

АЛЕКСАНДР СВЕТЛЫЙ

НЕПОПУЛЯРНЫМ
ИГРОК

Литрес 

Александр Светлый

Непопулярный игрок

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=70506295

SelfPub; 2024

Аннотация

Моя жизнь была обычной для той социальной прослойки, к которой я относился. Я вообще ни разу не профессиональный киберспортсмен. Никогда не мечтал им стать, хотя и грезил когда-нибудь вырваться из своего неблагоприятного места обитания и стереть клеймо "отброса". По воле мистических событий, я оказался на международном кибертурнире по виртуальной новинке "Бездна-3" в качестве участника состязания. Как ни странно, но тут очень пригодились привычки выходца из "отбросов".

Содержание

Часть 01 В логове "Арбуза"	4
Часть 02 Неспелый Арбуз спутывает все карты	11
Часть 03 Выбор без выбора	22
Часть 04 Слизеранские топи	40
Часть 05 Первая вдумчивая работа над ошибками	54
Часть 06 Безжалостный маркетинг	65
Часть 07 Попёрло, так попёрло	86
Часть 08 Мечь!	98
Часть 09 Вынужденная остановка	112
Часть 10 Источник изобилия	126
Часть 11 Конец беззаботному веселью	140
Часть 12 Эксперимент	153
Часть 13 Партнерство по уродски	168
Часть 14 Первый блин комом	189
Часть 15 Скрытая сила "легких шагов"	202
Часть 16 Невзрачный магический куст	225
Часть 17 В гонке со временем	239
Часть 18 Победа с привкусом поражения	253
Часть 19 Снова в бой!	267

Александр Светлый

Непопулярный игрок

Часть 01 В логове "Арбуза"

Во-первых, меня здесь быть не должно от слова совсем. Я мало представляю, что вообще происходит. Кто все эти люди в масках и их суровый босс в дорогом кожаном кресле, пристально разглядывающий меня через темные очки уже несколько минут. Здоровяки в черных масках выглядят, как какое-то спецподразделение, головорезы нигде не афишируемой частной армии, элитная охрана какой-то могущественной транснациональной корпорации, а по сути, обычные отмороженные преступники с лицензией на убийство. Похитители людей и палачи неугодных. Ну, я и попал! Совсем не пойму, на кой я им сдался?

Эти головорезы с пушками в руках срезали с петель входную дверь моего скромного, съемного жилища и в грязных сапогах ворвались в ванную, где я мирно откисал после ночи в «Башне». Я был удивлен даже не самому вторжению, а как неожиданно вежливо они потребовали срочно одеться и следовать с ними. Конечно, мои права гражданина были грубо нарушены. Меня привезли в этот дорогой особняк с неприлично дорогими машинами в подземном гараже, без

моего на то согласия.

Похищение прошло быстро и тихо, никто из соседей не вышел глянуть, кто там срезает мне циркулярной пилой дверь. Я и соседей-то своих совсем не знаю. Мы обычно не пересекались, ведь я выхожу за продуктами уже поздней ночью, когда ночной жор нападёт, а снимаю жильё в этом месте не так уж и давно. Может и не жил по соседству никто, я обычно в наушниках или крепко сплю, и даже если бы за стеной громко шумели, не услышал бы.

И всё-таки где это я? Очень дорогое место. Не жилище, а какой-то музей. Лепнина, позолота, мраморный пол, греческие колонны под старину. Огромные картины по стенам. А какой в подземном гараже парк старых, уникальных автомашин из разных эпох! Очень редкие экземпляры. Владелец особняка богатый коллекционер. Там точно были и бензиновые, дизельные автомобили начала или середины двадцатого века и это сейчас, в середине двадцать первого, когда сам бензин и бензозаправочные станции днем с огнем не сыщешь. Конечно, на таком уже никто давно не ездит, это – редкий коллекционный антиквариат.

Хотя, если сильно захотеть, можно и на раритете прокатиться, но за выхлопную трубу и громкий шум рычащего мотора мигом в тюрьму посадят или на принудительные работы отправят, что, как по мне, еще страшнее.

В тюрьмах хоть ограниченный доступ к вирту есть, а на общественных работах в каких-нибудь гадюшниках, придет-

ся по пятнадцать часов физически вкалывать и жить в условиях, где ни вирта, ни сети нет. Обычно принудиловка – это уборка санитарных резерваций от трупов людей и животных или устьев рек или морских просторов от тех же трупов и от непонятно почему ещё существующих нефтяных пятен.

Большой босс, молю, лишь бы опять не принудительные работы. Я в вирте хоть могу отвлечься от этой неприветливой реальности, а там, вообще нет никакой отдушины. Хотя, я даже не знаю, кто этот напыщенный индюк, и за что меня в этот раз задержали. Не похоже, что меня опять кинут в резервацию или в тюрьму, как обычно. Я уже давно вышел из тюрьмы, а чем-то противозаконным в сети не занимался еще дольше. Уже три месяца, так точно.

Обход биометрии для доступа к вирту для взрослых не в счет. Это для души, не для денег. У меня на такое платно ни оборудования, ни статуса, ни средств просто нет. На живую, здоровую женщину, как и на этих жутких, колченогих, сорокалетних «красавиц» из соседнего квартала, что наденутся на кислородный баллон и не поморщатся, тоже. А после трех месяцев в обществе исключительно сильного пола, в мои-то двадцать, тянет к чему-то прекрасному, теплomu, мягкому и округлому.

В городской тюрьме я свой человек. Всем полезен арестант с хакерскими навыками. Там не только сидельцы, но и охрана скучает без эксклюзивного, платного и довольно дорогостоящего контента. Я по договоренности помогаю его

получить, и меня никто не трогает, даже защищают, если кто не из местных, залетный наезжать начнет. Главное туда часто не попадать, а то, могут постоянно дисциплинарное нарушение навешивать, чтобы я подольше там задержался, ведь взломы и обходы защиты временные. А если меня под рукой нет, то и восстановить доступ некому.

Хорошо, что среди охраны большая текучка. Немногие меня успевают запомнить. Режут их часто или сами уходят туда, где больше заплатят и не так опасно. Люди сейчас сумасшедшие. Вообще жизнь за последние несколько лет очень сильно изменилась. Прямо на моих глазах народ резко съехал с катушек и обнищал. И всё из-за нового, полноценного вирта.

Не хотят люди работать, когда иллюзорный мир их захватывает и держит в своих цепких лапах. Как лишающий воли наркотик крепко держит и не отпускает. Все приятные ощущения и эмоции рожденные там настолько натуральны, что неотличимы от реальных. Но удовольствие это не бесплатное, а если долго не работаешь и все время зависаешь в местах с качественным, платным контентом, то неизбежно обнищание и общий коллапс финансов и уровня жизни.

Нет, вряд ли я здесь за мелкие шалости с подменой биометрии и паролей доступа оказался. И ситуация в моей съемной квартире мало напоминала все предыдущие задержания, когда меня за хищение небольших средств с электронных кошельков состоятельных граждан вылавливала и травила

злобная вирт-полиция города.

Я же сущие крохи с них щипал. Все дело в статусе «пострадавших». Если бы у ё-граждан всё содержимое кошелька забрал, никто бы даже не пошевелился, «е» – может, пробили бы по ай-пи, посмотрели, что тройной прокси-буфер и слились, «д» – пошли бы дальше и заметив, что это всё фейк, а качали со спутника с другой страны, опять слились. «г» – почти то же самое, но послали бы запрос к провайдеру, потому что без обязательных действий по протоколу от «г» уже можно поймать неприятностей по службе. «г», оно и в Африке «г».

«В», «Б» и «А» – это уже элита общества, три столпа нынешнего беззакония. У них даже буква в статусе большая. «В», которых я зову «Вши» – чиновники, средний и высший менеджмент. «Б» понятное дело «Бл*ди» – всякие силовые структуры, полиция, вернее их продажная и коррумпированная прослойка, которая как и колченогие подруги, стелится под «А» «Б» и «В» из верхушки. «А» – олигархи, хозяева мира и их семейки, подсосы и подсоски из ближайшего окружения. Я даже не смог им емкого названия придумать, но те, кто в теме, зовут их то «Арбузы», то сочные и сладкие «Абрикосы» и прочие недоступные доходягам из «ё» радости жизни.

Конечно, я брал деньги только у «Арбузов», снимал с них жалкие, невкусные, зеленые корки, а ведь у них избыточных средств жопой жуй, они даже не заметят, что что-то там в по-

следних трех цифрах на счетах уменьшилось. Я же по скромному, не сразу на целый порядок цифр брал. За такое могут без разбирательств из гранатомета прямо на улице снять, одни тапки по гаражам разлетятся. Я очень скромно и обязательно кидал по сети, как цифровой Робин Гуд, сразу тысяче или даже десятку тысяч таких же бедняков, как я. Но это не щедрость, а способ затеряться среди тех, кто будет потом радостно снимать деньги, обнаружив халявные средства на счету.

А у «ё», поверьте, их никогда нет. Большинство давно живут в долг, который лишь растет, пока не достигнет критической отметки, после которой точка невозврата и пинком под зад за город, на многомесячные принудительные работы. Аналог судебного срока, но уже намного дольше и с полной конфискацией имущества. После такого в город уже не вернуться. А для меня, с моими навыками, это смерти подобно. Я и сеть – неразделимы. Я без кодинга и игр в вирте, просто умру от скуки, а вернее от голода.

Я не особо волновался, когда меня головорезы прямо в ванной взяли. Слишком нежны они были, а значит, для кого-то я чем-то ценен. Меня не били, и даже не пихали нетерпеливо подгоняя в спину, и в целом вели со мной себя вполне уважительно, и это успокаивало и одновременно немного настораживало. Как бы мои органы кому-то не приглянулись, и лишь поэтому тело лишний раз не травмировали. Стрёмно. Я вроде нигде по мед. базам не светился, на «бесплатные»

обследования по программе «здоровый работник» не ходил. Знаю я их халяву. Как кому из элиты новая почка нужна, так сразу о здоровье у мусора на дне начинают волноваться. Аж смех берет, почему некоторые еще не понимают, для чего все эти бесплатные обследования делаются. Хозяевам надо знать, у кого брать биоматериал, если срочно потребуется. Базу набивают.

Ладно, что гадать. Вроде я не светился в мед. базах, но в тюрьме меня точно зондировали. Может там какой-то орган и приглядели, но зачем тогда меня к "Арбузу" в кабинет везти? Могли и без спроса все, что надо втихую вырезать и выкинуть где-то в канаву на окраине или вообще за город выкинуть. Эх, не в ту сторону я думаю. О! Большой босс, похоже, налюбовался мной, сейчас будет что-то говорить. Ага, вот и заговорил. Шепнул что-то на ухо главарию моих похитителей и те на цыпочках выбежали из комнаты. Их миссия завершена и дальше пойдут интимные беседы. Этот мужик что, влюбился в меня и на свидание позовет. Ха-ха-ха! Как будто я соглашусь! Эх, что же происходит? Ух, что-то меня чересчур колбасить начало. Нервничаю. Как-то все слишком непонятно.

Раз посторонних выгнал, значит, дальше будет что-то секретное. Даже немного интересно. И что же мне поведает «Арбуз» или его ручная «Бл*дь», пытающаяся выглядеть «Арбузом». Ну, давай, удиви меня, что сливкам общества понадобилось от бесправного «ё» – мусора? Не томи.

Часть 02 Неспелый Арбуз спутывает все карты

– Отброс, как тебя там? А, неважно, слушай меня очень внимательно, я повторяться не буду, – недовольно скривив губы, сказал пожилой индюк в кресле, – Мои знающие помощники посмотрели статистику и рейтинг самых сильных и умелых игроков «Башни» в нашем регионе и поэтому ты, отброс, сейчас находишься здесь и пачкаешь мой дорогой диван. Я мог бы упаковать тебя в коробочку, заковать в кандалы или запереть в капсуле полного цикла, чтобы ты ни вздохнуть, ни перднуть не мог, но ради моего любимого младшего сына, я позволю тебе какое-то время свободно разгуливать в моём доме без наручников и без конвоира. Мой сын очень чувствительный и расстроится, если его новый слуга будет выглядеть, как какой-то арестант. Но не смей злоупотреблять моей добротой. Тронешь хоть что-то своими грязными руками или хоть волос упадет с головы моего сына – считай ты покойник. Охрана всегда находится рядом, за стенкой и следит за всем домом через камеры. Слепых зон нет. Ты под постоянным присмотром, понял?

Я молча кивнул, так как от странной ситуации и угроз раздаться со мной к горлу подкатил душасщий ком.

– Так, теперь ближе к делу, – не скрывая своего пре-

зрения, продолжил мерзкий «Арбуз». У моего любимого младшего сына впервые появилась желанная цель. Он решил стать известным и популярным киберспортсменом. Я из другого поколения и не до конца понимаю, что это он задумал, но ты, отброс, лучший в игре, что нравится моему сыну, так что сделай всё, чтобы и он стал лучшим и я даже тебе неплохо заплачу. До конца твоих дней, если останешься прозябать в своих жалких трущобах, хватит. Ну, ты готов подучить моего сына, поделиться с ним всеми своими знаниями?

У меня прямо мигом, когда всё прояснилось, от сердца отлегло. В «Башне» я не просто ТОП, а супер-ТОП. Уж не знаю, как мне удалось без ежедневного доната прорваться там в ряды сильнейших игроков, но мне было чему научить сынка «Арбуза». А если мне ещё за это и хорошо заплатят, так я вообще рад стараться. Можно сказать, первая серьезная работа в моей жизни. Я точно справлюсь!

– Да, конечно, уважаемый э-э-э...

– Зови меня господин Зеро.

– Я постараюсь обучить вашего сына всем хитростям «Башни», господин Зеро. Можете на меня рассчитывать.

– Ну, что же, ты не так глуп, отброс.

– Простите, у меня имя есть, можно и меня по имени...

– Заткнись, отброс.

Моё настроение начало портиться. Похоже, нормальное отношение к себе я вряд ли здесь получу. Презрение так и прет из этого мерзкого индюка. Я ощущаю его физически.

– Сейчас моему сыну сообщат, что прибыл его новый помощник. Он взглянет на тебя, оценит. Если ты ему не понравишься, я тут же выставлю тебя на улицу. Аполлон сам определит, подходишь ты ему или нет.

– Да, господин Зеро.

Мужчина поднял большую трубку какого-то огромного, уродливого, но при этом позолоченного и богато украшенного аппарата связи и приставил её к уху. В следующую секунду он грубым тоном приказал разбудить слугам своего сына и привести в его кабинет.

Появления мелкого засранца пришлось ждать еще около получаса. Или слуги не могли его добудиться или произошли какие-то непонятные заминки, но всё это время мне пришлось нервно переглядываться с всё сильнее раздражающимся индюком в кресле. Он, видимо, терпеть не мог ждать, но при появлении сына его поведение резко изменилось. Он тут же скрыл свою злость и заговорил с младшеньким приветливым, мягким тоном.

– Аполлоша, как ты и хотел, я подобрал тебе самого достойного помощника из лучших игроков твоей любимой "Башни". Вы с ним одного возраста и сможете легко найти общий язык.

«Одного возраста?» – поразился я. Сутулый и дико худощавый парень с несуразно длинными, всклокоченными волосами и болезненно бледным лицом с огромными, черными шарами под глазами выглядел, как тридцатилетний нар-

коман со стажем, но такой болезненный и калечный, что вот-вот сдохнет.

– Это ты? Из какой ты команды? Какой у тебя рейтинг в мировом списке киберспортсменов? Ты не выглядишь, как другие популярные айдолы. Они звезды, их все любят. Папа, кто этот отброс? Я хочу в помощники лучшего игрока "Башни"!

– Аполлон, он и есть лучший игрок. Всё как ты хотел. Но если тебя что-то не устраивает, я найду для тебя другого.

Странный парень, выглядящий, как какой-то наркоман-шизофреник, ещё раз уставился на меня и поморщился, точно так же, как его индюк-отец.

– Ладно, посмотрим, на что ты способен. И да, отец, я хочу принять участие в мировом кибертурнире по «Бездне-3», который начнется через месяц в Токио. Там я впервые заявлю о себе, как о новом известном айдоле среди лучших киберспортсменов. Ты можешь это устроить?

– Аполлон, я попробую, но это же совсем другая игра. Может ты достигнешь весомого результата в "Башне", а потом будешь пробовать свои силы в турнирах профессионалов?

– Ты не хочешь, чтобы я осуществил свою мечту? – вдруг капризно закричал неадекватный парень, подскочил к столу и смахнул с него несколько уродливых телефонов и какие-то бумаги.

Всё это с грохотом попадало на пол, листы разлетелись по всему кабинету, что-то даже вдребезги разбилось, а приду-

рок продолжал бесноваться.

– Ты никогда меня не понимал! У меня впервые появилась цель в жизни! Я прошу тебя сделать простую вещь, устрой меня в команду мирового кибертурнира, а ты, даже не попытавшись, сразу отказываешь мне! Какой ты после этого отец?

Выкрикнув последнюю фразу, психованный полудурок, устроивший скандал на ровном месте, выбежал из комнаты, оставив своего отца оплётанным с ног до головы. Всю уже накопленную ожиданием и дурацкой сценой злость «Арбуз» выплеснул на своих подчиненных. Достав из стола, компактный, нормального, современного вида смартфон, он прошелся по десятку своих помощников и каких-то чиновников.

На двадцать минут обо мне словно и вовсе забыли. Я старался сидеть тихо, зря не шевелиться и невольно слушал всё, о чем мужчина разговаривал со своими собеседниками, по его словам и общему смыслу додумывая, что ему отвечают с той стороны.

Из всех этих бурных разговоров я понял, что воткнуть сына «Арбуза» сразу в мировой турнир «А» уровня никак не получится. Он должен сначала пройти международный полуфинал турнира «Б» уровня, а перед этим местного «В» уровня, чтобы оказаться там, где он хочет. Другого пути нет, даже для сынка такой богатой шишки, как этот индюк.

Я с расстройством подумал, что не видать мне награды до конца моих дней за обучение тонкостям ВРМООРПГ «Башня». Плакали мои денежки. Меня сейчас выпнут из этого

особняка, да ещё по горбу наkostenяют, из-за того, что я не подошел, но уже к концу напряженного разговора стала вырисовываться новая картина.

Господин Зеро был готов воткнуть сына на локальный турнир, таким образом, показав ему, что для достижения высшего уровня надо приложить личные усилия и очень постараться. Мужчина договорился с какими-то весомыми людьми до того, что занял целых три места в какой-то локальной команде айдолов кибер-спортсменов, которая имеет право из-за своего текущего места в рейтинге принять участие в турнире «В» уровня. А в случае выхода в пару сильнейших команд-победителей, перейти в «Б» турнир, что будет проходить уже в столице нашей страны и является последним отборочным этапом, перед мировым турниром по «Бездне-3» в Токио, стране, где игра была создана и проходили финалы турнира всех ранних игр серии, начиная с самой первой.

Закончив говорить, индюк опять уставился на меня. Я думал, что он сейчас свяжется с охраной, чтобы меня выставили из его дома, но вместо этого он вдруг сообщил:

– Я договорился насчет твоего участия в турнире вместе с моим сыном. Как видишь, он очень чувствительный и ранимый. Быстро расстраивается и выходит из себя. Ты должен на турнире помочь ему справиться с давлением окружающего внимания и своим убогим видом оттенить его эмоциональность. Как там тебя зовут?

– Лайт, господин Зеро.

– Ты понял, что от тебя требуется, Лайт?

– Да, господин Зеро. Я должен выглядеть во всем хуже вашего сына и помочь ему с достижением результата в игре и постараться придать ему большей уверенности в себе.

– Верно, а ты не так глуп, как я о тебе думал, ничтожество.

Блин. Только я подумал, что меня признали за человека, как опять эти обидные ругательства на ровном месте. Разве им самим не стыдно самоутверждаться таким дешевым и низким способом? А индюк тем временем продолжил:

– Команда профессиональных игроков, в состав которой вы войдете, примет участие в турнире уже завтра. Отборочный этап «В» уровня стартует завтра ровно в обед. К этому времени вы должны успеть прибыть на закрытую базу устроенную в соседнем городе для проведения локального турнира. Времени мало, поэтому иди к моему дворецкому, пусть он оденет тебя в приличную одежду. Через два часа вы отправитесь в путь.

– А кто третий, господин Зеро? – позволил я удовлетворить своё любопытство.

– Личный телохранитель моего сына, – небрежно ответил мужчина, – или ты думаешь, что я отпущу его так далеко без надежной защиты? Это у вас, отбросов, жизнь беззаботна. Вы никому не нужны, а на имеющих богатство и власть всегда охотятся всякие организованные криминальные структуры. Если заметишь, что кто-то следит за моим сыном, сразу

доложи это Михаэлю.

– А как Михаэль справится с участием в турнире? Он умеет играть в VR-фэнтези игры?

– Что за дурацкие вопросы? – вдруг опять разозлился индюк, – что сложного во всех этих дурацких играх? Любой сможет в них победить с такими деньгами, которые я могу в них влить.

Говорить было больше не о чем. Стало понятно, как этот мешок с деньгами собирается продвигать своего сына в мир айдолов кибер-спорта. Усеет всю дорогу перед ним деньгами, чтобы только его психопат был доволен. Не желая испытывать судьбу, я поспешил покинуть кабинет злобного «Арбуза» даже не заикнувшись о своей награде за принудительное участие в турнире по совершенно незнакомой мне игре.

Будь, что будет, если всё пройдет гладко, может и перепадет мне что-то, но судя по тому, что в моей команде один конченный психопат, а второй какой-то тупой телохранитель, вообще не знакомый с играми, то рассчитывать на сносный результат не приходилось. Волнение вызывало и то, что я сам вообще не был знаком с серией игр «Бездна».

Это в «Башне» я чемпион, но в другой игре могут быть совсем другие правила и принципы, так, что и я не покажу никакого достойного результата. И как бы это не вышло мне боком, ведь разгромный проигрыш капризного «Арбузного» отпрыска могут целиком свалить на меня. Я не подсказал, я не научил. А чему я могу научить, если и сам вижу игру

впервые? Все эти страхи и сомнения навалились на меня, когда я искал дворецкого.

К счастью, слуги в доме «Арбуза» оказались вполне милыми и адекватными людьми. Меня внимательно выслушали, пришла швея, сняла с меня размеры и всего за полтора часа пошила мне брюки и костюм из дорогой ткани. Мне подобрали красивую и стильную рубашу, привезли на примерку десяток коробок туфель. Обошлись со мной по-доброму и вообще очень хорошо. А ровно через два часа с верхних этажей спустился угрюмый Аполлон в сопровождении Михаэля и слуги подсказали мне, чтобы я следовал за ними в подвальный гараж.

Я впервые оказался в шикарном, бронированном электро-мобиле и на огромной скорости рассекая по платному автобану, посмотрел на мир глазами «Арбузов». Как начался день с каких-то непонятных, невероятных событий, так и продолжился в том же фантастическом ключе. Подумать только, я ехал в другой город в роскошном авто, чтобы принять участие в отборочном этапе мирового турнира по популярной в Японии игре.

За нашим авто ехал микроавтобус с дополнительной охраной, с теми самыми головорезами, что доставили меня в богатый особняк. Моё неожиданное проникновение в мир богачей, началось с капризной выходки Аполлона. Как бы оно и не закончилось из-за неё же. Придется очень постараться, чтобы помочь этому психопату достичь каких-то результатов

в игре. Мне и самому не мешало бы получше ознакомиться с темой, поэтому по дороге я решил потратить время с пользой и изучить всё, что известно об этой игре на моем смартфоне-коммуникаторе.

Сведения, что я получил о серии в целом и третьей части в частности повергли меня в настоящий шок. Легко не будет! Мы вылетим сразу, да еще и с позором. Даже для профессиональных игроков эта игра является серьезным испытанием, а для нас так вообще станет неподъемной задачей. Я стал мысленно искать пути отступления, но через три часа машина заехала в какой-то подземный бункер, из которого наружу не было выхода. По правилам турнира у меня забрали личный коммуникатор. Игроки не имели право никак контактировать с внешним миром. Это была не игра, а настоящая головоломка. Еще через полчаса всех участвующих в турнире игроков собрали в огромном зале и я услышал о турнире то, что заставило меня трястись, как лист на ветру.

Каждый игрок вносит на личный счет своего персонажа тысячу золотых. Курс обмена был просто чудовищный! Один золотой был равен ста кредитам, из чего выходило, что внесенная сумма равнялась ста тысячам кредитов. Да на эту сумму я мог жить три, если не четыре полноценных жизни и столько обязан был внести каждый игрок! Участие в турнире бесплатное, но эти деньги можно вернуть, если удачно преодолеть все уровни Бездны, что необходимо для победы в отборочном турнире «В» уровня.

Турнир начинался уже завтра в обед и длился до обеда следующего дня, а у меня отобрали единственное устройство, в котором я мог узнать историю игры и то, с чем пришлось столкнуться участникам прошлых турниров. Вся эта информация теперь была для меня недоступна. Я очень пожалел, что не взялся за изучение темы раньше, пока ждал изготовление моего костюма.

Участников локального этапа турнира предупредили о времени старта и месте, куда надо явиться с определенным жетоном, выданным нам ранее, а пока накормили всех ужином и объявили свободное время до следующего обеда. Я тщетно пытался найти место, где бы получить доступ к сети, а организаторы ещё и строго предупредили, что за все попытки получить или передать информацию, касающуюся деталей проведения турнира, игроков будут жестоко штрафовать. Короче, я остался в настоящей информационной бездне и решил, раз такие дела, хорошенько выспаться перед завтрашним днем. Раз уж ничего нельзя сделать, то лучше дать уму и организму полноценный отдых. Утро вечера мудренее.

Часть 03 Выбор без выбора

Неприятно, чёрт, как же неприятно. Вроде на лбу у меня не написано, что я с «ё»-статусом, но отношение ко мне местных игроков, и даже самих организаторов турнира уже заведомо презрительное. Уже и вещи на мне дорогущие. В жизни таких не носил, но видимо что-то выдает в поведении и повадках, раз все сразу определяют меня, как отброса. Я слишком осторожный, тихий, подозрительный, всех пропускаю в узких коридорах этого странного, закрытого, подземного строения. Жмусь к стенке, если кто-то есть рядом.

Сам за собой раньше особо не замечал, но у меня повадки дикого зверька в лесу с множеством хищников. Попробуй какого-то буйного из моего квартала первым не пропустить в арку в подворотне. Да ты тут же с колотой раной в боку к местному мяснику-хирургу отползешь, и это еще, если повезет и разок в бок пырнут для запугивания и общей субординации. Лучше всех пропускать и ни с кем не конфликтовать и вообще передвигаться по улице из тени в тень, бесшумно и аккуратно. Меньше видят, меньше обидят.

Но здесь все люди были не из «ё»-статус мира. Они наоборот, старались занять центр коридора, даже если так двоим не разойтись. У всех эго так и прёт. Непуганые, небитые. А рожи у всех гладко выбритые, все одеты по моде. Непонятной моде. Какие-то слишком яркие, попугайские цвета

одежды. Я выбрал, когда меня дворецкий спрашивал, тёмные, незаметные цвета и сейчас больше был похож на Михаэля, и других местных телохранителей звезд.

Вскоре я стал понимать, как меня так легко вычисляют. Впереди ходит сутулый, физически недоразвитый, бледный урод, Аполлон и гора мышц в черном костюме. К уроду с черными шарами под глазами все приветливо и на «Вы», к горе мышц нейтрально, а на меня лишь редкие презрительные взгляды, как на пустое место. Сама компания, за которой мне приходилось слоняться перед стартом турнира легко определяла, что я мелкая шестерка у бледного «господина». Этот ходил только по центру коридора, подчеркивая свой элитарный статус. И это работало! Он сам это внутренне чувствовал и всем видом показывал, типа: «Полезешь ко мне и будешь дышать жопой в больничке». Такому поведению так легко не научишься, не подделаешь «Арбузную» борзость и спесь. С таким мироощущением надо родиться, и расти прямо с пеленок.

Даже самые расфуфыренные и самоуверенные в себе игроки, местные звезды, также имеющие охранника и даже двух, уступали такому космическому эго место в проходах и на диванах, если он желал где-то присесть отдохнуть. Мне было чему поучиться у уроды. Он плюхался в центр дивана, разбрасывая руки, да так, что мог задеть сидящих по краям, потом презрительно и злобно смотрел на них, показывая: «Сдохни, отребье» и все молча смотрели на стоящую ря-

дом гору мышц и без ответки вставали и тихо отходили в сторону, оставляя дерзкого возмутителя спокойствия без наказания.

А всё потому, что он был «Арбузом», а все прочие мелкие «гешечки», максимум «Вешки», или детишки «Бешек», мелкая шалупони у ног правящего класса. И впихнули же нас в не соответствующий уровню уroda турнир. Он хотел сразу впрыгнуть в элиту, а теперь ходил недовольный, морщился и щемил всех вокруг. И этому маньяку я должен был оказывать помощь, чтобы он не испытывал давления? Да он сам оказывает здесь на всех самое сильное давление. Вокруг нас даже какой-то невидимый круг неприкасаемости начал образовываться. Разумеется, его создавал сам Аполлон. Михаил лишь поддерживал статус своего господина, и только я выглядел как-то не к месту. Не дотягивал до телохранителя спокойствием и повадками, а старался не отсвечивать, чем явно раздражал урода.

– Хватит меня позорить, отброс, – как самый настоящий пахан на зоне, грозно зыркнув на меня прошипел «Арбузный» сынок, – ты или нормально садишься со мной рядом на диван и разгоняешь всех этих вонючих холопов или вообще исчезаешь из моего окружения, пока всё не начнется. Ты уже по моему дозволению находишься рядом с Аполлоном Зеро, хозяином жизни. Я сделал тебя членом своей команды – так и веди себя соответствующе! Хватит прятаться за Михаила и уступать место всем этим отбросам. Если ты уже стоишь со

мною рядом, иди чуть впереди и без сомнений разгоняй по сторонам эти лужи грязи. Почему я сам должен давить местное говно своим статусом? Притворись, что не мелкая шестерка, а мой, достойный партнер. Будь хоть чем-то полезен.

– А может лучше Михаэль будет разгонять лужи, он такой мощный и грозный.

– Нет, ты что, меня не понял. Чем ты слушаешь, отброс? Он с кодом на шее. Все сразу видят, что он всего лишь потомственная «Бешка». А тут таких десятки. Пусть лучше прикрывает мою спину. Настоящая элита здесь только я, остальные статусом ниже, но ты подрываешь мой статус своим трусливым мельтешением. Хватит перед всеми лебезить. У тебя нет никаких заметных меток и по одежде тебя не вычислить. Перестань прятать взгляд и выдавать свой статус отброса. Ты или действуешь со мной на равных, разгоняешь всю эту недостойную меня пену или я тебя отправлю в морг. Борьба айдалов начинается уже здесь, за кулисами начала основного события. Нас уже плотно снимают, так что перестань вести себя, как пыль с моих ботинок. Ты мой помощник, член моей команды. Разрешаю тебе толкать и бить тех, кто посмеет не уступить тебе дорогу, Михаэль всё уладит. Понял, отброс? Ты теперь рядом с элитой. Ладно, где там наша команда? Я хочу увидеть, кого отец подобрал мне в товарищи по команде. Если это окажутся такие же отбросы, как и ты, он очень пожалеет об этом.

Слова «Арбузного» урода немного меня расслабили. И

вправду, чего это я прячусь в тених. Я же не на своем опасном районе, но честно говоря, быть дерзким я не привык даже с теми, кто явно слабее меня. Лучше не создавать себе проблем на будущее. Даже у последнего мелкого толкача наркоты и паленых кредитных карт найдется более сильная крыша, а если отпинаешь такого, даже за дело, потом опять надо искать новое, неприметное жилье, чтобы в подворотне боец из банды мелкого курьера пером в живот не подрезал. Мир круглый и не стоит поворачиваться к людям задом. Во всяком случае, так в моём «ё»-мире отбросов. Наши районы даже десятиметровой бетонной стеной от остального города отделены, а сверху ещё и колючку под током пустили. Жизнь-боль.

Новые реалии требуют от меня быстрой подстройки, но поскорее бы началось само действие. Лучше я покажу себя в игре, чем буду гонять волны пены «гешных» и «Вешных» игроков перед затачившим меня сюда «Арбузным» отморозком. Это ему за дерзость ничего не будет, а мне и проломить голову могут. Или я себя сам напрасно запугиваю? Просто в моей внутренней системе безопасности, создававшейся ещё с тяжелого детства, лезть даже к обычным буйным «ё»-отбросам не стоит. «е, д» – не опасные, самые адекватные и мирные граждане, простые трудяги. Зачем их обижать. Они лучшие люди в этом безумном мире. «г» и в Африке «г». Это самые проблемные и озлобленные уроды что можно себе только представить. Они уже всплыли по достатку и ста-

тусу над обычными работягами, но до элиты им, как до космоса и они злобно отыгрываются на тех, кто бесправней. В моём представлении, это концентрированное людское «говно» мира, похлеще даже «Вшей» и «Бл*дей».

А сладенькие «Арбузы» вообще из другой вселенной, их заоблачный мир даже обсуждать не стоит, но я как-то попал в эту параллельную вселенную и уже успешно выживаю в ней почти полдня. Прямо как в сказке про «Золушку» и прекрасного принца, только вместо принца – моральный урод, а Золушку зверски изнасилюют, если она срочно не разберет смешанные вместе мешки со злаками, не посадит сорок розовых кустов и пока они не подрастут, будет старательно подметать дорожки тут. Перед балом я должен прыгнуть себе через голову, удовлетворив и принца и не создав себе проблем с остальными игроками. Ох, скорее бы всё началось и кончилось. Я хочу вернуться в свой простой и понятный мир отбросов, где я, как рыба в воде.

Но мне приходилось находиться не на своем месте. И впереди предстояла встреча с командой.

«Твою мать! Твою мать!» – слишком я заигрался. В общем зале произошла потасовка среди охраны участников турнира. Михаэль, конечно, отправил в жесткий нокаут троих своих противников, но и сам получил по лицу и теперь злобно скалился на меня. А я лишь выполнял приказ уroda и попы-

тался вести себя так, как ему было бы за меня не стыдно. Хотя, сам Аполлон ничуть не был расстроен, даже лыбился, из-за чего его мерзкая рожа стала ещё уродливей. Я умудрился задеть троих игроков со статусом «Б». Они сразу определили меня, как недостойного их отброса и натравили на меня своих ручных псов, но и урод не отставал и приказал телохранителю меня прикрыть.

Честно говоря, я бы, наверное, и сам справился. Не победил бы, но от ударов бы смог долго уворачиваться, не подставляясь. Тут все телохранители безоружны, ни лезвий, ни длинных цепков, кастетов, металлических прутьев. Опыт частых уличных драк и достаточная ловкость и скорость тела у меня имеется. Я двигаюсь в режиме самозащиты почти бессознательно. Главная цель, не получить смертельную рану, а своими короткими руками-сосисками, быковатые телохранители-качки меня не заденут.

Но к нашим потасовкам тут же подключался Михаэль и почти сразу отправлял противника на пол с сотрясением мозга, разбитым в кровь лицом и нередко выбитыми зубами. Он срубал противников с двух-трех ударов. Настоящая боевая горилла. Он был очень силен, что быстро подтвердил в разборках с другими бойцами. Здоровенные шкафы падали, громко хлопая дверцами, чем также резко опускали статус своих хозяев и заставляли их расшаркиваться перед Аполлоном, а мне доставались полные ненависти и презрения взгляды, в которых не читалось ничего хорошего.

Я понял, что этот урод просто так развлекается. Его никто тут бы не рискнул задеть, а вот меня, даже если я изо всех сил пытаюсь выглядеть постатусней, «Вши» и «Бл*ди» видели насквозь. Но травля отброса трижды закончилась избиением телохранителей, поэтому незримый круг элитарности вокруг урода только расширился. Я же невольно выступил вроде провокатора-шута, что веселит глумливого и шизоидного царька. Ненавижу! Почему время так медленно тянется? Где же другие члены команды? Нам надо познакомиться поближе и составить план на турнир.

Наконец, спустя полчаса встреча состоялась. Я был потрясен. К нам присоединилось всего два человека. Мы втроем, по договоренности «Арбуза» вытеснили сердце этой команды, её капитана и двух лучших, ведущих игроков. Они освободили нам места, а двое оставшихся были в этой команде скорее новичками, чем другие её опытные, умелые игроки со стажем. Никто не должен был затмить урода в его первом выступлении в качестве айдола кибер-спортсмена. Я начал понимать логику господина Зеро. Все должны быть хуже, тупее, слабее его сына, но на меня возлагалась задача и его подтянуть до какого-то приличного уровня. Он что головой долбанулся? Мы же совсем в другой игре. Что я смогу сделать? По коже пошли мурашки ужаса.

Однако, встреча с командой, их представление и рассказ о самой «Бездне-3» и правилах турнира внес хоть какую-то ясность, с чем нам предстоит столкнуться.

– Меня зовут Шелтон. «Б» – статус. Игровой стаж три года. Рейтинг кибер-игрока двести шестнадцать. Надеюсь, мы сработаемся.

– Я – Йон, «Б» – статус. Игровой стаж два с половиной года. Рейтинг сто девяносто.

Эти молодые парни в ярких попугайских обтягивающих костюмах для погружения, ожидали и нашего представления по этому шаблону. Первым заговорил, разумеется, дерзкий урод.

– «А» – статус, моё имя, стаж и рейтинг вам знать не нужно. Всё поняли, отбросы?

Для меня стало полной неожиданностью, что даже «Бешки» получили от уroda тот же уровень презрения и ругательское прозвище, что и я. «Так он всех зовет отбросами, кто ниже его по статусу!» – догадался я. Мне даже полегчало. Мне до «Б» – статуса, как пешком до Марса, но и профессионалов мой психованный заказчик обосрал почти сходу, разграничив, кто есть кто в нашей команде. Он и мне представиться не дал, сказав какие-то нелепые, совершенно дикие данные.

– Это, Лайт, «А» – статус, мой партнер и напарник по «Башне», статус и рейтинг вас не касается.

– А вы какого уровня? – спросил Йон у Михаэля.

За громилу также ответил Аполлон.

– Не вашего, отбросы, ума дела, какого уровня мой телохранитель. Он вашего статуса, опыта особо в кибер-спорте

не имеет, но если кто-то хоть раз скажет про него кривое слово, будете лежать в реанимации, а ваших отцов Таллос Зеро насадит задом на шпиль нашей загородной виллы. Хотите тоже там оказаться, отбросы?

– Нет, господин! – почти хором ответили запуганные пареньки.

Быстро же урод очертил будущую субординацию в команде, но зачем он меня перед игроками в «А»-статус закинул вообще непонятно. Видимо, так ему было легче удерживать незнакомцев в узде. Я подметил сходство в поведении Аполлона и самого обычного пахана в городской тюрьме. Те же методы, один в один. Запугивание и доминирование.

После этого странного знакомства наконец-то полились крупницы полезной информации. Все команды на этом турнире состояли из пяти игроков. А всего их участвовало в этом локальном турнире ровно двести. Это не совсем четверть-финал. Таких турниров проводилось сразу множество в разных странах. Сотни. В полуфинал выходило две команды, то есть всего десять игроков из каждого локального турнира, которые в итоге уже и формировали две полуфинальные группы, опять по тысяче игроков в каждой, и уже они проходили состязание дальше, пока опять в каждой не осталось всего по десять лучших команд. Эта сотня игроков встречалась в финале.

Это об общих правилах проведения турнира, но здесь, в большом отборочном туре у нас стоит задача покорить все-

го третий подземный уровень «Бездны-3». Этого будет достаточно, чтобы пройти в полуфинал, но при этом вторым оцениваемым параметром будет максимальная сумма очков, набранная командой за прохождение. А она появляется из общей эффективности действий всех игроков, достигнутого ими уровня и числа и силы убитых противников. Меня поразило огромное сходство игровых принципов с так любимой мной «Башней».

Там тоже этажи. Это не свободный мир с огромными просторами, а карманный, обрезанный мир, где существует только огромная башня с тридцатью этажами, но сам этаж башни, как небольшой, отдельный мир с множеством противников и обязательным сильным боссом в месте перехода на верхний этаж.

Игроки могут изначально объединиться в одну команду, но тогда противников в их объединенном мире станет во столько же раз больше, насколько большей командой этаж проходится или это изменение выразится не в количественном, а качественном усилении некоторых противников и самого босса. Объединяться выгодно и невыгодно одновременно.

С одной стороны пара из танка и хилера имеет гораздо больше шансов добраться до босса и успешно вступить с ним в бой, но если враги будут опасней и смертоносней или вдвое многочисленней, то защищать хилера танку будет в два раза сложнее и самому хилеру вылечить танка, которого бьют

вдвое большее количество противников также. А если мобы сорвутся с танка или нападут на жреца-целителя со спины, то и вся игра в команде пойдет прахом. Упадет хилер, а за ним вскоре и танк, ведь силы противников из-за их объединения в команду были увеличены.

То же касается и классических, полных команд, с танком, целителем, стрелком и магом и вором-разведчиком. Вроде бы создается какой-то баланс. Один игрок-разведчик разведывает обстановку, обезвреживает ловушки, бронированный танк прикрывают других членов команды щитом от стрел и берет на себя мощных противников ближнего боя, стрелки и маги помогают их разобрать быстрее и устраняют противников дальнего боя и других магов.

Но некоторые злобные разработчики только этого объединения и ждут, чтобы вдоволь поиздеваться над игроками. Они специально создают уровни таким образом, так настраивают искусственный интеллект мобов, чтобы тот максимально успешно рушил такие объединения. Враги постоянно появляются сзади, атакуют из скрытых проходов, отделяя танка от его спутников. Со всех сторон на недоступной игрокам возвышенности или высоком уступе высыпают группы стрелков, и не обычных, а с отравленными стрелами или вовсе нежить, которую убить издалека может только маг. Они нацеливаются первым делом на целителя и опасного для них мага. Не справляется маг, падает целитель и вся остальная команда рушится, как карточный домик, быстро

разметаемая врагом, как пепел на ветру, атаками с флангов и в спину.

Я это прекрасно знаю по «Башне» и поэтому всегда предпочитал играть и развиваться в одиночку. Так развиваться нелегко, долго, нужно много задротить, вникать, и хитрить, но точно можно выявить и обойти слабые места ИИ и подставы из-за других криворуких игроков не будет. А по описаниям, что сделал Шелтон, уже один раз принимавший, благодаря спонсорам, участие в прошлогоднем турнире в «Бездне-2», эта игра очень напоминала «Башню». Тот же принцип, только вместо этажей гигантской «Башни» игроки погружаются в какую-то пропасть, то есть идут не вверх, а вниз.

Первый уровень вообще является подступами к самой этой пропасти. Но у входа в башню находился безопасный город новичков, с магазинами, где можно починить своё снаряжение и продать добытые, но не подходящие по классу трофеи. Фишкой состязания является то, что до начала турнира никто не видит ни саму начинку новой игры, не знает новых правил и не имеет доступа к её уровням для ознакомительного прохождения.

В этом главная сложность и вызов для всех профессиональных кибер-спортсменов. Ни у кого нет даже малейшего опыта прохождения. Все находятся в равных условиях. Такова задумка и особая фишка знаменитого японского разработчика. Кибер-спортсмены реально соревнуются в умении играть, в тактическом и стратегическом мышлении. Но уров-

ни в «Бездне» не такие большие, как в «Башне», зато изначально очень опасные и тёмные. Чтобы просто что-то увидеть, найти, нужно покупать много факелов, а средства игроков ограничены тысячей золотых. Увеличиться они могут только на пожертвования фанатов. В этом состоял основной заработок разработчиков. Игроку передавалась только половина пожертвования, остальное оседало на счетах компании-устроителя турнира. А при обменном курсе золотой к ста кредитам, какую-то существенную сумму для игрока могла обеспечить только крупная фан-база поклонников.

В основном все кибер-игроки были смазливými, молодыми парнями, от семнадцати до двадцати пяти лет. Они принимали участие в турнирах по воле хозяев своих команд, выступающих их спонсорами. Если команда популярна и успешна, то она зарабатывала на турнире, если нет, вылетала в трубу. В среде кибер-спортсменов царил тренд на создание прекрасных, недостижимых принцев, которым малолетние фанатки будут щедро донатить, чтобы поддержать своего любимчика в турнире и неотрывно следят за его рейтингом и успехами на всех соревнованиях.

И тут я услышал самую главную для меня деталь прошлогоднего турнира по «Бездне-2». У игрока количество попыток на прохождение уровня не ограничено. Смерть отбирает один золотой из тысячи первоначального вклада. Столько же стоит один факел, горящий всего час игрового времени и мгновенно тухнущий, если ты уронил его в воду.

Главной проблемой становится гонка со временем. На достижение третьего подземного яруса Бездны даются всего одни игровые сутки, которые считаются индивидуально для каждого игрока, и лишь тогда, когда игрок реально находится в игре.

Игроки одной команды могут многократно прерываться, чтобы обсудить свою дальнейшую стратегию на прохождение задания, исходя из своего текущего опыта. Но до объединения нескольких членов команды в одну внутриигровую команду, прямой связи между ними нет. В случае объединения с кем-то в группу, для всех её членов мир обновляется и стартует заново. Все достигнутые успехи в убийстве монстров, аннулируются, так что выбор командной или индивидуальной схемы прохождения игры решается почти сразу после старта.

Я внимательно слушал всё, что рассказывает Шелдон. Михаэль сидел за общим столом с тупым, ничего не понимающим выражением лица, а Аполлоша откровенно скучал.

– Хватит, я устал слушать этот бред! – уже перед самым турниром объявил он, – Я возьму самый дорогой топор, доспехи и порублю всех этих монстров в капусту. Кто будет моим хилером?

Возникла неловкая пауза. Видимо никто не хотел брать на себя эту ответственную роль, тем более, что урод заявил, что возьмет не классический меч и большой ростовой щит, что используют все танки, а сразу метит на спорный класс вар-

вара, который врывается в гущу боя с огромным двуручным топором, сам получает много урона, получает бонус от ранений к своему урону и очень быстро выкашивает всех врагов в округе.

Такого попробуй вылечи, как надо, а крайним, если тупоголовый игрок-варвар ляжет, переоценив свои силы и недооценив силы врага, останешься именно ты. Я оценивал рвение Аполлоши по классам знакомым мне по «Башне». В Бездне могло быть всё по другому.

– Ладно пошли, уже время. Ты будешь моим хилером, – приказал он своему телохранителю.

– Как прикажете, господин Зеро, – даже не понимая, на что подписывается, мгновенно согласился здоровяк.

Да уж, похоже нас ждет очень позорное, провальное выступление. Шелдон и Йон вроде адекватны, но уже находятся под влиянием «Арбузного» уroda. Как бы он не навязал им дебильную команду с классическим и очень проблемным магом и лучником. Если сам он реально собирается быть Варваром-берсеркером, а из своего шкафа сделает хилера, пиши пропало. Эта парочка не протянет ни в одной схватке, так как нет у варвара умений, что будут отвлекать на него стрелков и прочую нечисть. Они быстро сложат хилера и начнется калейдоскоп бесконечных парных смертей. Классический состав команды – отстой, но он куда лучше ещё более экзотичных команд, состоящих из трех магов или трех лучников и некроманта. Все это я давно изучил и знаю, что играть надо

или одному или самой стабильной и надежной парой танк-хилер. Другого в таких играх, как Башня не дано, но все же этот опыт никак не относился к Бездне.

Участники локального этапа турнира стали собираться в общем зале, ожидая старта турнира, откуда их и повели на нижний этаж в зал с установленными там Вирт-капсулами. Вау! Это было не дешевое барахло, с коробкой, где внутри была встроена консоль нейропривода и обычный шлем, для быстрого погружения.

Нет, это были настоящие, профессиональные капсулы, где датчики подключались ко всем важным точкам быстрой диагностики. Если игроку станет плохо или случится какой-то сбой, панель состояния игрока сразу даст сигнал на пульт наблюдения. Также к одному месту подключался катетер, чтобы не отвлекаться на походы в туалет, в венозный разъем на руке подключалась капельница с питательным раствором. Всё, чтобы игрок мог неотрывно провести в капсуле сутки и не отвлекаться на всякие мелочи и естественные потребности.

У меня забрали жетон участника и выделили капсулу по соседству с капсулой уроды. Медперсонал критически оценил мной внешний вид. Я должен был разместиться в капсуле в специальном костюме для погружений, к которому удобно цеплять датчики. В моем случае пришлось расстегнуть все пуговицы на рубаше и цеплять датчики прямо на голое тело специальными фиксаторами. Ещё десять минут суеты

и сигнал объявил общий старт для всех. Я положил голову в удобное ложе и закрыл глаза. Крышка капсулы закрылась, но была полупрозрачна, поэтому чувство боязни тесного, замкнутого пространства, доставлявшего мне проблемы в прошлом, не обострилось.

Я продышался, наблюдая, как медработники укладывают в капсулы последних игроков. Еще один приглушенный из-за звукоизоляции сигнал и заставивший меня немало поволноваться турнир начался.

Часть 04 Слизеранские топи

Ох, глубокое погружение бьет по мозгам, как кальян. Затылок тяжелеет, все тело расслабляется. Нет ни ног, ни рук, а вскоре пропадает всё тело. Оно подключается к консоли нейропривода и дальше все сигналы от мозга и в мозг будут уже виртуальны. Я буду чувствовать, что напрягаю мышцы, буду чувствовать усталость и боль, но приглушенную, один-два балла по десятибалльной шкале.

Таковы правила для всех виртуальных игр с имитацией физического урона. Если мне в игре выбьют в обратную сторону коленную чашечку, я не буду испытывать безумные страдания, ползать и орать от боли. Во всяком случае, так было в «Башне», а именно с ней связан мой самый длительный и качественный опыт погружения в полный вирт.

Меня накрыло чувство падения. Фокус моего внимания мягко приземлился на крыло летящей над сушей птицы. «Какое необычное вступление в игру», – подумал я. Обычно всё начинается с редактора персонажа, но тут дают взглянуть на мир игры прежде, чем я буду выбирать свой игровой аватар. Это явно неспроста.

Я не ошибся. Птица продолжала свой полет и присматриваясь к землям внизу, я понял, что она парит над бескрайними болотами. Реально бескрайними. Это не разлившееся на пару сотен метров по берегам русло мелкой реки. Боло-

то тянулось вниз на несколько километров, и вдруг, впереди появилась круглая, чернеющая пропасть в земле. Вода из болота местами переваливала через её борта и падала неполноводным водопадом с краев округлой бездны вниз.

Какие скользкие, неудобные глиняные спуски вглубь. Можно запросто слететь, поскользнувшись с уходящего спиральным выступом в темноту глиняного бортика в середину чернеющей бездны и расшибиться о скрывающееся в крошечной темноте каменное дно. Неприятное, опасное, гиблое место. Тем временем птица села на ветку стоявшего недалеко от края пропасти одинокого дерева и её тут же сбила стрелой прятавшаяся прямо в трясине зеленокожая фигура.

Несколько секунд я еще наблюдал окружающий мир с плеча подстреленной птицы на земле и увидел поразившего её охотника. Это был классический гоблин. Невысокий, с светло-зеленоватой кожей, непропорционально длинными и острыми ушами, крючковатым носом и уродливым ртом с гнилыми, коричневыми зубами. Новый персонаж схватил птицу и рывком, зубами оторвал ей голову. Дикая сцена, очень натуралистичная.

Теперь камера переместилась на плечо невысокому жителю болот. Он прошел, перескакивая с кочки на кочку пару десятков метров, и его вдруг схватил за ногу другой болотный охотник. Гоблин верещал, пытался вырваться, но зеленоватая в пупырышку улитка-слизень почти такого же размера, как и её жертва не желала отпускать свою добычу и

быстро затянула её под темную воду окошка топи.

Фокус камеры остался над поверхностью воды, и я увидел клубящиеся в нескольких местах над болотом, какие-то подозрительные, зеленоватые испарения. Это всё были жирные намеки на то, на что стоит обратить внимание перед выбором правильного персонажа. После этого демонстрационный ролик, подсказывающий, где искать спуск в самую бездну резко оборвался, и я таки увидел ожидаемый редактор персонажа, в котором нашлось место всего для шести рас. Как-то скудно. Совсем новая же игра. Даже в «Башне» пятилетней давности выпуска разных стартовых рас десять, а тут...

Ладно, посмотрим, что тут придумали для турнира японцы. Слишком большое разнообразие тоже не особо хорошо, сбивает с толку слишком большим выбором и можно допустить ошибку. Я с интересом стал изучать, что за расы дают выбрать для преодоления турнирного задания.

Конечно же, первой расой были представлены именно люди. Их описание меня позабавило.

«Люди, одна из самых молодых и агрессивных рас на континенте Айдаред. Они намного физически слабее великанов, но сильнее большинства других рас из-за своей находчивости и умения приспосабливаться. Они могут быть неплохими воинами, стрелками и им также до какой-то меры подвластны магические и алхимические знания. Люди любопытны и хоть не обладают зорким зрением, суют свой нос даже в Слизеранские топи, древнее место обитания расы го-

блинов.

К болоту людей влекут целебные травы и множество змей и других мелких созданий, некоторые части тела которых, могут усилить сопротивление ядам. Люди достаточно сильны, чтобы носить средние и легкие доспехи, простой щит и меч. Так же они могут совершенствоваться в стрельбе из лука, но скорость их прогресса никогда не превзойдет прирожденных охотников, лесных эльфов. Маги людей также способны постигать лишь заклинания до третьего круга включительно. Скорость прогресса в освоении магии также на среднем уровне. Четвертый и пятый круг для человеческих магов доступен только в дорогостоящих свитках».

Эх, классические середнячки, никаких явных бонусов, но из своего аватара можно слепить что угодно, а при желании перелепить во что-то другое. Эта гибкость и податливость в прокачке используется повсеместно в ролевых виртуальных играх и подкупает игроков, почему большинство и предпочитает играть людьми. Так, а что это значит в числовом выражении?

На секунду я выбрал человека в качестве своего аватара и даже не показав мне никаких параметров, игра сообщила, что у меня осталось еще две возможности выбора другой расы! Да твою мать! Везде, в нормальных играх и редакторах можно посмотреть параметры, а потом откатить к предыдущему меню, а тут меня уже ставят перед фактом, что я выбрал расу и всё! Две попытки, если я хочу её сменить. Вот

суки! Это подстава сделана специально. Меня разбирало зло. Ладно, все не так уж плохо. Люди не самый плохой выбор, для беглого исследования мира игры сойдет, а потом, как разберусь на месте, что тут важно и просто необходимо, тогда и сделаю новый выбор расы.

Было обидно, что я описание других рас прочитать не успел. Но всё уже. Человек, так человек. Опа! А ведь они на персонажа моё настоящее лицо наложили. Это же я! Вот умора и тело в целом стало слегка худощавее. Под мои реальные физические параметры аватар подстроился.

А вот не хочу я полного сходства с собой реальным! Где тут подкрутить, чтобы плечи стали шире и рост повыше. Ага, вот где. Сейчас сделаю себе мощный торс, ручки с бицепсами и бычью шею. Хм, я что, подсознательно хочу быть таким, как Михаэль? Вроде нет. Он, конечно, без спора, очень крут, но нет, просто так выглядеть солидной и безопасней. Опять мои комплексы прут наружу.

Опа! Когда я увеличиваю свою мускулатуру у аватара, у моего персонажа растет параметр максимального переносимого веса. Это что, недоработка разработов или у меня получилось какое-то хитрое читерство? Мне худощавое тело подсунули, а мне удалось его прямо в редакторе раскатать, что повлияло на характеристики. От жадности я принялся качать свой аватар, пока не раздул его до максимальных размеров. Теперь он весь состоял из огромных мышц. Копия Михаэля. Параметр переносимого груза с восьмидесяти кг,

в нижней части панели параметров вырос до ста пятидесяти. Зашибись!

Вау! Присмотревшись, я заметил, что и ряд базовых характеристик изменился. Я сам стал весить вместо восьмидесяти кг, те же – сто пятьдесят. Потяжелел, но вроде это ни на чем не отразилось, зато к параметру «сила» к десяточке приросло дополнительных пять единиц. Вот круто! Уже на халяву себя прокачал. О, и выносливость выросла до пятнадцати. Правда, ловкость почему-то опустилась до пяти очков и интеллект тоже.

В целом у персонажа было всего шесть характеристик:

Классическая сила, ловкость, выносливость, интеллект, и уже более экзотическая обучаемость и совсем непонятная удача. В целом характеристики смотрелись вполне логично, выносливость соответствовала очкам жизни и усталости, манна – интеллекту, если умножить на десять. Уже и моё реальное имя в табличку вписали. Я со старта ожидаемого, первого уровня.

Лайт Винслет, уровень 1

Раса: человек

Очки жизни 150/150

Очки маны 50/50

Усталость 150/150

Очки доп. опыта – 10 %

Шанс случайного успеха – 2%

Сила 15

Ловкость 5

Выносливость 15

Интеллект 5

Обучаемость 10

Удача 2

Грузоподъемность 150/150 ед.

Общий вес 150 ед.

Финансы: 1000 золотых, 0 серебряных монет.

Свободных доступных очков 0/0

Сбросить характеристики к параметрам по умолчанию, да /нет?

Оказалось, золотые – не единственная валюта в игре. Были более мелкие разменные серебряные монеты. Но курс обмена мне был пока не известен. Внизу появилось сообщение, которое предлагало сбросить очки к значениям по умолчанию. Странное предложение, но я решил сбросить очки, чтобы посмотреть, что произойдет.

Блин! Все мои старания с надуванием аватара пошли на смарку. И моя внешность и очки опять изменились, вернувшись к изначальным, и тут я заметил, что они как-то странно распределены и появилось множество свободных, что я мог перераспределить.

Лайт Винслет, уровень 1

Раса: человек

Очки жизни 80/80

Очки маны 50/50

Усталость 80/80

Очки доп. опыта – 5%

Шанс случайного успеха – 1%

Сила 8

Ловкость 10

Выносливость 8

Интеллект 5

Обучаемость 5

Удача 1

Грузоподъемность 80/80 ед.

Общий вес 80 ед.

Финансы: 1000 золотых, 0 серебряных монет.

Свободных доступных очков 15/15

Вот это да! Сам искусственный интеллект перестроил очки под мои текущие физические параметры. Сила и выносливость просели до восьми, зато ловкость подросла до десяти. Это что означает? Я лучше буду управляться с луком? Перешерстив все подсказки, я понял, что ловкость влияет на уклонение от вражеских атак, возможность нанесения критического, удвоенного урона при любых моих атаках, повышает меткость и эффективность всех дальних атак. Мне по-

чему-то также вполовину обрезали обучаемость, скинув все освобожденные очки в число доступных, чтобы я мог распределить их уже сам.

Знать бы еще, как работает "обучаемость" и "удача". Маленькая подсказка была прямо в шапке персонажа. Вроде как от обучаемости я получал в процентах больше опыта за какие-то действия, но за какие именно, ни в подсказке, ни в описании не говорилось. С удачей и вовсе всё стрёмно. Один процент удачи, два процента, три, это же очень мало! Даже если накрутить все десять – это удача один из десяти раз. Редко и непонятно как работает, а вот повышение выносливости даёт очень полезные очки здоровья, как и поднятие силы увеличивает грузоподъемность и наносимый при атаках прямой урон.

Опять немного подумав, я снова накрутил себе силы и выносливости, как в прошлый раз. Тело моего аватара без каких-либо манипуляций в редакторе опять раздулось, как у культуриста. Смотрю, а у меня опять ловкость уменьшилась, опустившись на те же пять очков. Ясно, нельзя быть очень сильным, тяжелым и при этом оставаться ловким. Взаимоисключающие характеристики. Но что тогда делать? Из-за сброшенной обучаемости и самой спустившейся ловкости у меня появилось еще десять доступных очков. Я решил идти до конца и потратить все их в силу и выносливость. Сделаю себя супер-сильным и живучим!

Но чем больше очков я отправлял в силу, тем сильнее па-

дала ловкость, и интеллект, достигнув таким образом значений в единицу. Зато Выносливость росла одновременно с силой. Эти параметры также были прямо взаимосвязаны. Получившийся в итоге билд имел явный перекося в сторону силы и живучести, но я решил, что для исследования незнакомого мира, это будет то, что надо. Не буду умирать с пары ударов и сам смогу за себя постоять. Вышла такая конфигурация:

Лайт Винслет, уровень 1

Раса: человек

Очки жизни 240/240

Очки маны 10/10

Усталость 240/240

Очки доп. опыта – 1%

Шанс случайного успеха – 1%

Сила 24

Ловкость 1

Выносливость 24

Интеллект 1

Обучаемость 1

Удача 1

Грузоподъемность 240/240 ед.

Общий вес 240 ед.

Финансы: 1000 золотых, 0 серебряных монет.

Свободных доступных очков 0/0

Сбросить параметры к параметрам по умолчанию, да / нет?

Уже под конец я заметил, что и обучаемость ушла в минимальное значение. «Ну и пусть», – подумал я. Пять или один процент, не велика разница. Пора исследовать мир! Следующей страницей выбора возник виртуальный магазин снаряжения. Фу, как отстойно! Покупать вещи прямо во время путешествия с какого-то виртуального прилавка – верх пошлости. Так можно было подкупать снаряжение по необходимости. Тем не менее, я таки решил глянуть, что продается и почем, и тут меня разорвало от возмущения!

Про факелы по золотому я уже успел побомбить ранее. Сто кредитов за кусок сраного, виртуального клочка пропитанной маслом ткани на палочке. Это просто безумие. Но оказалось, что безумие было ещё впереди.

«Каменный Щит Великана, 400/400» – 200 золотых! И этот предмет не вечный! Он ломается получив урона в четыреста единиц.

«Каменный шлем Великана 200/200» – 100 золотых! Безумие. Еще более хрупкая вещь за десять тысяч реальных кредитов. С ума сойти. А еще все эти вещи весят столько, что только Великан их мог носить, но и я сейчас! Ха-ха-ха, я превратил своего первоуровневого аватара-человека в качка с силой Великана, вывернув ему силу и выносливость на максимум, но покупать снаряжение для Великана, я, конеч-

но же, не буду.

«Каменная броня Великана 300/300» – 150 золотых.

«Каменная дубина Великана 200/200» – 200 золотых.

«Каменные поножи Великана 100/100» – 50 золотых.

«Каменные сапоги Великана 200/200» – 100 золотых.

«Каменные наручи Великана 100/100» – 50 золотых.

Только этот, способный сломаться набор снаряжения для Великана уже тянул на восемьсот пятьдесят золотых, а еще надо бы иметь при себе минимальную аптечку, противоядия, запасной шлем и дубина тоже не помешает, а на них денег уже просто нет!

Как я понял, Великан по задумке разработов тут идеальный танк. Он, а не воин-человек должен всех прикрывать и защищать, но как он вообще пройдет по топям, если он весит в снаряжении под пятьсот килограмм? Это же просто невозможно. Я сейчас голый, в одних шортах, а уже вешу двести сорок кило от одного своего великанского телосложения. Я – гора мышц, и похоже, сделать себя таким, было большой глупостью.

И это была только одна страница прилавка виртуального магазина, краткого знакомства с которым мне хватило, чтобы понять, нельзя в этой незнакомой игре слепо разбрасываться деньгами и покупать, что попало. Надо всё очень хорошо продумать. Пролистав страницы других рас и классов, я убедился, что низких цен вообще ни в одном разделе нет. Ну, разве что у гоблина. Но даже его крохотное, кожаное или

усиленное металлическими пластинками снаряжение стоило лишь в два раза дешевле при покупке, и еще не факт, что он сможет его надеть целиком. Ему ведь силенок может не хватить. Он из карликовых рас. Блин. Всё! У меня руки чесались поэкспериментировать.

У нас через два часа по таймеру первое собрание команды на стратегический брифинг, а я до сих пор топчусь в виртуальном магазине и ещё не вышел в мир. Я поспешил пробраться через дебри выскакивающих в лицо сообщений и, наконец, увидел мир «Бездны-3». Вернее то самое болото, что начиналось от кончиков моих пальцев и до самого горизонта. За спиной находилась торговая лавка, с продавцом непонятной расы, что только что предлагала мне снаряжение для Великана. Так она всё-таки представлена в мире и физически, просто разрабы заставили меня в неё заглянуть ещё до выхода в мир. Не очень красиво с их стороны. Вот закупит великан снаряги, а потом не пройдет по болотам и останется, как дурак стоять на берегу топи, так и не добравшись до дыры в земле.

Так, местное светило клонилось к закату. Похоже, тут время бежит куда быстрее, чем в реале. Игровые сутки проходят за пару реальных часов. Мало того, что в самой дыре ничего не видно, хоть глаз выколи, так ещё и на подходах решили устроить сложности. Как тут пройти по топям, если ничего не видно ночью? Не буду покупать факелы! Принципиально. Блин, смогу ли я сам хоть куда-то пройти в этом тяжелом

теле? И какого я накинусь на силу и выносливость, ведь и дураку понятно, что надо поддерживать баланс между ловкостью и силой. Золотое правило любой РПГ игры. Ладно, первый блин комом, надо хоть какой-то опыт получить. В путь!

Часть 05 Первая вдумчивая работа над ошибками

В путь! Ха-ха-ха! В путь. Ха-ха-ха! Я не мог сдержать истеричного смеха, утонув на пятом шаге путешествия по Слизеранским топям. Насчет того, что пройти по ним Великанам и людям-качкам нельзя, я, конечно, погорячился.

Есть довольно упругие, не продавливающиеся сразу кочки, редкие островки твердой земли и крупные камни, то там, то тут торчащие из воды. Они достаточно надежны. На них можно встать и стоять даже такой двухсотсорокакилограммовой туше, как я. Но они ужасно скользкие, некоторые покрыты мхом и стоят не в шаговой доступности. Надо прыгать, вот я и прыгнул, с ловкостью единица, и с головой ушел в черную, холодную, вонючую жижу и гирей пошел на дно. Всплыть, даже с моей огромной силой, оказалось, вообще не вариант. Не за что ухватиться. Тонешь и всё. Минус первый золотой за воскрешение на алтаре стоящего позади торговой лавки полуразрушенного и заросшего бурной растительностью Храма.

Я подумал, что просто не повезло, надо попробовать ещё раз. В путь! Попробовал. Короче, я быстро убедился, что без ловкости дальше двадцати-тридцати шагов вглубь болот не пройти, тем более такой горе мышц, как мой текущий, совер-

шенно бестолковый тяжеловесный билд. Надо сменить характеристики и стать куда легче, ловче и прыгучей.

Чтобы кардинально изменить параметры персонажа пришлось подольше задержаться на алтаре воскрешения, где мне позволили вернуться в самое первое меню с возможностью выбора расы аватара. Я жадно впился в описание способностей других доступных рас. Так, с людьми всё было понятно. Только у них есть уникальная характеристика «Обучаемость». У конкурентов на её месте стоит другой расовый бонус.

Итак, эльфов в описании расхваливают, как непревзойденных охотников и магов. Прямо конфетки, но с живучестью у них большие проблемы, им бы за чьей-то широкой спиной, да за крепким щитом танка свои стрелы, да магию пускать. Они же и лучшие целители. У них в перспективе доступен весь арсенал магии аж до пятого круга без использования дорогостоящих одноразовых свитков, если заклинания "изучить", а если сказать точнее, то просто купить "Таинственный гримуар" с ним в игровом магазине. Эльфы-маги крутые почти со старта, лишь бы маны хватило эту магию активировать, но с их высоким интеллектом, это не проблема. И тут я почти на автомате полез посмотреть параметры эльфов и обомлел от своей тупости! Та же самая, тупейшая ошибка менее чем за сорок минут от старта турнира. Вместо инфы я опять выбрал себе новую расу, не желая этого, сменив аватар человека на эльфа.

Твою мать! Как можно так безбожно тупить! И на стресс не спишешь. Я был спокоен, просто в "Башне" можно было откатить просмотр числовых параметров, и я к этому так привык, что действовал на автомате. А-а-а! Баран, баран. Ну что уж теперь сделаешь? А-а-а! Кретин. Если я и третий раз это сделаю, то меня можно списывать в утиль. Я сломался, стал роботом.

И всё же, посмотрим, что тут нам эльфы по умолчанию предлагают. Их так расхваливали, что я и соблазнился посмотреть ближе. А у меня ещё четыре расы не исследованы. Ну как так можно было протупить? Я злился и не мог остановиться, ведь правильная и своевременная смена расы это очень важный тактический ход. «Бездна-3» в турнирном варианте была очень скупой игрой. Денег игроку можно потратить только на один комплект снаряжения и то, без важных бонусов. Эльфам-магам же еще надо специальные тома с заклинаниями из магазина покупать и это, кстати, отличное вложение.

Если эльф-стрелок может при неудачном нырке в омут потерять всё своё снаряжение – доспехи, оружие и стрелы, то пиши пропало – он просто не сможет дальше действовать, а при присоединении к команде, безоружный, будет бесполезной обузой. С магом не так. Он может остаться хоть в одних шортах, но кастовать магию не перестанет. Знания о магии нельзя потерять. Возможно, отсутствие посоха снизит дальность и точность атакующих заклинаний, но их можно

кастовать и с рук. Заклинания в любом случае остаются при персонаже. До смены расы. Важный момент. Надо выбрать одну и развивать героя. А времени в обрез, одни сутки – игровой блиц. Возможно, я вообще зря отказался от людей с их «обучаемостью». Вложив очки в неё, можно получить более эффективный прогресс. Итак, что ж там у эльфов на раскладке по умолчанию?

Лайт Винслет, уровень 1

Раса: эльф

Очки жизни 50/50

Очки маны 50/50

Усталость 50/50

Шанс обнаружить скрытого противника в радиусе 50 м – 5%

Шанс случайного успеха – 5%

Сила 5

Ловкость 15

Выносливость 5

Интеллект 5

Чутье охотника 5

Удача 5

Грузоподъемность 50/50 ед.

Общий вес 50 ед.

Финансы: 998 золотых, 0 серебряных монет.

Свободных доступных очков 10/10

Дополнительная способность навыка «Чутье охотника» – «Ночное зрение»

Опа! У эльфов на два очка на старте меньше, чем у людей и они просто картонные. Пятьдесят очков жизни, это вообще несерьезно. Десять очков ещё были доступны для распределения, видимо, чтобы можно было вкинуть их в интеллект, чтобы сделать билд мага. Честно говоря, совсем негусто. Я ожидал большего. Единственное утешение, что «Чутье охотника» дает халявную дополнительную способность «Ночное зрение», значит теперь ни ночью, ни в пропасти факелы не понадобятся. Эльф неплохой разведчик, легкий, ловкий, хотя и быстро устает, судя по "выносливости".

Блин, и куда забросить доступные очки? Мага я точно делать не буду. В одиночку он нежизнеспособен, как и чистый стрелок. Ладно, попробуем прогуляться по болотам этим легким и воздушным персом. Закину все очки в «чутье», чтобы находить противников заранее и обходить их стороной. Опять мою рожу к худощавому телу эльфа приклеили. Вышло очень коряво. Я какой-то вытянутый и дистрофичный. А, плевать. Время идет, а я ничего так и не разведал. В путь!

Сказав эту фразу, я опять едва сдержал смех. Если «Арбузы» меня в асфальт не закатают, после позорного выступления, долго еще буду вспоминать этот клич. Как оказалось, легкий и ловкий эльф был куда удобней в управлении и даже

иногда мог пробежать по совсем тонкому слою травы над топью и не провалиться. Плавучие кочки, коряги для него вообще были наравне с островками суши. Я порадовался «ночному зрению», которое реально спасало положение с опустившейся на болота ночью.

Двигаясь вдоль торчащих из болота камней, натканных здесь явно для танка, я понял, что и противников рассадили вдоль этого маршрута. «Чутье», даже на пятнадцати процентах обнаружения врага то и дело показывало, что в кустах и других укрытиях сидят противники. Я старательно обходил эти места, так как был безоружным. Первый раз когда «чутье» не сработало, и я вышел прямо на врага, в засаде сидел гоблин-лучник. Я получил от него ранение стрелой, и понял, что его сила не в мощных, наносящих критический урон выстрелах, а в том, что конечники стрел отравлены.

Получив всего одну царапину, я выхватил пять очков урона от физического попадания, а потом еще полминуты меня травил слабый яд, отнимая по единице жизни в секунду. Едва я получил ранение, залег за камень в укрытие, и вскоре остался всего с пятнадцатью очками жизни. Эльфы молодцы, но действительно очень хрупкие и требующие прикрытия нормального танка. Благодаря расовым способностям, ловкости и другим качествам эльфа, я смог забраться почти на километр вглубь болот, но был убит всего одним повстречавшимся мне гоблином-лучником. «Чутье» действовало ненадежно, но это было и так понятно из-за низких процентов

умения.

Гоблин подстрелил меня ядовитой стрелой ещё раз, обойдя моё укрытие по кругу, хоть и попал не с первого раза. Я опять отправился на алтарь храма воскрешения с уверенным намерением пройти в следующий раз намного дальше.

Пятнадцать золотых уже потратилось в оплату неудачных попыток разведки, но я все ещё держался выбранной стратегии разведки в качестве эльфа, не покупая для него оружие и защитное снаряжение. За это время я умирал очень по-разному, но так и не понял, почему «чутье» то высветит сразу трех противников в округе, то слепо не видит никого, пока не становится уже слишком поздно. Очень ненадежная способность. Меня опять убивали стрелки гоблинов, резали их бандиты с кинжалами, поедал гигантский слизень и еще несколько обнаруженных мной представителей хищной болотной фауны.

Поняв, что маршрут с камнями – просто кишит противниками, я попытался проложить другой в стороне от этого маршрута, но у эльфа, даже при его небольшом весе, были огромные проблемы с выявлением омутов и испарениями ядовитых газов. Ночью их было совершенно не видно, но проходя через облако яда, я опять отравлялся на тридцать секунд, и это было уже не слабое отравление, а сильное или иногда сверхсильное. Отбирающее то две, то даже три еди-

ницы жизни в секунду. Для эльфа всё это было смертельно, даже когда я перераспределил часть очков с «чутья» и «удачи» на выносливость.

Болото, словно минное поле, было усеяно такими ядовитыми облаками и обойти их, особенно ночью, когда их было не видно, для эльфа оказалось непосильной задачей. Я опять оказался на алтаре воскрешения и тогда решил рассмотреть, что за расы мне остались на выбор.

Великаны сразу нахер. Сколько бы ни было жизни у представителя этой расы, какие бы доспехи он ни нацепил, он будет тонуть, и травиться куда похлеще эльфа. На выбор остались дворфы, также тяжеловатые и неспособные преодолеть болота создания. Их расхваливали, как изготовителей удивительных артефактов и мастеров боя в тяжелой броне, но мой опыт говорил, что бесполезно такими ребятами даже пытаться добраться до пропасти в земле. Огры обладали всеми теми же недостатками, что дворфы и великаны, хоть и могли заживлять тяжелые ранения прямо на глазах.

Осталась всего одна раса, на которую я мог возлагать свои последние надежды – гоблины. «Бездна-3» позволяла играть и за них. Низкорослая, карликовая раса, слабая, легкая, но подвижная и привыкшая жить на болоте. Она прямо кричала: «Выбери меня!», но я сомневался. Если бы не третий тупорылый промах на автомате, я, возможно, вернулся бы назад к людям. Уж больно мне не хотелось отыгрывать роль низкорослого, зеленокожего уродца.

Однако, как ни странно, именно на гоблине моё лицо не выглядело таким отвратным, как я видел во вступительном ролике. Никаких узловатых пальцев и крючковатого носа с гнилыми зубами. Я скорее выглядел, как человеческий подросток со странным, зеленоватым оттенком кожи. Раз уж я и тут зашел глянуть особенности расы в числах на автомате, у меня просто не оставалось выбора, кем начинать играть по-серьезному.

Я впился глазами в доставшееся мне создание по умолчанию.

Лайт Винслет, уровень 1

Раса: гоблин

Очки жизни 30/30

Очки маны 30/30

Усталость 30/30

Шанс обнаружить скрытого противника в радиусе 50 м – 20%

Шанс незаметно подкрасться к жертве в радиусе 50 м – 20%

Шанс случайного успеха – 11%

Сила 3

Ловкость 10

Выносливость 3

Интеллект 3

Болотный житель 20

Грузоподъемность 30/30 ед.

Общий вес 30 ед.

Финансы: 985 золотых, 0 серебряных монет.

Свободных доступных очков 0/0

Дополнительная способность навыка «Болотный житель»

-
«Нечувствительность к ядам», «Травник», «Легкие шаги» (действует при силе 3 и ниже), «Болотный охотник».

Дополнительная способность навыка «Болотный охотник» – «Слабое ночное зрение» (Способность видеть в темноте – 50%)

Меня аж перекосило от количества очков жизни, силы и выносливости этого хрупкого создания, но присмотревшись внимательней, я заметил, что он не так уж безобиден. Яд – бич моего постоянного умирающего эльфа, был этому созданию нипочем из-за способности «Нечувствительность к ядам». Этот навык породила главная расовая способность гоблинов – «Болотный житель». Она также давала умение «Травник», «Легкие шаги» не работающее при повышении силы моего героя выше трёх и навык «Болотный охотник», который в свою очередь давал ещё одну способность «Слабое ночное зрение». Не такое крутое, как у эльфов, но обещалось пятидесятипроцентное видение в полной темноте.

Это уже что-то, ведь так я смогу видеть вдаль в темноте без факела. Он сам по себе является подставой, так как освещает лишь небольшую область вокруг игрока и вскрывает его местоположение для врагов, а не наоборот.

Я выдохнул с облегчением, без ядов на болоте будет прожить куда легче. Ещё надо потестировать, что такое «Легкие шаги» и «Травник». Может их польза будет неоценима. Но все эти эксперименты пришлось отложить на потом, так как сработал сигнал, который я установил на таймере. Пора было прерваться на встречу с командой. У меня уже было чем с ними поделиться. У гоблина неплохие шансы добраться до входа в подземелье. Уж не знаю, как дальше, способен ли он убить босса, но физически преодолеть болото, в текущих реалиях, что создала «Бездна-3», похоже, способен только он. Если бы я не протупил, то добравшись до нижнего этажа подземелья мог бы воспользоваться предметом смены расы, но мой поезд ушел. Придется как-то выживать гоблином. У меня была даже одна задумка, как покрыть потери золотых, что я допустил, разведывая топи на эльфе.

Однако, это позже. Два часа из двадцати четырех уже прошли и мне нужно было разлогиниться и поспешить на встречу с командой, что я и сделал. Судя по тому, что находившаяся рядом капсула Аполлона была уже пуста, меня уже все ждали. А такому, как я непростительно опаздывать в компании «А» и «Б»-статусных.

Часть 06 Безжалостный маркетинг

Сеть, кибер-спортивные медиа, буквально, взорвалась громкими и скандальными заголовками через несколько часов со старта очередного мирового турнира по новой «Бездне-3» от культовых японских разработчиков. Корпорация Шокен призвала фанов поддержать своих любимчиков, но это был лишь отвлекающий маневр. Многочисленные свободные блогеры и штатные спортивные комментаторы кибер-состязаний в один голос завопили о вопиющей сложности и неиграбельности третьей части серии по сравнению со своими предшественницами.

Именитые звезды игрового шоу-бизнеса, к которым приковано внимание многих опытных игроков, фанов и простых зрителей во всем мире, фактически, полностью растратили имеющийся у них стартовый капитал, но так и не достигли даже минимальных успехов в достижении поставленной цели. Не покорили даже первого, входного уровня новой «Бездны». Спонсоры и азартные игроки, делавшие ставки на победу звездных команд пребывали в ярости.

Они массово обращаются к судьям и разработчикам с требованием изучить ситуацию со сложностью игры и пересмотреть правила. Обычно звездные команды справлялись с поставленной задачей уже в первые часы состязания, и победители становились известны задолго до окончания отве-

денных суток. Время тянули неудачники, не справившиеся с заданием, выбравшие несбалансированные команды или слишком глупо растратившие стартовый капитал, но сейчас в таком положении оказались и лучшие, самые опытные игроки, что намекало на очевидный факт, что разработчики переборщили со сложностью, а то и намеренно нахимичили с балансом, сделав игру непроходимой.

Многие айдолы расстроенными покинули свои капсулы, так как без помощи фанов просто не могли продолжать соревнование лишившись всех средств и даже средств на воскрешение своих текущих аватаров. Среди многих зрителей и фанов царила настоящая паника. Спонсоры все яростней просили судей вмешаться и проверить созданный корпорацией Шокен мир на реальную проходимость. Вопиющие случаи тотального проигрыша в первые часы со старта жирно намекали, что что-то со сложностью игры было не в порядке.

Сами игроки по жестким правилам состязания были полностью отрезаны от внешнего мира на время проведения точного состязания и могли рассчитывать лишь на удачу и помощь фанов, которые окажут им свою моральную и финансовую поддержку. Новость о проигрыше многих главных звезд турнира в первое время звучала, как какой-то глупый фейк, но с отсрочкой в три часа начались первые трансляции с видеорядом игрового процесса топовых игроков, на каждой из сотен баз проведения турнира.

Разумеется, в определенных странах показывались запи-

си состязания между местными звездами, но так как очень многие из них проигрывали, буквально, в первые минуты начавшегося турнира, то материала для демонстрации оказалось слишком мало. Пустые пробелы заполняли демонстрацией геймплея игроков не самых известных и раскрученных команд, демонстрацией расстроенных айдолов, театрально пускающих слезы для зрителей, большинство игроков проводило время вне капсул. Ведущим шоу было просто нечего показывать в эфире.

Эксперты обсуждали увиденный материал. Долго и нудно делились своим никому не интересным мнением об увиденном. Широкое распространение получили кудахтанья всяких около кибер-спортивных порталов, что корпорация Шо-кен смухлевала, поместив вход в своё новое подземелье в центре гигантского и совершенно непроходимого болота. Игрокам, привыкшим к совсем другому, к ярким битвам с монстрами в темных лабиринтах подземелий, пришлось бороться не с монстрами, а с весом собственной экипировки.

Кочки на предполагаемом пути следования отрядов игроков не выдерживали веса танков. Те вязли и тонули в черной жиже омутов сотнями тысяч. Без танков, теряющих всё своё снаряжение, таким дурацким способом вся структура команды тут же разваливалась. И если даже оставшимся игрокам удавалось пройти немного дальше вглубь болот, они становились легкими жертвами скрывающихся прямо в трясине и за кочками зеленокожих уродцев, расстреливающих

потерявших свою главную защиту игроков издалека стрелами с отравленными наконечниками.

Тотальное неудобство перемещения, отсутствие нормальной дороги для движения тяжелых, бронированных игроков, коварство и засады малозаметных монстров, ядовитые испарения, возникающие в спонтанном порядке в любом участке болот и целые ядовитые облака, неожиданно накрывающие весь отряд, были объявлены главной причиной провала участников нового турнира.

Спонсоры скандалили и требовали отменить результаты состязаний, как недействительные. Обвиняли разработчиков в намеренном создании невыносимых условий для умелых команд игроков, чтобы они не могли отбить свои вложения. Требовали перезапуска турнира или возвращения вложенных стартовых средств. Назревал крупный скандал, который дошел до выдвижения взаимных претензий и требований.

Всего четыре часа от начала турнира прошло, а большинство самых опытных, раскрученных, звездных команд окончательно выбыло из состязания, даже несмотря на мощную и щедрую финансовую поддержку своих многочисленных фанатов. Игроки просто не понимали, как справиться со слишком нестандартной стартовой локацией. Известные и привычные методы игры не работали. В игре остались редкие маргиналы, новички, всякие нонеймы, которые отчаянно пытались добиться хоть бы какого-то отличного от нуля

результата.

Это стало причиной, по которой разработчикам пришлось пойти на уступки и объявить в СМИ, что если никто из игроков не покорит все три подземных уровня «Бездны», то главным критерием, по которому будут определять победителей локальных турниров это – максимальная сумма очков, набранная командой за время прохождения состязания. Она подсчитывалась из числа и силы убитых игроками противников, набранных ими уровней и потраченных на приобретение снаряжения средств.

Те, кто убил командой одного гоблина-лучника пятого уровня, выиграют у команды, убившей одного гоблина-лучника третьего уровня, если они потратили одинаковое число средств на экипировку и суммарное количество смертей её членов совпадает. Параметров, влияющих на финальную цифру очков, было довольно много. Однако, это знали только зрители и спонсоры.

Игрокам изменение условий победы не сообщалось. Так бы многие знающие игроки вернулись после объявления этих изменений в свои капсулы, чтобы увеличить количество очков команды за счет поднятия уровня своего персонажа всякими небоевыми, ремесленными или алхимическими способами. Вместо того, чтобы распивать в баре кофе, они могли хотя бы попытаться это сделать, но не судьба. Разбалованные и капризные игроки обвиняли во всем разработчиков. Это они виноваты, что игроки пострадали, они вино-

ваты, что вместо подземелья перед ними находится дурацкое болото!

Зря я беспокоился насчет опоздания. Шелдон и Йон только подходили и собирались в условленном месте, когда я взмыленный вбежал в зал. А самого уroda и его телохранителя вообще нигде не было видно. Вскоре я услышал раздраженные крики со стороны стойки администрации.

– Мой отец с вами разберется! Вот увидите! Не знаете Таллоса Зеро? Не плачьте, когда узнаете! Он вам за такое спуска не даст. Я пока предупреждаю по-хорошему. Верните мне мой коммуникатор! Я должен связаться с отцом, мой фанклуб так и не выслал мне средства на игровой счет. Я должен узнать, почему средства до сих пор не пришли.

Парня мягко осадили, сказав, что средства связи запрещены организаторами турнира для всех участников, и если он им воспользуется, то автоматически он и его команда будет тут же удалена с турнира. Исключений из этого правила нет.

– Ничтожества, отбросы! Да как они смеют отказывать мне! – злобно шипя и непрерывно ругаясь, Аполлон занял центр дивана в комнате для нашего командного брифинга.

– Ну что? Кто куда добрался? – скривив недовольную рожу, поинтересовался «Арбуз» у двух «Бэшек», пока полностью игнорируя меня.

– Честно говоря, у нас не особо хорошие результаты, –

признался Шелдон, – как мы и договорились, создали пару из танка и хилера. Выбрали Великана и жрицу-эльфийку. Они по описаниям тут самые эффективные, но в итоге сразу застряли в самом начале болота. Великан со всем снаряжением завяз, а затем и утонул в первой же трясине. Жрица пока в порядке, но пришлось заменить Великана, на человека-воина и вооружать уже его. Но это удалось сделать только частично и самым посредственным снаряжением, и в этой паре пока результат вышел не намного лучше.

– Ну, какой? Говори уже всё до конца, – потребовал злобно ухмыляющийся сынок олигарха, глядя на уткнувшегося взглядом в пол парня, – вы же вроде как опытные, профессиональные кибер-спортсмены со стажем, давно играете в паре или вы мне соврали?

– Нет! Нет, господин Зеро! – наперебой залепетали парни напротив.

– Мы продвинулись вглубь болот пока всего на сто двадцать метров. Не хочется опять потерять дорогостоящее снаряжение, вот мы и осторожничаем, – пояснил Шелдон.

– Это только он осторожничает, я готов двигаться дальше, господин Зеро. Просто люди плохо видят в темноте, а у него все факелы закончились. Он не захотел на них тратить-ся. Вот мы сидим, ждём утра в игровом мире, – вдруг воскликнул Йон, выгораживая себя и пытаясь сделать крайним в застое своего товарища.

– Йон?! – удивленно воскликнул Шелдон.

Было видно, что между ними пробежала кошка, накопились взаимные претензии. Парни глупо просадили деньги спонсоров и теперь боялись последствий. А ещё Арбузный урод подливал масла в огонь. Стресс сказывался на общем состоянии игроков. Йон уже понимал, что они, фактически, аутсайдеры и пытался минимизировать хотя бы урон от «А»-статусного ублюдка.

– Вот как? Понятно. Вы всё ещё топчитесь в самом начале, – надменно ухмыльнулся Аполлон Зеро, – отбросы, а еще рассказывали мне о высоком месте в рейтинге. Идите, сделайте хоть что-нибудь полезное.

Парни послушно встали, чтобы уйти.

– Погодите! Мы же так и не обсудили стратегию, – забеспокоился я. Что это за брифинг, если мы не поделимся своими находками.

– А что тут обсуждать? Эти бездари даже на двести шагов в болото не продвинулись, отбросы. Сидят, ждут, когда ночь закончится. На факелах экономят, нищие отбросы. Из-за вас наша команда проиграет.

Урод продолжал угрожающе давить на менее статусных, чем он, членов команды, а те не знали, как на это реагировать и просто молчали.

– Я кое-что разузнал и хотел поделиться, – желая хоть немного разрядить неловкую ситуацию, сказал я, пока урод не выгнал Шелдона и Йона совсем.

– Мы же одна команда, должны действовать все заодно.

Когда мы доберемся до третьего этажа подземелья, убьем босса, оценивать нас будут по командной сумме очков. Для нас успехи каждого члена команды важны.

– Доберемся до третьего уровня? Лайт, ты вообще о чем? Не на что купить новое снаряжение. Эти ублюдки не дают мне связаться с отцом. Он сам тупит и еще не организовал мне финансовую поддержку под видом фанклуба. Сука, он что жмотит для меня жалкую пару сотен тысяч кредитов? А эти ничтожества даже отказываются меня слушать. Вы двое, пошли и показали всё, на что способны, поняли?

– Да, господин Зеро, мы сделаем всё, что можем, – начав даже кланяться, парочка игроков поспешила подальше от угрюмого уroda. Он был явно не в настроении.

– А вы с Михаэлем как далеко продвинулись? – спросил я у раздраженного Аполлона.

– У нас с Михаэлем полный тупик, – усталым голосом ответил он, – этот идиот вообще ничего не может и нырнул в болото в полном снаряжении хилера. Бл*ть, и пяти минут не прошло, как он сдох, растратив всю тысячу.

– Господин, но ведь мы же вместе... – робко пробасил мускулистый мужчина.

– Заткнись, отброс! Я Великаном начал. Меня трясина вообще не держит, а вот как ты умудрился утонуть? Вообще, баран, под ноги не смотрел! Если бы не ты, отброс, мы бы хотя бы на сотню метров в болота зашли, как эти два мусора. Бл*, да что мой батя тупит. Где помощь, которую он мне

обещал?

– Простите, господин. Это целиком моя вина, – промямлил ни в чем не виноватый мужчина. Его роль – физически защищать господина, а в играх он вообще новичок. Мне даже было немного жалко Михаэля. Он выглядел подавленным и угрюмым.

– Вот именно, debil. Ладно, скоро мой отец пришлет ещё денег. Просто какая-то заминка.

– Послушайте, меня, – не желая тратить время на бессмысленные разборки, кто прав, а кто виноват, сказал я, – у гоблинов полная неуязвимость к яду, так что гоблины-лучники, что нападают по дороге из укрытий, не смогут их отравить стрелами, и они точно дойдут до спуска в бездну. А ещё у них есть способность «Легкие шаги»...

– Что?! Заткнись про своих гоблинов. Ты что, реально думаешь, что кто-то из уважающих себя людей будет играть за гоблина? Хватит пургу гнать. Я буду играть Великаном или никем. Всё, ты мне уже надоел, вали отсюда нахр*н. У меня нет настроения. Это не турнир, а издевательство какое-то. Я себе всё по другому представлял, а ещё эти ничтожества из администрации настолько упертые бараны, что их убить мало. Вали с моих глаз, пока я добрый, – злобно пригрозил Аполлон.

Хотел бы я увидеть, как он будет ссаться и лебезить, если бы мы остались в тихом закутке одни, без Михаэля. Я бы сам, даже рискуя, что меня потом найдут и покарают, ему с удо-

вольствием рожу до кровавых соплей разбил. Ублюдок арбузный. Как же он раздражает! Но наружу я своим чувствам вырваться не дал. Только молча кивнул.

Покинув зал для индивидуальных брифингов команд, я поискал глазами Шелдона и Йона. Может у них мои предложения вызовут хоть какой-то интерес. Пока шел через весь этаж, искал их глазами и, наконец, нашел. Парни зависли в кофе-баре и что-то живо обсуждали между собой. Я направился к ним, чтобы предложить попробовать стартовать с гоблинов, рассказать об обнаруженных у них бонусах.

Они даже послушали меня какое-то время. Я опять успел дойти до навыка «Легкие шаги», но Йон грубо перебил меня, фразой «Хватит!» Я не понял, что это значит, решил не заморачиваться и продолжил:

– Ну, так как, ребята, попробуете начать за гоблинов? У них все шансы хотя бы до ямы дойти. Другими расами я пробовал – никак не выходит, – честно признался я.

– Нет! – изменив тон на более презрительный и высокомерный, грубо ответил парень, – гоблинами мы точно пробовать не будем, тем более уже все средства вложены в снаряжение для другой расы. Ты совсем не понимаешь, как надо играть, что ли?

– Чего вы так грубо разговариваете? Мы же одна команда. Находимся в одной лодке. Ну, нет, так нет, – немного разозлился я.

– Смотри Шелдон, этот отброс ещё зубы смеет показы-

вать, – презрительно поморщившись, вдруг сказал изменившийся в лице паренек.

А Шелдон добавил:

– Не смей к нам больше обращаться, отброс. Я увидел, какой у тебя статус. Что вообще «ё»-отброс делает в таком приличном месте? Ты не из нашего круга, мы не хотим с тобой разговаривать.

– Все понятно, ладно, у меня больше нет предложений, партнеры по команде, – развернувшись на сто восемьдесят градусов на каблуках, процедил сквозь зубы я, и сразу пошел в подвал с капсулами.

Гаденыши «Бл*дские»! Как узнали, что я не «А»-статуса, так сразу нос даже поговорить воротят. Блин, кушать хочется, но нас больше бесплатно не кормили, а у меня с собой ни кредита. Меня из квартиры с пустыми руками забрали, а лезть в свой тайник при вооруженных гориллах я не стал. Как бы мою квартиру не обнесли, пока она без двери, открытая стоит. Ох, не так хорошо мой тайник устроен, его опытные воры могут обнаружить. Скорее бы уже домой вернуться! Хотя, наверное, будь у меня деньги, я бы всё равно здесь ничего не стал покупать. Цены в этом бункере зверские. Шесть кредитов за жалкий стаканчик кофе. Его что, с луны сюда доставили? Что за цены? Да я килограмм кофе за эти же деньги купить могу.

Блин, только настроение мне эти гады испортили. Зря на них время потратил. Ладно, насрать, попробую сам в загад-

ках игры разобраться. А эти люди мне никакие не товарищи. Волк зайцу не товарищ. Я ничего им не должен. Мы уже, как команда, похоже, проиграли. Как я понял, все кроме Йона, уже по разу просрали своё снаряжение, утопив полностью одетых персов в болоте. Стартовые деньги потрачены, а я попробую реализовать некоторые свои задумки. Вдруг выгорит. Ведь достаточно, чтобы кто-то один добрался до третьего уровня подземелья и мы сможем попасть в финал этого турнира. Хотя как набить много командных очков, чтобы другим, более слаженным командам не проиграть, даже не знаю.

Эх, люблю тестировать новую расу! Никогда в жизни зеленокожими не играл. Было предвзятое отношение, некоторая брезгливость, которую продемонстрировал и неадекватный Аполлон. А гоблин в этом болоте, как я у себя на районе. Как Инь, мать его, и Ян. Одно удовольствие ими тут даже просто находиться.

Правда, очень непривычно, что обзор из глаз очень низкий. Я словно заново стал десятилетним, нет, даже семилетним ребенком. Половина травы и кустов выше меня, а я даже не пригибаюсь. Зато прятаться от противника очень удобно. Вообще ничего делать не надо, я сам по себе мелкий, вертлявый. Довольно большая ловкость и удача при такой низкой силе – странное сочетание. Хотелось бы силу и выносли-

вость поднять, чтобы повисить живучесть. Хотя в меня и так фиг попадешь из лука из-за такого низкого роста, скрытности и ловкости. А ещё хотелось для начала исследовать ограниченный уровнем силы навык, поэтому я не стал менять установки по умолчанию.

Блин, «Легкие шаги» показали себя идеально! Можно просто бежать по любой болотной поверхности наискосок, хоть по тонкой травяной трясине, хоть наступать в открытые омуты и это не приводит к проваливанию в воду. Легкий гоблин отталкивается даже от поверхности мутной воды, когда бежит, используя эту способность. Идеально!

Я решил реализовать свою идею, которую хотел осуществить ещё эльфом. Отбежать подальше от основной дороги, от расставленных вдоль неё противников и рвануть к пропасти по открытым просторам, где единственной существенной проблемой для эльфа были малозаметные в темноте, ядовитые, клубящиеся облака. Хотел поскорее приблизиться к яме, чтобы глянуть, что же там внутри.

Есть ли там какой-то босс, и оценить, есть ли у меня шансы его убить гоблином в одиночку. Вроде как у меня есть пару козырей, вроде ядовитых стрел. Это позволило бы мне придумать какой-нибудь способ для уничтожения противника. Очень хотелось выделиться и продвинуться дальше вглубь подземелья.

Была надежда, что на первом ярусе подземелья есть какой-то чек-поинт, точка сохранения прогресса, и дальше

я смогу воскрешаться и продолжать штурм уже появляясь там. В «Башне» было достаточно перейти на следующий этаж, чтобы сделать такую привязку. Было бы логично и очень удобно, если бы разработчики реализовали эту удобную фишку и здесь. Ещё хотелось узнать, можно ли добыть ядовитые стрелы в игровом магазине или только трофейные у противников в болоте. Я кстати так и не изучил предлагаемое для гоблинов снаряжение и оружие. Пора, пора это сделать.

Радостно побегав в окрестностях магазина, я отметил, что ошибся вначале. Он не открывается, где попало. Я не мог открыть меню магазина, отдалившись от него дальше десяти метров. Вот оно что! Хорошо, что сейчас это сразу и выяснил, а то бы обломался, желая пополнить количество стрел в бою уже на болотах. Получается, надо хорошо запастись расходниками, вроде стрел, прямо на точке воскрешения.

Кстати, где там правила? Что тут пишут о потере снаряжения в бою? Ага, инвентарь не высыпается. Теряется только надетое на героя при смерти. Фуф, значит, весь инвентарь не высыпается наружу. Хотя логично, ведь я уже умирал, а золотые не потерялись от этого. Они хранятся в отдельной ячейке в инвентаре. Но из-за игровых условностей даже на мой вес и грузоподъемность никак не влияют. Но тут и без них есть чему влиять. У меня грузоподъемность равна силе, умноженной на десять и выходит всего тридцать кило. Что я смогу вообще напаять на себя и взять в качестве оружия, с

такой-то силой? Смотрим. Ага, а гоблин у нас раса для бедных. Таких отбросов, как я. Даже названия у предметов какие-то трешовые. Что это вообще такое?

«Тупой ржавый кинжал гоблина, 20/20» – 20 золотых! Для чего такой хлам с минимальной прочностью вообще продавать? Он же весит, как и все другие кинжалы, но сломаётся почти сразу.

Ладно, что тут есть ещё? Вижу, гоблина разрабы позиционируют, как бойца с кинжалами и луком. Ну, вроде как логично, ведь у него довольно высокая ловкость, можно нанести несколько быстрых ударов кинжалами и отскочить в сторону, а если повезет то ещё и будут критические атаки. Гоблины, как вижу, заточены именно под такой стиль боя, хотя силенок у них совсем маловато, чтобы хоть какой-то вред кинжалом нанести. Я открыл подробное описание самого дешевого кинжала.

«Тупой ржавый кинжал гоблина»

Режущий урон 1-2 ед. урона (ваш текущий 4-5)

Прочность: 20/20

Вес: 3 ед.

О! Подсказка сразу выдается, сколько при моей силе кинжал нанесет урона. Удобно. Но как же мало. Блин, зачем на их силу наложили ограничение «Легкими шагами». Такой удобный навык и сразу исчезает, если я вкину хоть очко в силу. Как-то обидно.

Ладно, это специально придумали, чтобы сделать расы

уникальными и заставить их действовать по-разному, с умом использовать бонусы и слабости. При следующем воскрешении на алтаре я могу перекинуть всю удачу в силу и посмотреть, что в таком случае будет. Что там дальше в разделе оружия?

«Тупой кинжал гоблина, 40/40» – 40 золотых!

Во, уже более менее приличная прочность, хотя за вдвое большую стоимость могли бы характеристики урона поднять, а они на том же уровне один-два. Издевательство!

«Простой кинжал гоблина, 40/40» – 50 золотых!

Очуметь! Пятьдесят золотых за сраную единичку в увеличении верхнего параметра урона. Теперь не один-два, а один-три. Я просто офигеваю с этих разрабов. Пять тысяч кредитов за вот это? Безумие, просто безумие. «Бешки» с жиру бесятся.

«Хороший кинжал гоблина, 40/40» – 80 золотых!

Что? За еще одну единичку, но уже в нижней границе урона еще три тысячи кредитов накупили. Я просто не мог это принять. Это за пределами моего понимания. Да меня просто жаба задавит это купить. Нет слов, одни выражения. Два-три, при моей силе будет пять-шесть, да это почти то же самое, что у самого дешевого ржавого кинжала. Разумеется, я выберу его! За такие деньги можно их сразу четыре купить. Еще и прочность вдвое увеличится. Если «Ржавый» и «Хороший» кинжалы изнашиваются с одной скоростью.

Дальше я исследовал прилавок с кинжалами бегло, про-

сто подмечая самые лучшие, по моему мнению, соотношения цена/качество/эффективность/прочность.

Фуф, получил очередной стресс от этих шокирующих цен и цифр. Блин, да мне гораздо легче силу у перса подкрутить, и я получу оружие с самыми большими характеристиками прямого урона в магазине. А если ещё психануть и «удачу» и «Болотного жителя» свести к единице и туда же закинуть, то самый дешевый, ржавый кинжал будет резать куда сильнее, чем самая смертоносная и безумно дорогая «Идеальная, отравленная, зазубренная бритва мясника»!

Прилавок с условно «гоблинским» оружием заполняло множество не сильно отличающихся друг от друга экземпляров с градацией «хороший», «острый», но на некоторых имелись дополнительные свойства, вешающие на противника ДоТ кровотечения или отравления на полминуты. К дорогим можно было отнести:

«Острый кинжал гоблина, 40/40» – уже 100 золотых!
(урон 3-3)

«Зазубренный кинжал гоблина-охотника, 40/40» – уже долбаных 200 золотых!

(урон 1-3, но ещё вызывает кровотечение в 1 ед. на 30 секунд)

«Хороший... Острый... Превосходный... зазубренный кинжал гоблина-охотника, 60/60»

225/ 250/300 золотых

(2-3... 3-3... 4-4 урона и вызывает кровотечение в 1 ед.

на 30 секунд)

«Хороший... Острый... Превосходный... кинжал гоблина-бандита, 60/60»

225/ 250/300 золотых

(2-3... 3-3... 4-4 урона и вызывает слабое отравление в 1 ед. на 30 секунд)

К самой топовой элите «гоблинского» вооружения начавшегося с довольно скромных и дешевых экземпляров можно было отнести оружие, которое наносило среднее и сильное кровотечение и отравление. Но и стоило оно запредельные суммы. На пике находились:

«Идеальный зазубренный кинжал Потрошителя, 100/100» – 1200 золотых!!!

(10-10 ед. урона и вызывает кровотечение в 3 ед. на 30 секунд)

«Идеальный кинжал Ассасина, 100/100» – 1200 золотых!!!

(10-10 ед. урона и вызывает отравление в 3 ед. на 30 секунд)

«Идеальная, отравленная, зазубренная бритва Мясника, 150/150» – 2400 золотых!!!

(15-15 ед. урона и вызывает отравление и кровотечение по 3 ед. на 30 секунд)

Непостижимые и невообразимые две тысячи четыреста золотых за предмет, всё еще имеющий ограниченную прочность, хоть и способный убить свою жертву, парой царапин,

если, конечно, рядом нет, способного останавливать кровотечение и устранять отравление жреца.

Мой мозг чуть не лопнул от изучения всего доступного снаряжения гоблина. Если у Великана было всего три градации типа снаряжения, у людей двенадцать из-за разных классов, то гоблин своими десятками видов кинжалов смог переплюнуть их всех. С луками дело обстояло не так разнообразно. Всего три типа, но имелся доступ и к отравленным, хоть и очень дорогим для обычного, расходного материала стрелам.

Я-то при первом беглом осмотре магазина глянул лишь на первую страницу у гоблинов, а оказалось, что их целых шесть, больше, чем у всех других рас, даже больше чем у людей, у которых надо одеть и вооружить сразу три разных класса персонажей.

Слегка очумев от цен и разнообразия выбора, я, как неисправимый скряга, купил себе самый дешевый «Тупой ржавый кинжал гоблина» и даже потраченных двадцати золотых мне было жалко.

Положив предмет в инвентарь, я успокоил себя, что он не потеряется при смерти и отправился в путь к яме обходным путем на «Лёгких шагах». Очень уж хотелось заглянуть внутрь. Может там сундуки с сокровищами лежат за спящим боссом, а я, используя свою способность (Шанс незаметно подкрасться к жертве в радиусе 50 м – 20%), что шло в комплекте к «Болотному жителю», по тихому смогу их умык-

нуть. «Кто знает?» – начиная разгоняться, и углубляться в бескрайние болота в стороне от дороги, подумал я.

Часть 07 Попёрло, так попёрло

Ю-ху! Бежать по болотам, вдыхать терпкий аромат трав и щекочущие ноздри ядовитые испарения, было легко и даже приятно. За это я и люблю игры в виртуальной реальности. Я дышу, чувствую дуновение ветра на коже, тепло поднимающегося к зениту светила, но при этом словно совсем другое существо, без мучительного и горького прошлого, но с прекрасным, таинственным будущим.

Сейчас я слаб, но мои силы могут значительно возрасти. Надо найти лазейку, быстрый способ развития или малюсенькую недоработку разработов и тестеров, и я быстро пойду в гору. Из грязи в князи – как говорится, и всё зависит только от изворотливости моего ума, смекалки, внимательности, понимания задумок разработчиков этого незнакомого мира, и главное, их промахов.

А промахи есть всегда. Создают виртуальные миры люди и тестируют их тоже люди, а людям свойственно ошибаться. Всегда. Такова наша природа. А я всю свою грешную жизнь держусь на плаву за счет этого единственного, неисправимого свойства человеческой природы. Люди ошибаются, и кто-то этим пользуется. В данном случае, я как раз тот, кто сделал поиск и использование человеческих ошибок своим заработком и, фактически, способом выживания.

И в играх это тоже работает. Просто надо быть очень

внимательным и терпеливым. Не бояться экспериментов и ошибки, недочеты, неисправленные глюки разработов всплывут. Не все они могут быть для меня полезны, но я попытаюсь сделать так, чтобы неочевидная польза проявилась. И первое, что я подметил и оценил в расе гоблинов, это не экономию на факелах, из-за неполноценного аналога «Ночного зрения», не повышенную проходимость гоблина «Легкими шагами» и даже не его «Невосприимчивость к ядам», а такой неприметный, затаившийся между другими навык «Травник».

Я бежал и жадно крутил головой по сторонам, пытаюсь обнаружить его действие и оно вскоре проявилось. Отбежав на пару сотен метров от стартовой локации, я начал видеть и различать полезные, целебные, магические и наоборот вредоносные травы, цветы, ягоды и грибы. Достаточно было просто приблизиться и цель помечалась определенным свечением.

Растения имели уникальные названия и одну из трех видов подсветки – зеленую, голубую или красную. По аналогии с зельями, я предположил, что зеленые ядовиты, голубые восполняют ману, а красные лечебные, но, к сожалению, кроме названия и трех вопросительных знаков в описании, никаких данных, что дают те или иные ингредиенты, не сообщалось.

При попытке изучить выпадало сообщение, что они не распознаны. И тут до меня дошло, что самым простым и

очевидным способом распознавания может быть обычное поедание. За время пятиминутной пробежки у меня уже накопилось по несколько экземпляров десятка найденных мной трав, грибов и цветов и я решил попробовать на вкус по одному из каждой кучки и не прогадал.

Некоторые давали целебный, а некоторые отравляющий эффект, тут же блокировавшийся моим расовым бонусом, прямо при поедании. Он был аналогичен слабому, среднему и сильному отравлению ядом. Так как я был невосприимчив к ядам, то не получил никаких повреждений от своих опасных экспериментов, зато точно выявил, что как действует.

Самыми интересными для меня стали редко встречающиеся алые ягоды, которые давали затяжной, на полминуты эффект, восстанавливающий сразу по три единицы здоровья в секунду. Я был уверен, что их выдающиеся целебные свойства полностью и в самом лучшем виде проявятся в алхимии, но даже в простом, необработанном виде, получить прибавку в девяносто единиц к своему здоровью было огромным бонусом.

Только я полностью ошибся с красной и зеленой подсветкой. Всё оказалось ровным счетом наоборот. Подсвеченное зеленым, по аналогии со светофором – обладало полезными свойствами, а красное – вредными. Совсем не так, как окрашивают целебные и ядовитые зелья в играх, но для меня это небольшое заблуждение было не такой уж проблемой. Ошибся и ошибся. Бывает.

Зато после распознавания всех ингредиентов я увидел их описание и цену продажи. Тут у меня опять резко испортилось настроение. Всего три золотых за алую ягоду, которая восстанавливает целых девяносто очков жизни! Почему так мало? Это нечестно! Кинжал Ассасина, способный отнять столько же очков отравлением, и при этом ломающийся при использовании, стоил в магазине целую тысячу двести золотых! Где баланс?

Ладно, возможно обработанные и превращенные в зелья, они будут стоить намного больше. Ведь всё это были лишь ингредиенты для алхимии, но так как я не купил в магазине специальное оборудование для зельеварения, то использовать их для превращения в пузырек эликсира пока не мог.

В голове начала складываться картина, как можно значительно приумножить количество золотых на счету моего персонажа. Болото огромное, и подходящие для алхимии ингредиенты встречаются довольно часто. На этом точно можно заработать. Вообще, очень много ещё, при всем моем любопытстве, осталось не изучено и непонятно.

Очевидно, что раз указывается, что мой персонаж первого уровня, то он, как и в «Башне», может развиваться и получить второй уровень, третий и так далее. Это же мне описал Шелдон, рассказывая, правила второй Бездны. Но я же уже нахожусь в игре и могу подробно прочитать общие правила и этой части игры из первоисточника, чтобы уточнить все интересующие меня моменты. Разве нет? Я присел на кочку

и открыл панель персонажа с множеством закладок. Нашел общие правила.

Пожалуй, с этого надо было начать знакомство с игрой, а не бежать сломя голову исследовать болота. Это всё вступительный ролик меня сбил с толку. Я прямо ни о чем другом думать не мог, кроме как: «Пройду я через болото, найду я вход в подземелье или нет?»

Бывают навязчивые состояния. Такой вот я человек, не люблю много читать, а больше люблю всё пробовать прямо на зубок. Однако, дальше уклоняться от подробного изучения правил было уже преступно. Тем более, что мне хотелось выяснить, имеет ли моя затея с приумножением средств на счету персонажа вообще смысл. Если при проигрыше они просто сгорят или будут сняты с моего счета в пользу организаторов конкурса, то какой толк стараться? Их наоборот надо с умом потратить под ноль.

Но читать правила пришлось с самого начала и первое, чему уделили время те, кто их составляли, это примерам стандартного и альтернативного развития персонажа. Самым доступным и стандартным способом является получение опыта за убийство мобов и боссов. Менее стандартным, освоение ремесленных навыков, таких как прокачка навыка оружейник, травник, алхимик и прочих. Хм, травника можно прокачивать? Это как?

Правила утверждали: хотя многие виды оружия и эликсиров в готовом виде можно купить сразу в игровом магази-

не, но в зависимости от региона мира и расы, иногда выгодно развить один из ремесленных навыков, так как изготовленные собственноручно эликсиры могут обладать дополнительными уникальными свойствами, а при достаточно сильно развитом определенном ремесленном навыке, созданное оружие или эликсиры могут превосходить лучшие образцы из магазина.

К тому же, починка самых дорогостоящих видов оружия и доспехов, почти пришедших в негодность доступна только мастерами-оружейниками из игроков. Иначе ценное оружие просто выйдет из строя и разрушится. Особенно в ремонте хороши Дворфы.

Я сразу догадался, что как у гоблинов сходу есть доступ к травничеству, так и у бородатых коротышек должен быть расовый навык оружейник или кузнец. Угу, что там дальше? За изготовление эликсиров, оружия или его успешный ремонт, обладатель ремесленного навыка получает опыт, и этот опыт тем больше, чем более высокого уровня предмет удалось создать.

Я удивился. Так всё расписано, словно в «Бездну-3» игроки будут играть не один день, а целый год и даже несколько. Когда найти время всё это развить на турнире? И есть ли в этом смысл, если после завершения турнира мой персонаж просто исчезнет? Пришлось отвлечься от игровых правил и залезть в турнирные, и тут я вычитал самое важное. По задумке корпорации Шокен, игра как бы агрессив-

но эксплуатирует принцип новизны и таинственности. Если обычно турниры в популярных играх проводятся уже спустя несколько лет, когда все разобрались, выявились лидеры и мощные кланы, то Шокен использует турнир, как способ раскрутки своей новинки. Игра выйдет в мир и станет доступной для рядовых игроков только после того, как в неё на турнире сыграют профессиональные кибер-спортсмены. Всё наоборот.

Получалось, что турнир – это своеобразная всемирная реклама со звездными игроками, привлекающая к игре общее внимание. Да уж, японцы и тут выпендрились. Запустили в игру ничего не знающих игроков в блиц формате, и требуют них совершить прорыв в подземелье, когда все первого уровня. Стоп! А сколько длится второй этап турнира. Что? Две недели! Нифига себе. А третий? Целых два месяца! Вот это офигеть. Это на всемирном турнире "В"-уровня идет быстрое отсекаание лучших игроков от всякого мусора, а дальше уже не так.

Понятно. Тогда все эти ремесленные навыки действительно могут дальше пригодиться, если мы каким-то чудом выиграем. Персонаж из одного этапа турнира перекочевывает в следующий, и в следующий, и после турнира остается действующим игроком. Все не потраченные средства на счету сохраняются и могут в любой момент быть выведены по установленному разработчиком курсу. Что?! Если я ничего не потрачу, то деньги просто вернут? И проигрыш или вы-

игрыш в турнире совсем ни при чем?

Ага, теперь до меня дошло. Игроки инвестируют в снаряжение, надеясь отбить прохождением уровня, за который выдается награда. Если не смог отбить, денежки тю-тю. А если и не тратил их вовсе, то можно забрать назад в любой момент. Теперь понятно, почему игра такая западлистая. Разрабы всех надули и просто отжали деньги у игроков, а пока те пыжатася пытаясь как-то исправить положение и вкладывают ещё, их опять грабят, так как для большинства персонажей из начального набора рас болото непроходимо в принципе. Ошибся с выбором расы – считай уже проиграл.

Ладно, у меня куча травы, как мне с её помощью набить очков опыта через ремесло? Угу, надо распознавать ингредиенты и создавать зелья и очки будут выдаваться в соответствии с уровнем произведенного мной продукта. Угу. Это уже где-то говорилось. Значит, надо клепать зелья и я пойду в гору по опыту.

Хм, но даже если я на болоте, где много трав, этот способ развития был далеко не самым быстрым. Собери, распознай, купи дорогостоящее оборудование, изготовь партию эликсиров и только тогда мы дадим тебе каких-то очков опыта. А какие именно еще не известно. Долго. И я еще не смотрел в магазине сколько само оборудование стоит. Поэтому ремесло и относили к альтернативным способам прокачки. Они для тех, кто будет играть вдолгую, нацеливаясь на многолетнюю игру.

Самым быстрым способом был и остается стандартный способ. Лупи мобов – получай опыт. В зависимости от типа и силы противника, его уровня, начисляется определенное количество очков. При достижении какой-то планки, я должен получить одно очко главных характеристик и одно очко навыков, после чего смогу выбрать умение из существующего дерева навыков или усилить уже существующее.

В целом понятно. Я перешел на шкалу опыта. Навел на неё и увидел значение "10/100". Каким-то образом я уже где-то набил десять очков опыта. Полез по всем закладкам, нашел лог-скроллинг событий, и всё встало на свои места. За каждое распознавание мне давали по единичке опыта. Невиданная щедрость. Целая единичка! Чтобы поднять уровень, надо найти где-то еще девяносто других растений и распознать.

Нет. Похоже, столкновения с охранниками главной дороги мне всё-таки не избежать. Но, не потратившись на какой-нибудь кинжал с кровотечением из магазина, равных мне по силе и обладающих всеми теми же бонусами противников мне будет очень сложно победить, особенно сразу нескольких. Их тоже не берет яд, так что отравленные стрелы будут бесполезны. Вступать с другими гоблинами в бой, было как-то страшновато.

Решив окончательно закрыть вопрос с тем, куда мне развиваться, я залез в дерево навыков моего героя. О, мама дорогая, да тут разбираться и разбираться! Мне и нескольких

дней не хватит, чтобы все прочесть, вникнуть и разобраться. А у меня остался всего двадцать один час, чтобы придумать, как прокачаться и добраться до главной цели турнира. И всё же я мельком глянул на рябящее в глазах ветвление из десятков замороженных сейчас иконок.

Все уже показанные мне в закладке персонажа навыки выходили из лежащего в основании «Болотного жителя» и сами имели сложные разветвления, кроме «Нечувствительности к ядам». Это умение было тупиковым в своей ветке, так как имело полностью развитый вид. Другие же навыки могли быть ещё несколько раз улучшены. Я мог получить стопроцентное «Ночное зрение», дважды повысив текущее «Слабое ночное зрение» до среднего и сильного. Травника я мог вырастить в алхимика и отравителя. Епрст, так я еще и оборудованием из магазина воспользоваться не смогу, пока травника и алхимика не прокачаю. Вот засада! Всё, придется мне через силу, как будет получаться, мочить гоблинов на дороге. Выбора нет или дальше полнейший тупик, но сначала исследование ямы. Так хочется немного халявы. Мне бы хоть один сундучок с сокровищами, чтобы не жалко было дорогушие кинжалы покупать. Ну, хоть какой-нибудь небольшой бонус. Потерянный кем-то лук, ну хоть что-то.

Однако, неожиданная помощь пришла совсем не с той стороны, откуда я предполагал. Бегая по болоту еще десять минут, я таки добежал окружными путями до края пугающей пропасти, правда не в том месте, где в неё имелся спуск с

поверхности, а на почти противоположной стороне, где вниз шла почти отвесная каменная стена.

И тут выскочил тот самый глюк, что я так желал увидеть, но не в таком диком виде. Все придорожные мобы, которых я втихую обошел по укутанным ядовитыми облаками топям, внаглую телепортировались ко мне за спину. Я аж замер от изумления, когда из болотных омутов попер десяток гигантских змей, еще десяток слизней, двадцать гоблинов-стрелков и столько же гоблинов-бандитов. Все и сразу по мою душу. Вот тебе и честная игра. Я был разочарован. Разрабы-кретины. Кто так вообще делает?

Вот так тупо, они меня все резко догнали. Сработала игровая защита для тех, кто додумается обойти дорожные засады, якобы не по правилам. Мне ничего не оставалось при виде этой армии, как сигануть в темную бездну. Толку, если они меня просто убьют у её края, а так, хоть краем глаза гляну, что там находится внизу. И тут глюк с телепортацией стражи дополнился забавным решением ИИ преследовать беглеца и в пропасти.

Вся эта армия дружно отправилась в яму за мной. Стрелки даже умудрились в падении стрелять мне в спину, и тут, или сработали мои одиннадцать процентов удачи или я просто везунчик по жизни. Падая почти в беспросветную темноту, я влетел одной босой ногой в петлю торчащего из стены корня или какой-то лианы, неожиданно поймавшей меня за шиколотку, словно удавкой. И вот так я оказался висящим

вверх тормашками, прямо под самой стеной пещеры.

Вся бравая армия пролетела мимо меня вниз, и через несколько секунд я услышал, как она с характерными звуками ломающихся костей и разбивающихся в кровь тушек, размазалась о твердое дно первого яруса подземелья. Вот уж редкий счастливый случай. Если расскажу кому – не поверят. И ко всему, как вишенка на торте, мне в копилку залетает весь полученный за убийство этой своры ИИ-кретинов опыт.

Я вешу вниз головой с удавкой на щиколотке, а мне поздравления о повышении уровня одно за другим приходят, прям, как из рога изобилия. В моём неудобном положении я не знал, как мне безопасно освободиться от удерживающего меня корня, и насколько надежно он меня сейчас держит. Нужно было думать, как самому не разбиться в лепешку, но меня разбирал смех от того, что со мной только что произошло, и очень захотелось сначала посмотреть, что же мне надали после этого безумного, но оказавшегося таким удачным прыжка в пропасть. Ха-ха-ха! Попёрло, так попёрло.

Часть 08 Месть!

Ха-ха-ха! Всё-таки в играх я, куда больший везунчик, чем в реале. Восьмой уровень ни за что! Глянул выборочно в логлист событий. Так-так:

...«Повержен гоблин-лучник, уровень 1, вы получаете 30 очков опыта»...

...«Повержен гоблин-бандит, уровень 1, вы получаете 40 очков опыта»...

...«Повержен Ядовитый слизень, уровень 1, вы получаете 90 очков опыта»...

...«Повержен Питон-душитель, уровень 1, вы получаете 60 очков опыта»...

Блин, повержен Ядовитый слизень, повержен Питон-душитель, а я пальцем об палец не стукнул. Ха-ха-ха. До сих пор смешно, какой же тут идиотский ИИ-суицидник. Так, а если умножить на количество этих мобов в общей толпе, что за мной погналась, так сходу мне в копилку две тысячи девятьсот очков и обломилось. Понятно.

Эх, жаль, что все мобы первого уровня, а так бы ещё больше опыта на халяву заграбастал. Хотя, уровень первый понятен почему. Я сам первого уровня был, проходил испытание в одиночном режиме, без пати, вот уровень противников под меня и подстроили. Я бы их и с отличным оружием и снаряжением ни за что бы по-честному не прошёл. Не зря в

ролике показали, что гоблины для Ядовитых слизней легкая добыча и даже метод их быстрого убийства выдали. Затянет под воду, а там борись не борись, вскоре всё равно захлебнешься и утонешь.

Мой первый человек-качок всего за двадцать секунд под водой ласты сложил. Ну, может не ровно двадцать, а чуть больше. Но так даже легче считать. У меня было двести сорок жизни. Выходит, что эффект нехватки воздуха при нехватке воздуха бьет по очкам здоровья аж по десять единиц в секунду. Моего гоблина, не считая атак самого Слизня, это убьет за три секунды, хотя эффект утопания проявляется не сразу, а спустя несколько секунд, которые отводятся для того, чтобы выбраться из омута.

Ладно, у меня восьмой уровень и по восемь очков для поднятия характеристик и навыков. И тут краем глаза вижу, что моё здоровье почему-то спустилось до одной трети и продолжает отниматься. Медленно, но непрерывно. У меня открылось кровотечение что ли? Быстро прошерстил закладки. В логе текущих эффектов, стоит странное описание:

«Атака кровососа – 1 оч. жизни раз в две секунды. Постоянный эффект»

Что значит постоянный эффект? Не понял. Блин, что я творю! Я уже в критической, красной зоне, на последних очках жизни, пора срочно жрать ягоды и корешки, чтобы перебить этот эффект, и я тут же полез в инвентарь в поиске желтых корней, что дают две единицы восстановления очков

жизни в секунду. Красную ягоду было жалко тратить, она даст жизни с большим избытком от моих текущих очков. Корень самое то.

В спешке разжевав желтый корешок, я с облегчением выдохнул. Процесс потери очков жизни остановился и пошел вспять. И самое главное, гораздо быстрее, чем текущий эффект их отнимал. И всё же, что за странный эффект. Может у меня на спине сидит какое-то насекомое и незаметно пьет мою кровь?

Хоть я находился в игре, меня накрыла натуральная волна брезгливости к насекомым. Я попытался смахнуть с себя невидимого врага, размахивая руками и почувствовал, что удавка на ноге сдавливается ещё сильнее. Уже принося мне болезненные ощущения. Неприятно, надо срочно её перерезать. Благо у меня есть с собой кинжал.

Хотя, сначала бы глянуть, куда я упаду. Так, что там с умениями? Я могу повисить «Слабое ночное зрение» до полноценного. Понимая, что это очень полезный навык, я без сожалений отправил два очка навыков в эту ветку дерева и «Слабое ночное зрение» сменилось сначала на «Среднее», а затем просто стало «Ночным зрением», как со старта у эльфов.

И тут я увидел, что же меня жрёт живьем! Меня поймал никакой не корень и не лиана, это было натуральное щупальце спрута с присосками. Оно обвилось моей ногой у щиколотки в три кольца, само торчало из круглой дыры в каменной сте-

не, и мне было даже страшно представить, каких размеров монстр там таился, если все увиденные мной в округе щупальца относились к одному созданию.

Хотя, вскоре стало понятно, что это отдельные, самостоятельные монстры. Таких щупалец на определенной высоте над дном первого яруса пропасти были сотни, нет, даже тысячи! Они охотились на тех, кто попытается спуститься вниз на веревке или по удобной веревочной лестнице. Очередная защита от хитрецов. Разработчики – звери.

Периодически эти живые конечности ощупывали местность вокруг себя, пытаясь обнаружить новую жертву. Подо мной чуть слева и выше справа была еще парочка таких кровососущих монстров, но до меня они, слава богу, не доставались. У-у-у! Да уж, жуткое место, жуткие монстры, но надо отдать им должное. Сейчас их охота пошла мне только на пользу. Разбиться насмерть или просто покормить не особенно наглого кровопийцу пару минут, тут выбор очевиден.

И всё же непонятно, почему разрабы игры разместили здесь этих ловцов-кровопийц. У меня закралась мысль, что в команде разработчиков есть хитрый «ё»-статусный сотрудник, который таким образом подстелил себе соломку, на случай падения в пропасть, собираясь заработать на турнире или игре в будущем. Ведь эта игра с выводом денег. Удачно играя можно неслабо зарабатывать. Интересно, курс обмена изменится, когда игру откроют для массового игрока? Наверняка, да. Мало кто из «е» и «д» статусных потянет безум-

ный турнирный обменный курс, а эта прослойка общества составляет абсолютное её большинство. Девяносто или около восьмидесяти пяти процентов.

Кстати, «е» и «ё» вроде различие небольшое. Всего две точки над буквой, но между работягами и отбросами царит настоящая пропасть. Забыл уточнить, в категорию «ё» попадает весь мелкий, неорганизованный, не прикрытый крышей «Бл*дей» криминал. Но не судите строго. В эту группу можно попасть и просто являясь ребенком непутёвых родителей. Почему-то считается, что у подобных, проблемных родителей не могут появиться на свет достойные обычного «е»-статусного общества дети. Меня просто заранее выкинули на обочину жизни. По умолчанию записали в отбросы, хотя мои родители просто задолжали банку и не смогли вернуть за взятое в кредит жильё.

Вот такие они идиоты, хотели себе квартиру, как у других, да только мать работать не хотела, а отец один не потянул, а после его сокращения и вовсе началась полная жопа. Мать хотела, во чтобы то ни стало сохранить свою квартиру, начались займы, кредиты сначала у родственников, потом в банках и мелких, мутных конторах. Она загнала отца в постоянный стресс, а затем и в алкоголизм, из-за чего он потерял последнее место работы и скатился в жалкого, зависимого от спиртного неудачника.

Вот моя история попадания в «ё»-отбросы. Мои родители просто глупые люди. Завистливая мать испортила жизнь

моему, в целом, вполне хорошему отцу. Мы оказались за бетонной стеной с колючкой, а тут жестокая реальность предстала передо мной во всей красе. Не быть преступником, когда тебя окружают бывшие или скрывающиеся уголовники, должники, аферисты, мелкие жулики или настоящие маньяки и убийцы, просто невозможно. С волками жить – по волчьему выть. Я ребенком попал в этот ужасный мир и чудо, что выжил, втеревшись в друзья к одному моему сверстнику, у которого батя был хакером.

С другом мы просто играли в компьютерные игры, а настоящую пользу для выживания я постигал, впитывая всё, что говорит и делает его папаша. Интересный человек. У него мозги вообще не так, как у большинства людей работали. Он был моим детским кумиром и стал первым настоящим учителем. В благодарность, я заботился о его не особо приспособленном к жизни сыне, когда он отъезжал в тюрьму за очередную неудачную попытку взлома электронного кошелька или отбор чужих средств с краденных карт. Нет, он щелкал эти задачки, как орешки, но у него ума не хватало стать цифровым Робин Гудом, чтобы скрыться среди толпы выгодополучателей. Всё одеяло на себя тянул, вот и попадался. Я усовершенствовал его методы работы и сокрытия личности хакера-вора.

Короче, моё тяжелое детство и подростковые годы очень сильно отразились на становлении моей личности, недоверии к людям, и всяких аферистов, даже игровой индустрии

с мышлением «ё»-статусного отброса я за версту вижу. Эти щупальца, скрытая форма самопомощи, которая ушла от взгляда изнеженных легкой жизнью высокостатусных граждан. Так я это себе видел.

Хотя, не зная об этой фишке, ни один нормальный человек не сиганет в черную пропасть. Даже я бы не стал так поступать, если бы меня не приперли к стене телепортировавшиеся за спину мобы. Очень странно, что прыгнувших за мной мобов щупальца ловить не стали, но видимо, они здесь, чтобы ловить только хитрых или знающих об их существовании игроков, решивших устроить себе быстрый спуск на дно первого яруса.

Тем более, что стрёмный, спиральный спуск в Бездну, непонятно почему от вершины до самого дна покрытый влажной, рыжей глиной, был слишком круто наклонен вниз. Та же лажа, что с болотом. На нём не устоять без специальной обуви с шипами или босых лап с длинными когтями, которые чудесным образом уже имеются на моих коротких гоблинских ногах. Но чтобы выбраться из ямы наружу, придется себе ещё и руками активно помогать, чтобы при каждом шаге не слететь по скользкому спуску назад в пропасть или вообще с борта сразу на каменное дно. И тогда придется лишь молиться, чтобы тебя подхватило одно из кровососущих щупалец, и не за горло, а за одну из конечностей.

Так, самое главное я благодаря «ночному зрению» рассмотрел. Меня кровососит монстр-щупальце, до дна метров

двадцать. Что дальше? Довольно высоко, могу и не пережить падение. Что же делать? А самое главное, где же босс, которого я ожидал увидеть на самом дне? Я видел лишь какой-то большой круглый проход в одной из стен, находящийся сейчас прямо напротив меня, на другом конце большой пещеры. Покрутив головой, я не увидел никаких больше ходов и проходов. Хм, значит, босс был в этой боковой пещере. И только я подумал об этом, из хода на противоположной стене показалось это!

С первого взгляда и из-за своего перевернутого состояния, я принял его за увеличенную копию Ядовитого слизня, но нет. У первых не было такого огромного, ужасного рта, с тысячей зубов по кругу у верхней части безглазой головы с двумя антеннами-рожками. Сходство между этим гигантским монстром со слизнем было только внешним. Босс выглядел куда более пугающим, настоящим монстром-Потрошителем, вместо мягкого, покрытого пупырышками тела, он был покрыт крепким, шипастым панцирем, потянувшись вперед, показал, что может растягиваться и, при желании, легко достанет до меня, трепыхающегося на двадцатиметровой высоте.

Пипец! И как вообще в одиночку можно убить этого бронированного гиганта? Разработчики не дружат с головой? Какой бы класс его ни атаковал, у него нет ни шанса. Я даже не представляю, чем бы его можно было убить. Ну, разве что «Бритвой Мясника» за две тысячи четыреста золотых, на сто

пятидесятом уровне с ловкостью в сотню и силой пятьдесят, ну или из современного танка. Надо будет полистать магазин во всех разделах, вдруг там за золотые продается ракетный комплекс, которым с края Бездны можно разнести этого несуразного монстра.

Похоже, скоро придется распрощаться с жизнью. А так не хочется. Я уже раскатал губу на трофеи убившихся противников. Вон, вижу, наручи и наплечники у некоторых лучников и бандитов имеются. Плюс их оружие. Много оружия. Оно не сломалось при падении.

Опять ощутил боль в ноге. Блин. Желтый корень уже перестал компенсировать кровопотерю, и столбик с очками жизни опять пошёл вниз. Единственной слабостью босса я бы назвал его заметную медлительность, он двигался медленно и плавно, как ленивец, даже несмотря на свои гигантские размеры. Сонная муха. Опа, да он тоже нацелился на тела самоубийц. Медленно, но верно ползет к ним или ко мне. Мои трофеи! Я тут же выхватил из инвентаря один из кинжалов, подтянулся к ноге и принялся резать, щупальце, плотно стянувшее мою щиколотку тройным кольцом.

На всякий случай закинул в рот и разжевал ещё один желтый корень, чтобы в решающий момент не отвлекаться на восстановление здоровья. Я режу щупальце, а оно не перерезается в одном месте, как было бы логичней. Передо мной появилась полоска здоровья удерживающего меня монстра с сотней очков жизни, и наносимый мной урон отнимался от

его общего здоровья.

Бл*ть! Ну, где логика! Ладно, заковыряю монстра целиком, чтобы освободиться, но драгоценное время тратится впустую. Но как только я стал активно пилить щупальце кинжалом, оно резко усилило свой атакующий кровоотсос до двух единиц в секунду, да еще и начало восстанавливаться за счет моих очков здоровья. Твою мать! Что за жуткий зверь! Так легко с ним не справиться. Я пошел на крайние меры, и выкинул все восемь имеющихся у меня очков в силу. «Легкие шаги» сейчас уже не так важны, а по-другому мне эту тварь просто не перебороть. Смотрю, как здоровье монстра-щупальца резко пошло на убыль и ощутил прилив радости. Что, съел вампир хренов! Сейчас я тебя заставлю меня отпустить.

Внешне увеличение силы на теле гоблина отобразилось в резко надувшихся бицепсах, немного раздавшейся грудной клетке, грудные мышцы взбугрились, да и ноги стали рельефными от увеличившихся мышц. Блин, смотрю, а не все очки упали в силу, хотя я повышал только её. Два самовольно перескочили в Выносливость. Что за самоуправство?! Ненавижу связанные характеристики. Выходило, что каждое поднятие силы на три, провоцировало поднятие Выносливости на единицу. Теперь я выглядел так:

Лайт Винслет, уровень 8

Раса: гоблин

Очки жизни 50/50

Очки маны 30/30

Усталость 50/50

Шанс обнаружить скрытого противника в радиусе 50 м – 20%

Шанс незаметно подкрасться к жертве в радиусе 50 м – 20%

Шанс случайного успеха – 11%

Сила 9

Ловкость 10

Выносливость 5

Интеллект 3

Болотный житель 20

Удача 11

Грузоподъемность 90/90 ед.

Общий вес 90 ед.

Финансы: 965 золотых, 0 серебряных монет.

Свободных доступных очков характеристик 0/0

Свободных доступных очков навыков 6/6

Дополнительная способность навыка «Болотный житель»

«Нечувствительность к ядам», «Травник», «Легкие шаги» (действует при силе 3 и ниже), «Болотный охотник».

«Ночное зрение» (3 уровень)

Окрепший гоблин-качок совладал с Щупальцем-вампиром, за что получил еще сто очков опыта и камнем полетел

вниз. Приземлившись на спину, я трижды поблагодарил разработчиков за связанные характеристики, что только что хаял. Никогда не знаешь, где сокрыта истина. За падение с двадцатиметровой высоты у меня отняли сорок очков жизни. Если бы остался с прежним здоровьем, просто бы разбился о каменный пол, а так опять чудом выжил на последней десятке. Рука сама потянулась за Лавандой, дающей единицу восстановления здоровья на полминуты. Полностью здоровье не восстановлю, но ценные Желтые корешки и Красные ягоды надо приберечь на будущее.

Поднятие моей силы подняло и мою грузоподъемность. Очень кстати, раз уж я собрался захватить в инвентарь побольше трофеев. И самым первым из них стал кусок щупальца-вампира. Его распознало, как ингредиент для алхимии. Всего единица веса. Берем.

Желая опередить прущего на меня Босса, я накинулся на гору туш, в спешке закидывая в инвентарь луки, кинжалы и колчаны со стрелами с гоблинов-стрелков и бандитов. Со снаряжением было сложнее. Его надо было стягивать с тел, расстегивая кожаные застёжки и развязывая шнурки. Пипец, как неудобно и долго. Босс уже преодолел половину пещеры, когда я стянул всего два простых кожаных наруча и один наплечник. Нет, раздеть всех противников, у которых есть снаряжение, я точно не успею. Поэтому я срочно переключился на сбор оружия. Раскидывал по сторонам тела, чтобы обнаружить под ними очередные кинжалы, луки или колчаны

стрел, пока не понял, что затарился под завязку и очередной лук или кинжал уже просто не потяну.

Настало время оценить, в какую сторону убежать от босса. Нет, я не собирался умирать, не поэкспериментировав с этой тварью. Вдруг она восприимчива к яду или попадание в определенные области её бронированного тела из лука нанесут ей урон. Всё это надо было проверить до того, как она загонит меня в угол. Не зря же я столько колчанов с ядовитыми стрелами насобирал в инвентарь. У меня в голове даже мелькала дерзкая идея забежать боссу за спину и проверить, что там ценного в его логове. Ну а почему нет, если он такой медлительный? Да, да, у меня нехорошие воровские привычки, но я всегда грабил только тех, кто неприлично богат, когда другие питаются из помойки.

Босс – это тот же «Арбуз». Его можно и нужно грабить, так как прежде он ограбил весь честный народ, загнав его в рамки нищеты. Он, вон какой – несоизмеримо большой и сильный, наверняка у него здоровья в несколько тысяч очков, а я жалкий, одинокий гоблин с пятьюдесятью очками жизни и хрупкими надеждами на лучшую жизнь. Представив на месте безглазой морды слизняка-переростка рожу Таллоса Зеро, я загорелся огромным желанием его победить, размазать, как он размазал мои права, прислав своих горилл.

Мою квартиру точно обчистят за те дни, что меня не будет на районе. Вынесут всё, обчистят мой тайник с трехмесячными сбережениями, наушники, мою консоль нейропри-

вода для вирт-погружений. Она, конечно, старая, из самых дешевых. Брал после ремонта, бэушную, после десятых рук, но она тоже сорок кредитов стоила! Мне аж больно стало внутри от мысли, что все мои ценности уйдут в руки воров. А всё из-за этого ублюдка Таллоса Зеро! Сейчас ты у меня попляшешь. Умри гад Зеро, умри!

Часть 09 Вынужденная остановка

Сволочь! Этот жирный гад только притворялся медлительным! Но приблизившись ко мне на расстояние двадцати-двадцати пяти метров, он вдруг резко вытянулся вперед, как телескопическая удочка и размазал меня по стене, а потом ещё и перемолол в фарш то, что от меня осталось своей огромной, зубастой пастью.

Хотя я был уже мертв, мне показали это жуткое действие и облетели камерой место моей бесславной смерти. Вот и весь бой. Честно говоря, вполне ожидаемо при габаритах и силе босса. Только его необъяснимая стремительность никак не вязалась с таким тяжелым и грузным телом, но если честно, я сам себя подставил. Решил оттянуть его как можно ближе к этой стене, чтобы успеть оббежать его по кругу, посетить логово, да ещё и выбежать наружу к моменту его возвращения.

План был неплох, но реализация подкачала. Блин, как же он стремительно двигался, когда атаковал, совсем не так медленно и плавно, как когда просто перемещался. Это огромная проблема и полностью исключает все мои первые задумки с тактикой, стрельнул-отбежал.

Босс пересекает примерно трехсотметровое пространство от стены до стены где-то за три минуты. На расстоянии тридцати шагов он уже смертельно опасен и так быстр, что я даже не успел среагировать на его атаку. Если постоянно бегать

по кругу, он неизбежно зажмет меня у стены, ведь идет по малой спирали от центра. В несколько раз медленнее, чем придется бегать мне. Вся разница в скорости нашего движения скрадывается замкнутой, круговой формой арены, где нет никаких препятствий в центре. Сражаться таким образом, к сожалению, не вариант.

Единственное, что мне остается, закрепиться в недоступном для босса месте, где-нибудь на стене и атаковать оттуда ядовитыми или обычными стрелами, в зависимости от того, действует на него яд или нет. В моей буйной фантазии можно было бы попытаться затащить его на глиняный подъём и скинуть вниз, с края пропасти, по примеру отряда мобов-самоубийц. Но не факт, что логика босса имеет тот же суицидальный глюк, что и у рядовых мобов.

Обо всём этом я продолжал думать, оставаясь лежать на алтаре воскрешения. Быстрый проигрыш испортил мне настроение. Таллос Зеро надрал мне задницу с одного удара. Что же, очень соответствует реальному положению вещей. Но лучше думать о чем-то хорошем. По идее, охрана дороги поголовно повержена и я могу собрать на ней все травы, но для этого придется опять скинуть характеристику силы к трем, чтобы восстановить доступность «Легких шагов».

Нет! Сначала надо с комфортом сдать в магазин все собранные и бесполезные трофеи, а уж потом произвести перераспределение характеристик и выдвигаться в поход за травами. Заодно, пока буду сбрасывать полтора десятка одно-

типных кинжалов, несколько лишних луков, изучу вопрос со стоимостью и весом алхимического оборудования.

Да быть такого не может! Повеяло сладким запахом халавы. В магазине за сдачу трофейного оружия выплачивали половину от его продажной стоимости, если оно не имело никакого износа. А у отравленных стрел нет, и быть не может никакого износа, они одноразовые, поэтому их готовы были принять все и сразу. Я не мог поверить своему счастью. Колчаны, что продавались по сотне золота, на глазах превращались в пятьдесят золотых на моем счету.

Внутри завыла жаба, что их я собрал всего восемь. Но грузоподъемности на тот момент времени на большее не хватило. Хотя, если бы я натыкал в инвентарь вещей с перевесом, просто бы не смог подняться и идти. Надо было так и сделать, просто сидеть на куче трупов, загрузившись всем выше крыши, но я возжелал журавля в небе, замахнулся на сундук босса, а не довольствовался малым, но сейчас почему-то было жалко, что я не так поступил.

Эх, всё, жадность в сторону. Ничего не мешает мне повторить этот трюк, вернувшись к пропасти. Я могу собрать всё, просто спустившись туда второй раз. Это даже выгодней выйдет, чем отправиться за травами. Слишком много трофеев я не собрал и оставил валяться на дне ямы.

Немного подумав, я продал торговцу не особо нужные

мне сейчас кожаные наручи, наплечник и аж шесть луков. Без стрел они тоже бесполезны, а если я рассчитывал поиметь и оставшиеся трофеи, то цепляться за старые не имело никакого смысла. У всех поголовно гоблинов-бандитов оказался при себе «Тупой кинжал гоблина, 40/40» за сорок золотых. Глянув на свои ржавые кинжалы и то, что они потеряли всего единицу прочности, я без сожаления продал все собранные пятнадцать пар кинжалов и стал подводить итоги:

Дорогущие отравленные стрелы дали – 400 золотых,

Простецкие гоблинские луки всего – 80 золотых,

Тупые но многочисленные кинжалы – 300 золотых.

Экипировка – 70 золотых

Итого: 850 золотых.

В сумме с моими 965 стартовыми монетами выходило уже – 1815 золотых.

Я полностью восстановил и значительно преумножил свой стартовый капитал, чем был несказанно горд. Если Таллос Зеро отдаст мне хотя бы половину от того, что я заработал сейчас в кредитах по игровому курсу, я уже обеспечу себе беззаботную жизнь почти до старости. А ведь у меня есть еще двадцать с небольшим часов, чтобы собрать все несобранные трофеи, изучить вопрос с целесообразностью вклада средств в алхимию и алхимическое оборудование. Если оно себя не окупит, то и заморачиваться не стоило.

Находясь в магазине, было уместно сразу на месте выяснить этот вопрос. Я заглянул в раздел целебных эликсиров и

увидел, что самые слабые первого уровня, те, что мгновенно восстанавливают лишь тридцать единиц здоровья, стоят смешные десять золотых. Нет, если бы мне нужно было их покупать себе, цена бы меня здорово выбесила, но если смотреть на них глазами продавца, да еще с пятидесятипроцентной уценкой, то всего пять золотых за ценный эликсир – уж лучше опять раздеть мобов-самоубийц у ямы, чем часами возиться с баночками-скляночками у алхимического стола.

Тем не менее, я все же просмотрел всю линейку эликсиров от «Слабого» до «Идеального». Десять, двадцать, тридцать, сорок и так до сотни. За самые высокоуровневые эликсиры цена, конечно, была куда выше и привлекательней, но что-то у меня были огромные сомнения, что я вообще буду способен создать что-то ценное за отведенное на блиц-турнир время. На развитие алхимии на ветке нужно было целых десять очков навыков потратить. И это только из ветки Алхимик, а была ещё и ветка отравитель, где отдельно развивался навык умельца в создании ядов.

Последним гвоздем в гроб моего желания посвятить время алхимии стала стоимость оборудования. Набор состоял из пяти предметов, самый дешевый из которых стоил сотню золотых. Какая-то драная, простецкая, фарфоровая ступка с пестиком продавалась за сто, мать их, золотых! Тигель за двести, перегонный куб вообще за триста, Реторта и Катализатор по двести пятьдесят. Итого – тысяча сто монет. Даже больше, чем стартовый капитал игрока. Может, в следу-

ющем турнире или если когда-нибудь попытаюсь зарабатывать на «Бездне-3», то попробую, насколько выгодна алхимия, но явно не в этот раз.

Распродавшись, я вернулся к алтарю Храма и скинул шесть единиц характеристик силы в удачу. Оставил выносливость на прежнем уровне на случай случайного падения в пропасть. Щупальца висят примерно на одной высоте, и если у меня не будет базовых пятидесяти очков жизни, то моё освобождение от монстра закончится смертью от падения. Ещё немного подумав, временно отправил в удачу и девятнадцать очков, лежавших изначально в «Болотном жителе». Зачем мне сейчас бонусы этой характеристики, если никаких врагов на дороге нет? Зато буду сверхудачливым с тридцатью шестью очками удачи. Может это как-то мне поможет при сборе травы или трофеев. Я ещё раз глянул на характеристики своего персонажа. Я впервые играл кем-то настолько заточенным на удачу.

Лайт Винслет, уровень 8

Раса: гоблин

Очки жизни 50/50

Очки маны 30/30

Усталость 50/50

Шанс обнаружить скрытого противника в радиусе 50 м – 1%

Шанс незаметно подкрасться к жертве в радиусе 50 м – 1%

Шанс случайного успеха – 36%

Сила 3

Ловкость 10

Выносливость 5

Интеллект 3

Болотный житель 1

Удача 36

Грузоподъемность 30/30 ед.

Общий вес 30 ед.

Финансы: 1815 золотых, 0 серебряных монет.

Свободных доступных очков характеристик 0/0

Свободных доступных очков навыков 6/6

Доступные навыки скрыты. Нажмите на стрелочку, чтобы открыть дерево.

Была призрачная надежда, что тотальный уклон в удачу мне как-то поможет, ведь удача не зря была у каждой расы. Она должна как-то работать. Возможно, и щупальце меня схватило, лишь потому, что у меня было более десяти процентов удачи. Кто его знает, какие-там настроены игровые сценарии и алгоритмы. Короче, посмотрю, как работает эта до максимума увеличенная характеристика и смогу понять, есть смысл вкладываться в неё в других ситуациях или лучше не стоит.

В целом я выглядел сейчас почти также, как перед первым

походом к пропасти, но теперь обладал просто выдающейся удачей и прекрасным зрением в темноте. Глянув на ещё не потраченные очки навыков, я плюнул и загнал ещё два очка в «Травника» и тут всплыли интересные дополнительные данные.

Развитое до максимального, третьего уровня умение, позволяло видеть все полезные растения, грибы и прочее на сорок метров дальше и также за каждый уровень умения открывалось по дополнительному свойству у тех же самых ингредиентов, причем не всегда полезных, но очень важных в алхимии. Опять меня совращают заняться алхимией. Не выйдет. Слишком дорого и долго. Блин, что за жирные намеки? У меня такое чувство, что тут кроется какая-то очередная загадка.

В том, что мне все же придется заняться алхимией, меня убедило гигантское, просто огромное количество всяких растений и ягод, собранных по пути к пропасти. Если передвигаясь окольными путями, я радовался, когда видел хотя бы одно растение на сотню шагов, то тут я просто шел по сплошному полю полезных растений. Я утомился их собирать, так много их оказалось. А когда распробовал их на небольшой стоянке для распознавания, то и вовсе стал игнорировать светящиеся голубым и красным растения, срывал только полезные для прямого использования. И даже среди

них выбирал самые сильнодействующие и полезные, вроде «Красных ягод» и парочки новых, обнаруженных мной трав.

Трофеи с мобов – одноразовое удовольствие, а травы могли появляться заново через какое-то время, к примеру, пару-тройку двухчасовых игровых суток, поэтому-то я и поновому взглянул на их потенциал. Еще одним приятным моментом стало то, что распознавание на третьем уровне «Травника» давало сразу три очка опыта, а попробовав на вкус более сотни разных растений, я заработал еще четыреста пятьдесят очков опыта.

Правда, на восьмом уровне для достижения девятого, требовалось уже девятьсот очков опыта, и моё сражение с Щупальцем-вампиром и баловство с травами заполнило столбик опыта лишь немного больше, чем наполовину.

Продравшись через бесконечные заросли полезных трав, что мне просто надоело собирать, я настроился второй раз спускаться в подземелье. Нужно было испытать спуск на шшивость. И я испытал. Проехался, несмотря на свою огромную удачу на зад, спине и голове, аж до самого дна по этой скользкой горке, даже когти на руках и ногах не помогли остановиться.

В этот раз я пришел с конкретным планом, собрать трофеи с превышением грузоподъемности и посредством смерти вернуться на алтарь воскрешения, но не застал на том месте, где ожидал увидеть, горы тел мобов. Эта кровожадная тварь сожрала их, и растоптала все луки, стрелы и прочее

снаряжение в труху. Я нашел лишь пару уцелевших кинжалов и был очень зол, что босс и тут утер мне нос.

Лишь вспомнил о нём, он и появился из своего темного логова. Даже моё «Ночное зрение» не могло издалека пробиться через беспросветную пелену этого бокового крыла подземелья. Вспоминая, как быстро эта тварь разобралась со мной в прошлый раз, я инстинктивно полез назад по глиняному подъему вверх. Вниз я скатился очень быстро, а путь назад давался совсем нелегко. Пришлось извлечь из инвентаря свои ржавые кинжалы, втыкать их лезвием поперек грунта, усиленно упираться когтями ног, чтобы хоть как-то карабкаться вверх по скользкой, смоченной водой глине.

В итоге я успел выбраться выше уровня, на котором бы босс смог бы меня снять, просто разложив свою телескопическую удочку. Я был спасен, но риск сорваться к ногам монстра всё же сохранялся. И тут я увидел невозможное. Босс направился к началу подъема и последовал за мной, да только никаких проблем у него подъем не вызывал. Он двигался по крутой наклонной вверх, как по ровной поверхности, даже не продавливал мягкое, глинистое покрытие. Блин, очередной глюк. Великан-скалолаз. Я тут пыжусь изо всех сил, а он прёт, как трактор с одинаковой скоростью.

Тут уже мне пришлось изрядно попотеть, я боролся с наклоном и скользким грунтом, как будто от этого зависела моя реальная жизнь. Карабкался вверх, даже изнывая от боли в руках и ногах и не сорвался вниз, пожалуй, только бла-

годаря удаче.

Но кошмарящий меня трактор пёр так же уверенно и неустанно до самой горловины подземелья. Мерзкий глюк, где многотонный, неповоротливый босс проделывает такие фокусы сначала очень злил меня, но когда я отбежал от борта пропасти и эта тварь поперлась за мной, то я заметил, что в болоте, несмотря на большое сходство со слизнем, она чувствует себя уже не так хорошо. Следуя за мной, босс с трудом миновал омуты, застаивался, прокладывая путь, но и здесь действовал глюк, проявившийся на подъеме, словно он весил легче меня и поэтому не проваливался в трясину. Зато я увидел уменьшающуюся шкалу его здоровья, когда завел его в густое ядовитое облако.

Утопить эту тварь было невозможно, атаковать вблизи тоже, но оказалось, она вполне уязвима к ядовитым, болотным испарениям. Теперь ключ к победе был очевиден. Я бегал по кругу, стараясь удерживать босса первого яруса подземелья в самом густом ядовитом облаке, что повстречалось мне на пути, и его столбик здоровья стал стремительно уменьшаться. В этот волнительный момент меня беспокоило лишь одно, чтобы трофей, который мог выпасть из босса не ушел на дно одного из омутов. Будет просто полнейшим фиаско, если на месте трупа появится сундук и на моих глазах растворится в глубинах местного болота. Я с напряжением и нетерпением ждал, когда же настанет счастливый момент гибели босса, и вдруг эта тварь, когда у неё осталось менее десяти

процентов жизни, поджала хвост и трусливо бросилась наутек к своей норе.

«Ах ты с*ка!» – подумал я. А ну стоять! Но то, как далеко я забежал в болото в поисках самого густого, отравляющего облака, сослужило мне отличную службу. Даже рванув назад в укрытие, туда, где он мог бы полностью регенерировать своё здоровье, босс продолжал проходить через одно отравленное облако за другим и вскоре сдох. Позорно сдох, как жалкий, трусливый слизняк. Моё настроение резко поднялось. Казалось бы, я лишился большей части трофеев, опять столкнулся с багом разработчиков, но и этот баг, в итоге, сыграл мне на руку.

Наш слизнячок, оказывается, уязвим к яду. Похоже, я забил бы его и без этой прогулки наверх, одними отравленными стрелами, но и так вышло очень даже неплохо. Однако, я не услышал ожидаемого поздравления с повышением уровня. Алё! Меня что решили кинуть или посчитали, будто это босса убил не я? Полез в лог-лист и вижу, что все в порядке.

...«Повержен Древний Фархук-потрошитель, уровень 1, вы получаете 3000 очков опыта»...

Вот и в логе уже было подтверждение, но система словно тупила и не собиралась выдавать мне заслуженную награду, и вдруг, у меня потемнело в глазах, потом возникло неприятное чувство тяжести в затылке и резкое появление обычной реальности перед глазами. Какого?

Смотрю, по крышке капсулы раздраженно барабанит

Аполлон Зеро. Рядом хлопочет растревоженный им мед. персонал, обслуживающий кибер-спортсменов турнира. Менья, видите ли, принудительно отключили от «Бездны-3» по требованию капитана команды. Теперь понятно, почему игра резко зафризилась. Она просто потеряла сигнал связи с модулем консоли нейропривода. Но раз сообщение о том, что опыт получен пришло, то всё должно быть в порядке. Мой успех сохранится. Гораздо хуже было бы, если бы меня отключили минутой раньше. В отсутствие игрока, Босса бы просто телепортировали в его логово, а когда я вернулся, пришлось бы всё начинать заново. Ну, блин, что тут вообще происходит? Какого меня так резко из капсулы решили извлечь?

Это я узнал совсем скоро. У Аполлона возникла соответствующая его гениальному уровню развития идея. Раз батя денег ему не присылает, он решил сбить их с остальных членов команды. Причем всё, что у них есть. Абсолютно всё и плевать, что у них не будет средств на воскрешение. Его желания и потребности важнее. А чем не вариант? Он и пару Шелдона-Йона решил разбить, взяв к себе эльфийку-жрицу в полной экипировке, вместо уже бесполезного, голого Михаэля. От меня требовалось объединиться с уродом в одну команду и передать все свои деньги «Арбузному» выродку.

Но проблема была в том, что при объединении в одну команду мой и уродо мир соединится и обновится из-за запуск нового командного режима. Все mobs и босс в этом но-

вом мире обновятся с учетом уровня и количества игроков команды. Другими словами, на месте убитой мной охраны опять возникнут mobs уже не первого уровня, а десятого, одиннадцатого, если я смогу взять этот уровень после убийства трусливого босса. Некоторые mobs могут умножиться в числе, раз уж у нас два человека в пати, а самое неприятное, что я так и не получу содержимое сундука, который обычно находится в логове Босса и награду за прохождение уровня, что я уже вполне имел право получить, зачистив первый уровень под ноль.

Вот какие возникли бы проблемы, если бы я сказал Аполлону, что у меня есть хоть что-на счету. Мне пришлось сокрушить, что я спустил деньги под ноль, а также промолчать, что я в шаге от награды. Этот утырок мог из зависти не дать мне продолжить играть. Короче, я сделал всё, чтобы урод от меня отстал и больше не влезал в мою игру. А без золотых я был ему не интересен. С волнением, что что-то могло заглохнуть, пойти не так, что прогресс потерян или босс резко заново оживет, я опять вернулся в капсулу и под присмотром заботливого мед. персонала заново погрузился в мир «Бездны-3».

Часть 10 Источник изобилия

Ноги сами несли меня к логову босса в яме. Раз на месте его туши ничего примечательного, кроме его рожек, как ингредиента для алхимии не нашлось, то награда явно ждала меня там. По пути я отметил, что количество полезных трав значительно увеличилось и в отдаленных от главной дороги участках болота. Самое забавное, что я здесь уже однажды проходил, но ничего подобного тогда не видел. Неужели это возросшая удача так повлияла на мир? Хотя заметить травы на более дальнем расстоянии по описанию позволяло само развитое до третьего уровня умение «Травник», но я отчетливо видел, что дело не только в этом. На богатство окружающей растительности влияло несколько факторов, и удача занимала среди них далеко не последнее место.

Хотя никакого сундука или дополнительного предмета с тушки босса не выпало, в моём инвентаре при проверке обнаружилось два ключа – «Ключ от магического сундука» и «Ключ от второго яруса». Названия намекали, что мне будет доступен какой-то сундук и что второй этаж подземелья преграждает какая-то дверь с замком. В этом я вскоре убедился, опять с ветерком прокатившись на задку к подножью глубокого подземелья. В этот раз я не сопротивлялся несущему меня потоку воды, не кувыркался, не бился головой и спиной о каменные стены и даже получил от спуска с горки

удовольствие.

Ещё бы! Впереди меня ждала долгожданная награда. Как тут не бежать со всех ног с улыбкой на лице. Тем более, как я и предполагал, мои очки опыта за уничтожение босса легли куда следует и теперь я был зеленокожим коротышкой уже одиннадцатого уровня! Опять добавилось по три очка характеристик и навыков. С таким запасом очков, я мог поднять навык «Алхимия» сразу до седьмого уровня и попытаться создать большую партию эликсиров, что окупят первоначальные вложения на оборудование, с учетом тех огромных запасов ингредиентов, что мне удалось собрать за время прогулки к пропасти. Они были действительно огромны. Полторы сотни разных наименований, и каждого по триста-пятьсот экземпляров в одной ячейке.

То, что я считал ценным, вообще насобирал почти до тысячи штук. Я устал собирать ингредиенты не просто так, а потому что их количество просто зашкаливало все разумные пределы.

В закутке босса меня ждало неприятное разочарование. Никакого сундука с сокровищами, несмотря на появившийся в инвентаре ключ, я не обнаружил. Здесь вообще ничего не было. Гейм дизайнеры даже поленились изобразить зловонную клоаку с пометом монстра, горой костей, черепов и скелетов его жертв. Пещера представляла собой небольшой, глухой аппендикс. Обычный каменный пол, как и на большой арене, заканчивался большой, в рост великана, деревян-

ной дверью.

Мой ключ сработал без заминок. Дверь открылась, и я оказался в залитом светом пространстве, где его источником являлся торчащий из свода пещеры яркий белый кристалл. Слева находилась точная копия болотного Храма Воскрешения, но уже без растительности, а частично закутанного в гигантскую паутину, а справа стоял точно такой же по размерам магазин, как на стартовой локации, но сделан был не из дерева, а из камня. Даже лица у продавцов ничем не отличались. Да уж, экономия на текстурах, торговцы-клоны, это уже крайняя степень наглости дизайнеров. Не ожидал от японских разработчиков, обычно склонных к перфекционизму такой явной халтуры. Хоть сроки были и сжатые. Между появлением второй и третьей «Бездны» прошел всего год, это не повод экономить на гейм дизайнерах и художниках. А обнаруженные мной глюки в законченной версии игры вообще непростительны.

Я тщательно обыскал этот промежуточный мини-уровень, имевший одинаковые двери, что на входе, что на выходе, заглянул за каждый кристалл, в каждый пустой закуток, но так и не нашел обещанного магического сундука.

Зря искал. Стоило мне обратиться к торговцу, и первой фразой он сообщил, что мало кто из героев добирался до таких глубин Бездны. Как первопроходцу, самому первому воину поразившему могучего монстра-стража, мне полагается особая награда. И эта награда – дорогостоящий волшебный,

походный сундук. Особый походный сундук всегда находится на территории магазина. Я могу воспользоваться им для хранения не вмещающихся в инвентарь предметов, разнообразных, интересных трофеев и всего прочего. Так как сундук является магическим предметом, а также особым призом, то у него и необычные свойства. Если обычные походные сундуки героев хранят вещи героев только в том месте, где они их оставили, то этот предмет таинственным, волшебным образом телепортируется к тому торговцу, к которому я обращусь и позволит мне доступ к себе из любой точки мира.

При этом я также могу купить в этих местах обычные походные сундуки, для хранения дополнительного объема ценного снаряжения и ресурсов. После этого долгого приветствия в услугах торговца появилась новая строка: «А покажи-ка мне мой магический сундук».

Я воспользовался этой функцией и увидел изображение своего приза и его содержимое. В сундуке, графически представленном точно так же, как инвентарь, в одной из ячеек лежал мешок с надписью. "Приз за прохождение первого яруса подземелья".

Я потянулся к мешку и при активации он превратился в горку из тысячи золотых. Щедро, ничего не скажешь. Да, я теперь богач! Хотя стоп, этот персонаж принадлежит Таллосу Зеро. Он дал стартовый капитал и может потребовать его назад, а если как-то узнает, что средств я собрал уже почти втрое больше, то наверняка отберет всё и даст мне жал-

кую подачку в пару тысяч кредитов. Однако, я не вписывал своё имя при создании персонажа. Оно само подтянулось из ДНК-базы, как и изображения трехлетней давности. Я сразу не заметил, но приглядевшись, увидел, что на моих персонажах я выгляжу моложе, чем сейчас.

Это хорошо, значит, мои данные давно не обновлялись, и даже недавняя отсидка в городской тюрьме не повлияла на это. Мои данные заморозились на локальном городском сервере, и чем меньше там будет записей про мои похождения, тем лучше. Вспомнив про Таллоса Зеро, я вспомнил и про свои обещания помочь его уроду на турнире. Если раньше я сомневался, что у меня будет возможность ему чем-то реально помочь, так как игра была совершенно незнакома, то к этому моменту знания, как быстро прокачаться и вообще развить персонажа уже имелись. Я обещал помочь Аполлону ярко выступить на турнире, но пока он меня посылает с предложением поиграть гоблином, ничего не выйдет. Вот если бы я сильно качнулся, то мой уровень в пати сказал бы сам за себя.

Задумавшись о том, как ещё сильнее поднять уровень. Я таки решил воспользоваться полученными деньгами для приобретения алхимического оборудования. В конце концов, если оно меня разочарует, его можно будет продать за полцены или дешевле после износа. Третью часть денег я точно смогу вернуть. Хм, а оборудование для алхимии изнашивается или нет? Я забыл это глянуть. Полез в соответ-

ствующую закладку магазина и увидел, что никакой характеристики конечной прочности на инструментах для алхимии нет. Великолепно! Всё-таки я недооценил все прелести алхимии. Трава и ингредиенты складываются в одну ячейку по тысяче штук и при этом совершенно ничего не весят. Разработчики решили не заморачиваться с добавлением этого параметра и сейчас я доведу их невнимательность до безумия. Так, что же, пора закинуть семь очков навыков в алхимию.

Фуф, ну я и запарился клепать зелья. Благо, не пришлось выполнять никакие сложные манипуляции. Когда у тебя в распоряжении весь набор алхимических инструментов, весь процесс происходит почти автоматически. Только положи два нужных ингредиента с сочетающимися свойствами в ячейки и можно начинать процесс создания зелья. Можно сразу засыпать хоть сотню, хоть тысячу штук.

А сам процесс зельяварения оказался прост до безобразия. Ингредиенты с сочетающимися свойствами – это два любых компонента, где хотя бы одно из свойств полностью совпадает. Причем, если совпадает два и более свойства, то такое зелье будет обладать обоими этими, иногда даже противоположными свойствами. Может лечить и травить одновременно. Пользы от таких зелий нет совсем, и продать торговцу их нельзя, но опыт за создание все равно капает.

Ингредиент, который отравляет в течении тридцати се-

кунд по единице, но при этом восстанавливает ману, превратится в зелье, сразу отнимающее тридцать здоровья и сразу восстанавливающее определенное количество маны.

Если взглянуть, то вроде как нечестно. К примеру, каждая из двух трав способна восстанавливать здоровье по единице в течении тридцати секунд. В целом они дадут больше пользы, восстановив шестьдесят единиц здоровья, а так, оказавшись в зелье, только тридцать, но мгновенно.

Выходило, что если на отдыхе или вне опасности, даже выгодней было использовать для лечения сами травы, но в пылу боя, желанней был мгновенный эффект исцеления. И травничество и алхимия были полезны, что-то из ингредиентов, по моему мнению было даже выгодней хранить в инвентаре и использовать в виде ягод и растений. Как в случае с Шупальцем-вампиром или ядовитыми испарениями, лучше иметь ягоды имеющие малый, но долгий восстанавливающий здоровье эффект.

Я долго вычитывал, но так и не смог понять, на что повлиял поднятый мной уровень алхимии, однако вскоре догадался, когда еще раз внимательно изучил алхимический стол. Изначально мне позволялось смешивать лишь два компонента, а седьмой уровень алхимии открыл еще семь ячеек для комбинирования и смешивания, что значительно усиливало сами зелья, наделяло их дополнительными свойствами или позволяло компенсировать негативные за счет дополнительных компонентов. Поняв это, я залип на целый час,

смешивая одно с другим и выискивая уникальные полезные комбинации.

За это время мой уровень из-за огромного количества сделанных простых и сложных зелий увеличился сначала до двенадцатого и тринадцатого, а затем и до пятнадцатого. В процессе я опять вкинул три очка навыков в алхимию и добился в ней просто потрясающих результатов. Большинство простых зелий первого уровня давали всего пять или десять очков опыта за изготовление, но те, что я начал изготавливать, получив двенадцать ячеек в распоряжение, были настолько сложны, что давали уже по пятьдесят-шестьдесят единиц опыта за эликсир, а ценны настолько, что в продаже достигали пятидесяти-шестидесяти золотых. И это при том, что это всего лишь одноразовые расходники.

Я старался достичь максимальной эффективности и дороговизны. Комбинировал ингредиенты так, что они сразу восстанавливали и здоровье, и ману в огромном количестве. Цена таких уникальных эликсиров уже достигала ста пятидесяти золотых за штуку, и мне перепала половина от этой суммы. К концу второго часа занятий я понял, что некоторые из собранных мной ингредиентов полностью закончились, а какие-то наоборот оказались не особо полезны. Сформировалось видение, что полезно, а что не очень. Сплавив все изготовленные зелья барыге за полцены, я смеялся от счастья.

Продукция почти в девять раз окупила затраты на оборудование и составила девять тысяч шестьсот пятьдесят монет.

Я был неприлично богат, мог позволить себе любое снаряжение из магазина. А ведь это только начало! У меня было в запасе еще семнадцать с половиной часов, правда два этажа Бездны были ещё не пройдены и даже не разведаны. Аполлон не получил моей помощи и внимания и таким образом я рисковал получить проблемы с его отцом. Всё же я обещал сделать из него звезду, а для этого его надо было начать прокачивать как можно раньше, а в идеале качнуть даже сильнее меня. Эх, придется немного отложить алхимию на более поздний срок, хотя она оказалась очень-очень выгодна.

Я сложил все неиспользованные ингредиенты, включая редкие, вроде «Щупальца-вампира» и «Рожек» босса, а также алхимическое оборудование в свой магический сундук и решил посвятить некоторое время разведке нижнего яруса подземелья. С легким волнением открыл вторую дверь, ведущую с промежуточного мини-уровня в непроглядную темноту второго яруса, и некоторое время перестраивался и привыкал к кромешной темноте, выглянув наружу освещенного пространства и прикрыв за собой дверь.

Постепенно темнота получила очертания. От двери вниз вела широкая, каменная пещера. Она была совершенно пуста и я бесстрашно выступил вперед. Вдруг, что-то клацнуло под ногой. «Ловушка!» – подумал я и рывком отскочил назад. Пространство, где я стоял было изрешечено выпущенными из стены арбалетными болтами. Еле заметный камень, небольшая плоская плитка, активировала эту смертельную

ловушку, но из-за моего легкого веса или удачи, я сначала услышал щелчок срабатывающего механизма и успел выйти из зоны поражения.

В продолжавшейся плавно спускаться вниз, пустой пещере аналогичных ловушек оказалось сразу три. Определенно, мой легкий вес творил чудеса. За секунду до срабатывания механизма я уже слышал, что он активировался и уносил ноги. «Странный этаж, нет монстров, но зато многочисленные скрытые ловушки. Так и до босса продолжится?» – подумал я. Но до босса не дошёл. Стоило мне выйти из этой пещеры-кишки на более широкий простор и первый встретившийся мне противник показал, что без доспехов и с пятьюдесятью очками жизни, идти дальше бесполезно.

Опять щелчок и через секунду начинается облет камеры вокруг моего бездыханного трупa. Всего одного выстрела Троглодита-стража из тяжелого арбалета хватило, чтобы убить моего хилого персонажа. Я очутился на ближайшем Алтаре Воскрешения и увидел предложение привязать точку воскрешения к новому месту. Как раз то, о чем я мечтал в самом начале. Чтобы не бегать после каждой новой смерти через всё болото. Да, беру!

Что-то мне совсем не понравилось, как меня быстро убили и я понял, что для этого этапа слишком много очков у меня вложено не в те места и еще семь очков характеристик и вовсе не распределено. Теперь, когда болото позади, пора вложиться опять в силу и выносливость и прикупить, казав-

шуюся мне ранее баснословно дорогой "Бритву мясника".

Я долго мудрил со своими характеристиками, крутил туда и сюда и понял, что придется возвращать назад «Болотного жителя». Если я и вправду подниму силу, куплю самое дорогое оружие и доспехи, то Шанс обнаружить противника и незаметно к нему подкрасться, чтобы нанести первый удар, будет важнее удачи, высокой ловкости и даже силы с выносливостью. В некоторых местах ловкость просто не работает, что и доказал этот убийственный выстрел. Мой новый билд боевого гоблина отражал моё новое видение прохождения подземелья.

Повышенная сила и живучесть должна была помочь в прямом столкновении и обеспечить достаточную грузоподъемность для носки собственного защитного снаряжения и нескольких комплектов оружия. Порезке подверглось всё, что не имело очевидного прямого применения, вроде интеллекта и удачи. Мана была мне нужна для применения навыка "Легкие шаги", но здесь, сама способность отключалась повышенной силой, а других требующих маны способностей я пока не имел. Удачу тоже опустил до единицы, сделав упор на незаметность и навыки разведчика. Вышло вполне убедительно:

Лайт Винслет, уровень 15

Раса: гоблин

Очки жизни 100/100

Очки маны 10/10

Усталость 100/100

Шанс обнаружить скрытого противника в радиусе 50 м – 33%

Шанс незаметно подкрасться к жертве в радиусе 50 м – 33%

Шанс случайного успеха – 1%

Сила 10

Ловкость 10

Выносливость 10

Интеллект 1

Болотный житель 33

Удача 1

Грузоподъемность 100/100 ед.

Общий вес 100 ед.

Финансы: 11 365 золотых, 0 серебряных монет.

Свободных доступных очков характеристик 0/0

Свободных доступных очков навыков 1/1

С выбором снаряжения и оружия возникла небольшая заминка. Брать самое дорогое снаряжение не хотелось из-за жадности, да и весило оно слишком много, впритык к моей текущей силе, поэтому для начала я просто облачился в кожу, укрепив усиленной бронёй самые травматичные места, вроде правого предплечья, запястья и кисти.

У меня к защите этих мест ещё из опыта «Башни» особое

отношение. Не так часто получаешь урон в ногу или даже торс, как в руку, которой атакуешь врага, а тем более, у меня теперь самое короткое оружие, требующее самого плотного сближения с врагом. По выставленной вперед руке и предплечью самый большой шанс получить рубящий удар. Голову также надо прикрыть, это само собой разумеющееся для любой игры. В неё прилетают все неприятные стрелы и болты, выбивая криты.

Так, надо глянуть, что там в логе написали при моей гибели.

«Вы повержены Троглодитом-стражем, уровень 15, получен критический урон 70 ед.»

Ага, так это тоже был крит, а так бы я пережил атаку. Понятно. Чего? Почему у моба уже пятнадцатый уровень? Неужели каждый уровень подземелья отдельно подстраивается под входящего в него игрока. Получилось, я подложил себе свинью, подняв уровень с одиннадцатого до пятнадцатого на алхимии. Мои противники и следующий босс также подросли вместе со мной. Хотя, чего жаловаться? Сейчас я возьму сильнейшее оружие для гоблина в игре и вырежу их всех, как траву. Дрожащей рукой, я нажал в разделе оружия на позицию «Идеальная, отравленная, зазубренная бритва Мясника, 150/150».

Сто пятьдесят единиц прочности, надеюсь, она выдержит мой рискованный забег. Я планировал продвинуться в этот раз как можно дальше, а если повезет, дойти до самого босса

второго яруса Бездны.

Часть 11 Конец беззаботному веселью

Сначала всё шло не очень понятно и даже странно. Первых шестерых Троглодитов-стражей, прячущихся в нишах, я убил тщательно подкрадываясь, но все равно успевал получить от них болт в живот или грудь. Я крался к ним, чуть дыша, прячась за небольшие выступы и валуны, но ничего не помогало осуществить скрытную атаку, а потом понял, что они совершенно слепые и ориентируются по звуку. Кому из разработчиков в голову пришла идея сделать стрелков с арбалетами слепыми, непонятно, но с тех пор, как меня посетило это прозрение, мой стиль игры полностью изменился.

Достаточно было кинуть на новом, неисследованном отрезке пещеры к противоположной стенке ржавый кинжал, и в место его падения арбалетчик тут же выпускал болт из арбалета, одновременно вскрывая своё укрытие и оставаясь на полминуты совершенно безвредным, пока снова не перезарядит свой тяжелый арбалет.

За этот отрезок времени я сокращал разделяющее нас расстояние и наносил всего один порез, после чего можно было смело прятаться в укрытие и ждать гибели противника от ДоТов бритвы. Если делать это было лень, или нужно было уничтожить противника на месте, то нужно было нанести

два пореза. Моб умирал прямо на глазах, обильно истекая кровью и корчась от отравления. Эффекты ДоТов накладывались друг на друга удваивая повреждения. Этих жалких подземных тварей брало оба имеющихся у моей бритвы эффекта. Их судьба была предрешена.

Когда я осознал, что мои враги поголовно слепцы, то просто перестал их бояться, легко отвлекая и дезориентируя их посторонними звуками. Пятнадцатый уровень, восемнадцатый, да хоть тридцатый, если противник умирает от одной-двух царапин, да ещё активно не отбивается при сближении, чего бояться? А вот опыта за этих недопротивников давали много. Их базовые шестьдесят очков опыта из-за повышенного уровня умножались на коэффициент полтора, и на выходе получалось уже девяносто очков.

Зачистив подступы к крупному промежуточному подземелью от двух десятков, фактически, безобидных для меня одиночных арбалетчиков, я умудрился поднять свой уровень с пятнадцатого до шестнадцатого и уже вплотную приблизился к семнадцатому. Троглодиты-стражи оказались совсем не проблемными врагами, а бонус от уровня позволял мне очень быстро поднимать опыт. Так как всё шло отлично, я даже не стал никуда втыкать полученное за уровень очко характеристик.

Однако, в первой же крупной пещере моя, до сих пор легкая прогулка по второму ярусу подземелья, резко закончилась. На входе я наступил на какую-то кнопку в полу, и за

спиной возникла крепкая, металлическая решетка с толстыми прутьями. Западня! Я отскочил в сторону от прохода и затаился за валуном, но выстрелов в мою сторону не последовало.

Изучая из укрытия устройство пещеры, я увидел, что она имеет два уровня. На втором располагались выступы со своеобразными "балкончиками". Стрелки располагались на них. Просто так к ним не подобраться. Но к каждому балкону вёл отдельный ход, видневшийся в стене за выступом. Входы же к ведущим на стрелковые позиции проходам находились на первом этаже и охранялись группами из трех Троглодитов-копейщиков со щитами. На некоторых из мобов даже имелись дополнительные элементы доспехов. У кого шлем, у кого кираса, или сразу и то и другое. Незащищенными оставались лишь покрытые до колена твердой чешуёй ноги.

Я почувствовал себя прямо как на своём районе во время тотальной полицейской облавы с привлечением военных. У них снайперы на вышках, прямо как эти стрелки на балконах и толпа головорезов в бронежилетах с помповыми дробовиками, стреляющими с перепугу в любую промелькнувшую тень. А такой тенью могли быть и обычные, прячущиеся дети.

Что-то у меня в голове и перемкнуло. Они пришли за мной! Бежать некуда, я в западне. Это облава на меня, но в отличие от печальной реальности, где я полностью бесправен и остается лишь убежать и прятаться в мусоре, тут я впол-

не конкурентный противник с экстремально эффективными в бою бритвами в руках. Я ещё раз перехватил и покрепче сжал рукоятки своего ценного оружия. Внутри вспыхнуло желание мести на грани безумия. Трепещите «Бл*ди»! Я вас всех вырежу!

Это была какая-то забитая глубоко вглубь моей поврежденной детской психики жажда справедливого возмездия. Меня просто накрыло. Даже удивительно, как при всём своём желании рвануть в бой один против всех, я не забыл применить тактику звукового отвлечения, чтобы разрядить арбалетчиков на балконах в первый раз. Когда слепцы спустили тетиву по пустышке, я сорвался с места, сближаясь с находящейся неподалеку от моего укрытия троицей копейщиков.

Спустя десять минут я лежал окровавленный, утыканный болтами, как ёж в одном из проходов к стрелковым позициям второго уровня пещеры и думал о том, что было огромной глупостью продать абсолютно все эликсиры торговцу. Часть нужно было оставить или изготовить перед боем из остатков ингредиентов новые.

Красные ягоды и желтые корешки в яростном бою, когда просто некуда скрыться от преследователей, были слишком медленным средством лечения. Я выжил, но отсутствие полноценных эликсиров с самого начала боя сделало его в сто

раз тяжелее. Только первый залп десятка арбалетчиков на балконах был выпущен в никуда. Все последующие стали настоящей проблемой, быстро разрушающей мои доспехи. От них пришлось периодически прятаться в тесных проходах на балкончики или за щитами убитых противников, и оказалось, что прочность щита не так уж высока. Десятка болтов достаточно, чтобы он развалился прямо в руках на части, и нужно было срочно искать другой.

Бой с охранниками проходов на первом этаже у меня не вызвал особых трудностей. Напоминавшие вставших на задние лапы гигантских хамелеонов с большой безглазой головой и уродливым зубастым ртом, Троглодиты вели себя так, будто видят меня как на ладони. Они атаковали своими зазубренными копьями именно туда, где я бежал, и если бы не мой низкий рост и крепкий металлический шлем, занявший, между прочим, почти четверть всей моей грузоподъемности, то мне пришлось бы очень туго.

Но я старался не только пригибаться, но еще и подныривать под выпады копеечников и атаковал ноги моих противников в районе колена, так как ниже нанести порез было уже проблематично из-за твердой чешуи.

Отравляющей и пускающей кровь бритве было без разницы, какую часть тела ранить, но сталкиваясь с чешуёй и доспехами, она лишь изнашивалась и не выполняла свою работу. Основная сложность была не в том, что стражи с копьями эффективно защищали своего балконного стрелка, а в том,

что вступив в бой с первой троицей, я автоматически привлёк к себе внимание еще парочки соседних отрядов. Мне было удобней действовать на открытом пространстве, где я мог уворачиваться, делать ложные выпады, отскакивать назад или кувыркаться в сторону, но уже перезарядившиеся к тому времени арбалетчики начали стрелять уже не по пустышке, а по мне. И стрелять очень точно.

Я израсходовал почти весь запас красных ягод, что взял с собой в качестве основного лечебного средства, получив несколько неприятных арбалетных болтов в спину. Были среди ранений и уколы копьем в прорехи брони. А потом, получив критическое количество повреждений, вся моя броня и шлем просто исчезли, и я оказался голышом, против стреляющих по откату с частотой в полминуты арбалетчиков. Без доспехов почти каждое попадание наносило критический урон и мне пришлось прятаться.

Но проблема была в том, что спровоцировав бой сразу с несколькими группами копейщиков, я в итоге, привлек их всех. Ко мне сбежались все копейщики с первого яруса пещеры. Я был вынужден отступить в один из уже очищенных от защитников ход и полностью изменить метод ведения боя, спрятав один из кинжалов и прячась за щитом, на который я принимал тычки копьем.

В узком проходе сражение с толпой превращалось в бой один на один, и мои противники начали падать один за другим. Я быстро осознал все преимущества, казавшейся мне

ранее неудобной тесноты. Во-первых, здесь в меня уже не могли стрелять арбалетчики, кроме того гада, что в самый неожиданный момент появился сзади, покинув свой пост на выступе. Этот гадёныш и нанес мне максимальный за весь бой урон, засадив в неприкрытую спину почти в упор болт с максимальным критом!

Я метнулся к нему и зарезал с двух росчерков бритвы, пока он перезаряжался, а заодно выяснил, что желтый корень действует одновременно с красной ягодой. Эффект кумулятивный, складывающийся и впервые бросил в рот горсть ягод, чего никогда не делал раньше. Это и спасло мне жизнь в неравном бою, когда я был уже на волоске от смерти.

Троглодиты-стражи стреляли адски метко, что вызывало к логике разработчиков дополнительные вопросы. Распробовав в тесноте бой с щитом, я понял, что мне так сражаться намного удобней, чем с двумя кинжалами в руках. Два кинжала вообще очень неудобно использовать в бою с одетыми в снаряжение противниками. Глаза и мозг как-то автоматически следят за правой рукой, а что там делает левая, следить не успевают.

С щитом всё иначе. Роли у экипировки совершенно разные. Я жду атаки противника. Щит гасит её, и я произвожу быструю ответную контратаку кинжалом по руке или куда могу дотянуться. Так копейщики и кончились, обучив меня некоторым хитростям боя против целой армии. Пришло время снять оставшихся арбалетчиков, и тут уже повтори-

лась история с первым участком подземелья, где стоило бросить отвлекающий звуком предмет и стрелков на балкончике можно брать тепленькими. Вырезал их всех, даже без единого нового ранения.

Крутой получился бой, но неожиданно к уже находившимся ранее в пещере мобам пришло крупное подкрепление снизу. Еще тридцать копеечников и столько же стрелков. Тут я и обосрался. Едва унес ноги, потеряв из-за износа свой шлем, кирасу и щит, снятые с противника. Их разрушил залп арбалетчиков. Несколько болтов досталось после разрушения снаряжения и моему телу.

Ушел на последних очках жизни и начался второй этап боя, в котором я понял, как использовать два кинжала в бою. Не буду хвастаться, но в одиночку я справился и с этим огромным отрядом, хоть и опустошил все запасы лечебных трав, корней и ягод.

Опасаясь третьей волны монстров, я и заполз, израненный, в дальний от спуска вниз проход к балкончику и лихорадочно шерстил свой пустой инвентарь, который сам же сгрузил перед походом в магический походный сундук. Моя ставка на скрытность вообще не сработала. Троглодиты быстро определяли моё местонахождение по слуху, стоило сделать лишь шаг, так что дальнейший спуск к боссу стоял под большим вопросом. Я был сильно ранен, запасы лечебных средств закончились, а извлечение арбалетных болтов могло спровоцировать кровотечение.

Вообще, это было игровой условностью, что я продолжал жить на четырех очках жизни. И тут я вспомнил об очках характеристик и навыков, что я получил за этот и первые бои, но так и не использовал. Стрелков я уложил в сумме сорок, что дало три тысячи шестьсот очков опыта. За копейщиков давали еще больше опыта, а с коэффициентом за уровень за одного выходило целых сто двадцать очков. За шестьдесят высокоуровневых мобов – целых семь тысяч двести очков.

В итоге, прямо в пылу боя я быстро набрал уже почти достигнутый ранее семнадцатый, затем восемнадцатый, девятнадцатый, двадцатый, двадцать первый и двадцать второй уровень. Шкала двадцать третьего, на который требовалось уже две тысячи двести единиц опыта, заполнилась до половины. В бою я рос, как на дрожжах, благодаря своему превосходному оружию. Восемь заработанных очков характеристик было отправлено в выносливость для повышения текущего здоровья. Разумеется, туда попало только шесть из-за связанных характеристик. Два отъела себе сила, еще увеличивая мощь моих атак и грузоподъемность, одновременно забавно превращая гоблина в ещё более мускулистого крепыша.

Немного подумав, я решил всё же продолжить спуск. И оказалось, что до него рукой подать. Последний участок спуска опять заполняли лишь ловушки, которые мне удалось обойти, просто быстро пробежав вперед и не задерживаясь надолго на одном месте. В зал босса пришел морально и фи-

зически уставшим. Нужно было сделать перерыв на отдых в игре, но я хотел увидеть, что там за босс и увидел, уже с облетом камеры моего мертвого тела. Он атаковал меня сверху, стоило мне сделать лишь несколько шагов по финальной арене второго яруса. Я ожидал появления босса из одной из трех огромных пещер в стене, но он уже коварно поджидал меня под сводом.

Опять смерть с одного удара, боссом оказался огромный, черный, и потому почти неразличимый даже для «Ночного зрения» паук. Вернее это была смесь двух насекомых – паука и шершня. Он беззвучно бегал по натянутой под огромным сводом пещеры паутине, но когда нужно было атаковать, спускался вниз и выстреливал из своей задницы длинным жалом.

Оно и пронзило мою голову и остальное тело насквозь. Опять критический удар сразу на пятьсот очков жизни. Дурацкий босс. Как и ожидалось, пятнадцатого уровня. Разработчики продолжали действовать в своём репертуаре. Как спрашивается, один игрок может одолеть такое? Твердая хитиновая поверхность покрывала всё тело, некуда даже кинжалом с ДоТом ткнуть. Моя бритва становилась в бою с ним совершенно бесполезной.

К нему даже самому с земли не подобраться, так как он бегает высоко под сводом, зато сам он перемещается по паутине просто с невероятной скоростью. А нападает так бесшумно и стремительно, что ничего сделать не успеваешь. Это те-

бе не медлительный слизняк с первого уровня.

Но у него обязательно должны быть какие-то уязвимости, иначе я вообще не вижу способов его победить. Хотя, такие же мысли и ощущение беспомощности у меня вызвал и первый босс, пока не сдох, просто выйдя со мной на прогулку по болотам. Голова закипела от возникшей дилеммы. Должен быть метод его убить. Я опять быстро погиб, но на самом деле не очень расстроился, даже потеряв на месте смерти некоторые надетые на меня трофейные доспехи, так как заблаговременно спрятал свою драгоценную бритву в инвентарь, а остальное стоило в сравнении с ней сущие гроши.

Оказавшись опять на алтаре Храма Воскрешения, я подверг своего персонажа очередной временной трансформации характеристик. Новый билд – грузчик. Я сразу решил, что не буду собирать трофеи с поверженных противников по одному, чтобы не бегать с каждым арбалетом к магазину и обратно. Решил собрать всё разом удобным способом, крутив свои характеристики.

С получившейся внешности гоблина-грузчика посмеялся от души. Он напоминал древнего персонажа рисованных комиксов по имени Халк. Такой же зеленый и бугристый от огромных мышц, но по-прежнему карликового роста, что вызывало невольную улыбку. Персонажа с силой пятьдесят у меня еще не было. Сокращенные характеристики моего грузчика-Халка двадцать второго уровня напоминали билд перекаченного полностью в силу танка-Великана:

Лайт Винслет, уровень 22

Раса: гоблин

Сила 50

Ловкость 1

Выносливость 17

Интеллект 1

Болотный житель 1

Удача 1

Грузоподъемность 487/500 ед.

Даже с такой гипертрофированной грузоподъемностью потребовалось целых четыре ходки, чтобы собрать и перенести в магазин горы оружия и прочего снаряжения поверженных Троглодитов. Дополнительно вырученные четыре с небольшим тысячи золотых стали приятным бонусом к уже заоблачной сумме на счету, но глянув на таймер, на оставшиеся четырнадцать часов игры, я понял, что всё это так и останется цифрами, иллюзорным игровым успехом, если я срочно не займусь прокачкой и превращением в кибер-звезду сынака Таллоса Зеро.

Я тут тешу своё самолюбие, радуюсь успехам, огромным цифрам заработка, но одного слова недовольного Арбуза хватит, чтобы, буквально, смешать меня с говном. Меня просто убьют и выкинут на помойку, если я не выполню обещанного. Пришлось сворачиваться и выходить из игры. Но как бы убедить самодовольного урода начать гоблином? Мой

уровень не так высок, как я хотел достичь изначально. В голове имелась одна задумка, как быстро подкрутить его до тридцатого используя уже обнаруженный баг, но для этого мне нужен был адекватный помощник, который обновит для меня всех болотных мобов, вступив со мной в командный режим игры.

Часть 12 Эксперимент

Долго думая над тем, как всё обставить, я бродил по замкнутому пространству полуподземного помещения, выделенного для проведения турнира, но никак не мог встретить Аполлона Зеро или хотя бы его более крупного и заметного телохранителя. Шелдон и Йон тоже словно исчезли. Я не знал, где находятся их капсулы, но то, что капсула уроды совершенно точно пуста, было очевидно.

В итоге, я обнаружил ещё одну подозрительную дверь с охраной, возле которой располагалась табличка VIP- апартаменты. Зная «арбузные» замашки уроды, я предположил, что он мог расположиться в этом месте, но оказалось, это целое отдельное крыло, где номеров для особо важных персон множество.

Меня за дверь не пустили, но я смог упротить одного из охранников передать моё сообщение Аполлону Зеро или его телохранителю Михаэлю, который, скорее всего, также находился рядом с господином. Простое сообщение:

«Я заработал деньги на снаряжение и готов их передать господину Зеро».

Через несколько минут охранник вернулся вместе с телохранителем мажора. Но вместо того, чтобы провести меня к нему, здоровяк взял меня за шкирку и потащил за собой в зал для брифингов команд.

– Рассказывай, – потребовал он, швырнув меня на диван и нависнув сверху.

– Эй, эй, полегче, Михаэль, мы же в одной команде.

– Заткнись отброс, и не смей называть меня по имени. Я тебе не разрешал.

– А как тебя называть и чего ты злишься? Я нашел способ сделать твоего господина мощным, высокоуровневым игроком. Есть шанс, что мы даже сможем выиграть в турнире, но надо поторопиться. Время не ждёт.

– Отброс, я сказал, рассказывай. Хватит ходить вокруг да около.

Ладно, хорошо, э-э-э... так как мне можно тебя называть?

– Зови – господин Михаэль.

– Как пожелаете, господин Михаэль.

В голове проскользнуло, что с такими хозяевами этому качку, хоть он и статуса «Б» крайне не хватает уважительного отношения, вот он и требует называть его господином, хотя бы кого-то ниже статусом, чем он сам.

– Так-то лучше, отброс, говори, чего затих?

– А можно и меня не называть отбросом, у меня имя есть.

– Чего это мне с тобой церемониться?

– Я может и на социальном дне из-за статуса, но я тоже человек и хочу к себе нормального отношения.

– Если сделаешь, что пообещал, получишь своё уважение, а пока останешься отбросом, который обещал продемонстрировать результат, и лишь спустил игровые ресурсы

под ноль.

– Я же говорю, я все назад отбил, да ещё и прокачался. Хочешь, и тебя прокачаю? Тоже заработаешь денег и отдашь их Аполлону, и он не будет на тебя больше злиться, раз его отец денег не прислал.

– Врешь, – недоверчиво глянув на меня, заявил здоровяк.

– Клянусь! Я прошел первый уровень игры, таким образом деньги назад и отбил, уже неплохо прокачался. Давай прямо сейчас зайдем в игру в командном режиме и я всё тебе покажу. Даже денег на первые нужды подкину, чтобы ты смог воскрешаться и спокойно играть дальше.

– Ладно, – легко согласился Михаэль и опять взяв меня за шкирку, повел к выходу из зала.

– Да блин, что ты делаешь? Зачем ты меня тащишь? Я и сам ходить умею! – возмутился я.

Здоровяк призадумался и отпустил меня. Видимо, у него профессиональная деформация. Привык все вопросы силой решать. Я попытался опять ему напомнить, что мы в одной команде, а значит, товарищи.

– Господин Михаэль, мне господин Зеро приказал сделать младшего господина Зеро успешным кибер-спортсменом. Ты знаешь как это сделать?

– Откуда?

– А я знаю. И только я могу ему с этим помочь. Я чемпион «Башни». Это крутая ВРММОРПГ. Я умелый игрок и знаю, как прокачаться в «Бездне-3» и даже победить. Ты же не хо-

чешь, чтобы с тебя и меня Таллас Зеро шкуру спустил за то, что мы не выполнили мечту его сына?

Глаза телохранителя испуганно забежали.

– Господин Зеро сказал, что спустит с меня шкуру, если мы проиграем на турнире?

– Да, – соврал я, – но не только с тебя, но и с меня. Нам не жить, если облажаемся, а ведь ты первоклассный боец, этим и должен заниматься, а в играх явно не разбираешься.

В ответ Михаэль молча кивнул головой, подтверждая правоту моих слов.

– Вот видишь, а я в играх сильнейший чемпион, но Аполлон упертый и не слушает моих советов. Ты сможешь мне его убедить? Если он хочет выиграть, нужно быть немного хитрее, гибче и мы будем среди победителей.

– Я ничего ему не буду говорить, пока ты не докажешь, что говоришь правду.

– Да без проблем. Пойдем в зал с ВР-капсулами.

Михаэль сам свернул в ту сторону, в которую я собирался его отвести. Если я никакого авторитета для уroda не представляю, слова его телохранителя могут хоть немного его убедить. Тем более, без него мне никак не проникнуть в дорогостоящие VIP – апартаменты, чтобы вернуть Аполлона в капсулу.

Объединившись в одну команду, где я позволил Михаэлю

выступить в качестве лидера, капитана команды, мы опять появились на стартовой локации у магазина перед огромным болотом, но стартовый ролик в этот раз не проигрывался, и первое, что я увидел, это сообщение-приветствие, что я являюсь участником турнира «В» уровня и дальше пошло перечисление основных правил.

Меня осенила неприятная догадка, что результаты одиночного прохождения вообще в турнире не засчитываются. Попросил Михаэля минуточку подождать и залез в правила. Твою мать! Вот же, черным по белому написано. Одиночный режим для ознакомления с игрой, а в турнире засчитываются только результаты прохождения её в командном режиме. Причем, ожидается, что играть будет сразу пять игроков. Можно и меньше, но тогда будут засчитаны очки только той команды, в которой больше игроков, даже если их суммарные очки меньше. А так как в команде всего пять игроков, то выходило две команды из двух и трех игроков. Правила не учитывали ситуацию, когда один игрок не примкнул ни к одной из команд, хотя по логике состязания это, и вообще разбиение на части, было полностью лишено смысла.

В том, что это не так, меня очень быстро переубедил, как ни странно, Михаэль. Он сообщил, что Аполлон ему сказал, что они не берут Шелдона, Йона и меня в команду, так как при высчитывании суммарного опыта команды он делится на количество её членов. При повторном внимательном прочтении правил я обнаружил и этот пункт. Так, три более уме-

лых и опытных игрока могли отделиться от остальной команды для облегчения условий прохождения, но имели шансы выиграть у команды из пяти человек, если также уничтожат босса третьего этажа Бездны, а их средний показатель очков будет выше, чем у конкурентов.

Это считалось определенной формой хардкора для избранных. Убить мобов и босса втроем сложнее, но и очков за это игроки получали больше. До меня начало доходить, что это правило возникло для допуска к турниру тех команд, где не набралось пяти членов или один вылетел по болезни или другим обстоятельствам. Все эти облегченные правила были действительны только для локальных «В» турниров. Корпорация Шокен жаждала охватить максимальное количество платежеспособных высокорейтинговых кибер-игроков, чтобы заработать максимум на своем продукте со старта. Отсюда такие странные ухищрения.

Другими словами, на турнир принимались команды из двух, трех, четырех или пяти игроков, но даже одна команда могла попытаться достичь результата, разбившись на две части. Так шансы на успех возрастали, поэтому Аполлон и позволил Шелдону и Йону играть отдельно, сам попытавшись составить тандем со своим слугой. Меня изначально выкинули за борт, как мусор. Я считал урода расхлябанным идиотом, но он внимательно изучил правила и вник во все нюансы. И похоже, каким-то образом ознакомился с ними ещё до начала турнира.

После заявления, что он будет играть Великаном и никем другим, я думал, что он безнадежен, но это был лишь очередной выпендрей. Наверняка он и сам понимал, что у Великана в болоте нет шансов. Не зря же дают трижды поменять расу персонажа за время прохождения состязания. Видимо, все три уровня игры специфические и проходить их удобней было совершенно разным набором персонажей в пати.

Однако болото, совершенно очевидно проходить нужно было исключительно гоблинами. У них же здесь и максимальный потенциал к развитию и заработку денег из-за травничества. Не надо быть гением, чтобы это понять. Глянув на своего персонажа-грузчика, я обнаружил, что он не потерял свой уровень, деньги и доступ к магическому сундуку.

Всё, что я добыл в одиночной игре, вполне можно было использовать и в игре с командой. Фуф, а я уже заволновался, что всё это было зря. Разобравшись в обстановке, я, наконец, обратил внимание на ожидающего меня Михаэля. Вау, а он оказался неотразимой эльфийкой с пышными формами и идеальной, точеной фигурой, правда в одних легких шортиках и полупрозрачной маечке-топике. Так выглядел не одетый женский персонаж этой расы после потери снаряжения.

Черты лица аватара не были испорчены физиономией Михаэля. Я уточнил этот момент, и он сказал, что когда выбираешь персонажа другого пола, то можно выбрать лицо из набора или самому сделать в редакторе. Но обычным кибер-спортсменам, состоящим в мировом рейтинге запреща-

ется менять пол своего автара, а так как Михаэль ни в каких рейтингах не состоит, а также господин Аполлон приказал это сделать, то при выборе расы он сменил пол персонажа, чтобы составлять своему господину достойную и приятную глазу компанию.

– Ну, что нужно делать? – нетерпеливо спросила эльфийка, переминаясь с ноги на ногу.

Я не мог оторвать от её роскошных форм глаз, даже прекрасно понимая, что это фальшивка, и за ней прячется мускулистый здоровяк.

– Первым делом ты должен сменить расу на гоблина, – сказал я.

– Ни в коем случае! – возразил Михаэль, молодому господину Зеро понравился мой персонаж, тем более я купил для неё несколько заклинаний. Если я сменю расу, то они просто пропадут.

– Взгляни на мой уровень, – предложил я полуголому капитану команды.

– Что? Двадцать второй? Как?

– Ты тоже будешь двадцать второго уровня или больше, если, наконец, начнешь меня слушаться, – пообещал я, но видел, что Михаэль сомневается.

Пришлось немного надавить.

– Ты должен это сделать для господина Зеро, ты забыл, что с нас шкуру спустят живьем, если мы не выиграем в турнире?

Но здоровяк не торопился слушаться.

– Смотри, я тоже изменю характеристики своего персонажа, такой качок не то, что нам нужно сейчас. Иди за мной, внесем изменения, – сказал я, направляясь к алтарю Храма.

Михаэль медлил, что уже начинало раздражать. Я решил соблазнить его последним доступным мне аргументом – деньгами.

– Ах да, забыл спросить самое главное, у тебя деньги на воскрешение есть?

– Нет, – сообщил Михаэль и тут я совершил непростижительную ошибку.

Вместо того, чтобы сбросить десяток золотых на землю или положить их на прилавок магазина торговца, я активировал с капитаном нашей новой команды окно обмена, что показывает часть содержимого инвентаря товарища по команде и количество его текущих денег в инвентаре. У Михаэля аж глаза из орбит вылезли, когда он увидел мои четырнадцать с половиной тысяч золотых. Осознав свою ошибку, я тут же закрыл экран обмена, но было уже поздно.

– Откуда, столько денег, отброс! Офигеть, четырнадцать тысяч!

– Будешь называть меня отбросом, я не буду отвечать на твои вопросы.

– Ладно, как там тебя, Лайн или Лайон?

– Лайт.

– Не злись, Лайт, все мы в чём-то мастера. Теперь я верю, что ты умеешь играть и можешь дать дельные советы моло-

дому господину.

– Если веришь, тогда дай мне статус капитана команды и выполняй мои рекомендации. Ты и сам сможешь столько заработать, если не будем зря тратить время.

– Хорошо, но ты не против, если я схожу за господином Зеро и мы начнем втроем?

– Конечно не против, без Аполлона вся моя затея потеряет смысл.

Михаэль передал мне титул капитана команды, сам не понимая, что таким образом дает мне возможность быстро выжрать интересующие меня ресурсы из обновленного, командного мира, даже если сам он покинет игру. Все игроки присоединяются к миру капитана, он же может выбросить всех из игры, чтобы собрать на живой брифинг и вообще обладает огромным влиянием на других членов команды.

Конечно, этот мир с приходом Аполлона также будет потерян, но раз опыт, деньги и предметы при старте нового мира у игрока сохраняются, то я проведу свой эксперимент, пока телохранитель будет убеждать своего господина вернуться в игру.

Быстро посетив алтарь Храма, я скинул силу своего гоблина до трех, чтобы вернуть ему «Легкие шаги». Также поднял интеллект до трех, чтобы нормально пользоваться умением, и не волноваться, что маны не хватает. Вернул десяток ловкости и одиннадцать удачи, а также опять поднял выносливость до пяти, чтобы иметь запас здоровья для безопасно-

го падения с высоты обитания Шупальца-вампира.

Подумав ещё, скинул двадцать очков в «Болотного жителя». Решил максимально приблизить себя к тому состоянию, когда первый раз поймал баг с телепортацией дорожной охраны за спину у края пропасти. На всякий случай бросил ещё девять свободных очков в удачу, подняв её до двадцати, а десять очков оставил нераспределенными, планируя закинуть их в силу, когда придет время собрать трофеи. Опять я выглядел, как слабый, немощный, но ловкий и везучий хитрец, от которого требовалось лишь добежать до края ямы, а когда появится охрана так же бесстрашно прыгнуть вниз.

На всякий случай, я пополнил свой инвентарь «Красными ягодами» и «Желтыми корнями», а заодно сделал себе три десятка слабых эликсиров, так как с моим здоровьем большего и не нужно. Купил дешевейшую и легчайшую кожаную кирасу и простой шлем, которые должны были мне помочь пережить один залп гоблинов-стрелков, если я вдруг замешкаюсь и не прыгну до того, как начнут стрелять. Моей грузоподъемности впритык хватило даже на такие скромные покупки и я залез в инвентарь, чтобы понять, что меня так нагружает.

Оказалось, я переборщил с эликсирами. Каждый из них весил всего треть единицы веса, но когда их три десятка, то уже выходит девять кило. Стеганая кираса весила восемь, шлем две единицы. Бритва Мясника, Тупые ржавые и ещё одни дополнительные запасные кинжалы в сумме также ве-

силы девять единиц. Вот всё место и закончилось. Выложил одни запасные кинжалы, и половину эликсиров назад в свой магический сундук и рванул к пропасти.

Пойманный второй раз Щупальцем, я уже спокойно и уверенно, даже с каким-то наслаждением наблюдал, как удвоившаяся в числе и вся поголовно двадцать второго уровня стража дороги с треском и грохотом разбилась о каменный пол. Сработало! Сработало, как часы. Я боялся, что этот баг не выстрелит второй раз и мне придется пичкать Аполлона и Михаэля травой. Уроду бы это точно не понравилось.

А-а-а! Кайф. Опять четыре уровня, как с куста. Потом гляну в лог и посчитаю, сколько за каждую тушку дали, но сейчас не до этого. Не теряя ни секунды, я резанул пару раз «Мясником» удерживающее меня щупальце и наблюдал, как оно фонтанирует кровью и ёжится от яда. Упав с высоты, опять выжил на последних десяти очках жизни. На всякий случай опустошил флакон слабого эликсира и сразу преступил к сбору трофеев.

А у мобов двадцать второго уровня снаряжение было уже куда лучше и дороже, чем у первоуровневых. Не просто «Тупой кинжал гоблина» за сорок монет, а «Острый кинжал гоблина» уже за сотню. И им теперь были вооружены не только гоблины-бандиты, но гоблины-лучники, имевшие при себе уже по два колчана отравленных стрел.

Короче, как только я нашел один повторяющийся баг, опыт и халява полились рекой. Казавшаяся с первого взгляда суровой игра, теперь одаривала меня горой лута и опыта просто так. Как ни жалко, но до появления в смертельной близости Босса-слизняка я успел собрать с убитых в основном оружие. Снаряжение, кроме легко снимающихся шлемов даже трогать не стал для экономии времени. Да и оставленные десять свободных очков характеристик пришлось кинуть в силу, чтобы сразу не получить перегруз.

О смерти нисколечко не жалел, так как подготовился, спрятал свою кирасу и шлем в инвентарь, ничего своего не оставив боссу на месте смерти. Этим экспериментом я праздновал свой триумф игрового гения. По правилам, все такие недоработки и баги не являются проблемой игрока. Разработчики не вправе как-то давить на игрока или требовать его вернуть полученные за счет бага средства. Но и у игрока есть одно обязательство, чтобы не получить юридических последствий. В течение двух суток с момента обнаружения бага, он обязан сообщить о нем в компанию разработчика. Они легко могут проверить, сколько времени прошло, и если всё в рамках этих правил, не будут иметь никаких претензий.

На это правило обычно забывают во всяких бесплатных не имеющих возможности вывода реальных средств VR-проектах, но здесь я обязан обо всём сообщить, тем более, если мне позволят беспрепятственно вывести уже полученные

деньги. Я стану на время их внештатным сотрудником, помогающим улучшить конечный продукт. Пусть ценят мою помощь.

После продажи очередной горы трофеев моё настроение поднялось выше крыши. Ещё бы, с одних только острых кинжалов четыре тысячи золотых. За шлемы парочку, и еще четыре за ядовитые стрелы. Десять тысяч, за двадцать минут непыльной работы. Эту сумму я уже решил скрыть от посторонних глаз в свой магический сундук. Раз уж Михаэль увидел мои четырнадцать тысяч золотых, так тому и быть. Я даже готов отдать их все Аполлону, если он будет меня слушать, и мы продолжим собирать трофеи и качаться на баге, то деньги будут только прибавляться. Тем более, что мой уровень постоянно растет, а с ним и уровень противников, качество и ценность трофеев, а также умножитель опыта. Мы раскрутим эти карусели до безумной скорости.

Для большей эффективности и увеличения болотной толпы самоубийц, нам выгодно взять в пати и двух оставшихся членов команды. Конечно, мне хотелось бы, чтобы их нагнули спонсоры за слив игры, но раз их присутствие будет лишь на пользу, то можно и немного потерпеть. В моей голове уже начали разворачиваться безумные планы по прокачке и обогащению. Только бы урод с Михаэлем не подкачали, для этого метода надо постоянно разбивать и создавать новое командное приключение, провоцирующее обновление мира. Если мои партнеры не идиоты, то поймут, что я хочу

сделать, и все останутся довольны.

Однако, это я так размышляю, а у всяких уродов могут быть свои заморочки. Если «Б»— статусные игроки или сам "звезда" объявит, что не желают использовать баг или ещё что-то, тогда пошлю нах*р Шелдона и Йона, а урода посажу жрать пачками траву и крафтить зелья. Не хотелось вскрыть самый прибыльный и надежный способ заработка, но если с помощью багов Аполлон Зеро развиваться не захочет, то придется потратить кучу времени, чтобы он перегнал меня по уровню, и уж потом отправляться на штурм глубокого подземелья.

Часть 13 Партнерство по уродски

Я уже провел эксперимент, ради которого привлек Михаэля в командный режим игры, успел собрать и продать трофеи, а здоровяк всё не появлялся. Индикатор напротив его имени имел серый цвет и при наведении на него манипулятором выдавал статус «офф-лайн». Было очень жалко тратить драгоценное время зря, ожидая пока урод прислушается к своему слуге и вернется в капсулу. Тем более, что теперь в болоте для меня росла не просто трава, а настоящая золотая жила. И с охраной я уже разобрался.

Я не был бы собой, если бы не затеял, пока ожидаю, новый эксперимент. Опять перераспределив характеристики, я наведалься на отмеченную торчащими из воды камнями дорогу с максимально доступной мне сейчас удачей. Я даже скинул в неё силу, половину ловкости и все очки с «Болотного жителя», оставляя лишь немного интеллекта для удобства пользования «легкими шагами». Удача теперь была запредельной, поэтому я надеялся увидеть что-то новенькое в уже посещенных ранее местах.

Лайт Винслет, уровень 26

Раса: гоблин

Сила 1

Ловкость 5

Выносливость 1

Интеллект 3

Болотный житель 1

Удача 64

И я не ошибся! Удача работает! Она в огромной степени влияла на то, что персонаж-травник обнаруживал в болоте. Если уже на тридцати шести очках удачи частота встречаемых полезных растений зашкаливала, то сейчас они встречались, буквально, на каждом шагу, стоило лишь отойти на двести шагов от стартовой локации.

Но теперь я видел ещё и множество новых, неизвестных и как оказалось, ещё более крутых и полезных растений, необычных грибов, ягод и цветков с новыми свойствами, которые раньше никогда не попадались на глаза. У меня просто не было слов. Это что, очередной баг? Как в одном и том же месте двум игрокам с разной удачей может показываться совсем разный мир?

А что будет на ста очках удачи, на двухстах? Хотя, имеет ли смысл повышать характеристику, дающую процентные бонусы выше ста процентов? Скорее всего, нет. Но если я продолжу качаться на прыжках в пропасть, и быстро наберу новые уровни, то у меня появится реальный шанс увидеть действие стопроцентной удачи в действии. Меня аж затрясло от возбуждения.

Может, и в подземелье я начну находить в стенах скрытые тайники или в логове Босса-слизня появится сундук, что

я не увидел, оказавшись там с меньшим процентом удачи. Моя фантазия разыгралась и, конечно же, я не просто витал в облаках, а лихорадочно собирал все новые, интересные ингредиенты, но не пропускал и другие, что истощились в моём инвентаре из-за экспериментов в алхимии. Без некоторых непримечательных трав нельзя было сделать крутых эликсиров и кроме поиска новых ингредиентов, я старался устранить и этот недостаток.

Мне вообще надо было брать все годные для алхимии растения подряд, чтобы в случае отказа урожая использовать баги, закормить его на несколько уровней ингредиентами, а они тратятся при этом безвозвратно. И всё же, жаловаться на это было глупо. Ягод, трав и всех прочих ингредиентов вокруг было просто море. Я бегал от одного пышного островка к другому, работая руками, как газонокосилка. Это крайне полезное, но, тем не менее, утомительное занятие продолжалось еще двадцать минут. И тут, вдруг, прозвучал сигнал включения командного голосового чата, и я услышал голос Михаэля.

– Лайн, разбивай нашу команду, сейчас господин Зеро пришлет приглашение, – кратко сообщил мужчина и отключился.

Я не стал поправлять неправильно названное здоровяком имя. Просто услышать, что он не действует на автомате, обзывая меня «отбросом», а изначально обращается ко мне по имени, пусть и с ошибкой, было очень приятно.

Возможно, меня даже признают в конце игровых суток, как умелого игрока, и я получу шанс возврата в «е» – статус. Для любого «ё» – отброса, особенно из тех, кто попал в этот ад случайно, возврат назад, к нормальным людям – заветная мечта. Но если движение по социальной лестнице от «е» до «г» вполне обычное дело. То из «ё» клоаки просто так не выбраться.

Это – клеймо, избавиться от которого своими силами почти невозможно. Нужно сделать что-то экстраординарное, ну не знаю, спасти дочь какого-нибудь олигарха или его самого от смерти. Послужить стране, правительству, стать героем, о котором скажут по всем СМИ каналам и тогда, от позорного статуса «отброса» удастся отмыться, вернувшись в общество людей без клейма. Как бы я не ненавидел «Арбузов», только в их силах было изменить мой статус, а значит, и даровать мне нормальную жизнь.

Таллос Зеро – мой единственный шанс вырваться из ненавистного мне гадюшника. Я не должен его упустить, поэтому придется молча терпеть выходки Аполлона. Но как же он раздражает! У меня скулы сводит, и кулаки сами сжимаются от желания разбить ему рожу почти после каждой его оскорбительной выходки.

– Ясно, господин Михаэль, разбиваю, – после небольшой задержки ответил я и выбрал в меню управления командой соответствующую опцию.

Она выкидывала всех членов из текущей команды, позво-

для сформировать её заново уже с другим лидером. Впрочем, статус капитана, можно было передать в процессе игры. Это закрепит мир за участвующим в передаче должности персонажем, даже если изначально он закреплялся за кем-то другим. Вот и сейчас. Я разбил команду, имя Михаэля исчезло из списка игроков, тем не менее, так как я был капитаном, меня не выкинуло в меню игры или комнату ожидания. Мир вокруг всё также радовал яркими красками. Это был мой мир, пока я не обновлю его, присоединившись к другой пати на правах обычного члена.

Ожидая предложения присоединиться к команде Аполлона Зеро, я продолжил в спешке собирать с многочисленных островков полезные растения, уже не из принципа большей полезности и новизны, а с упором в разнообразие и шаговой доступности. Хватая все подряд, скорость сбора растений значительно выросла.

В голове упорно крутились мысли, что брезгливый Аполлон начнет крутить носом от требования выбрать гоблинскую расу. Если так, то единственным способом прокачать его будет травничество, а затем алхимия. Для этого потребуется огромное количество растений. Дорогие и дающие много опыта рецепты требуют от восьми до двенадцати определенных ингредиентов, сделал всего десять таких эликсиров и сто двадцать компонентов тю-тю.

По неизвестным причинам, приглашение долго не приходило, и я смог собрать еще где-то под полторы тысячи разнообразных растений, ягод и грибов. Общее количество разных видов ингредиентов после открывшихся мне из-за высокой «удачи» новинок достигло ста сорока. Просто пожевав по одному из них, новичок сможет получить три-четыре уровня, никуда не отходя от стартовой локации.

И вот, наконец, всю центральную область обзора закрыло сообщение о приглашении в команду. Для меня это было подтверждением признания моего игрового таланта, и я с радостью согласился.

Первым удивившим меня фактом стало то, что Аполлон уже принял в команду кроме Михаэля, Шелдона и Йона, а вторым, что у всех игроков кроме меня, до сих пор был первый уровень персонажа. Как и говорил Шелдон, после первого, неудачного выбора расы, он выбрал в качестве своего персонажа представителя людей, билд которого был заточен под игру воином. То, что немало очков было брошено в силу выдавали бугристые мускулы на руках и шее совершенно отличавшегося от Шелдона фигурой аватара. В общем-то, люди – стандартный выбор для тотального большинства игроков.

Ещё часть тащится от эльфов. Редкие, реально помешанные на развитии ремесел и крафте уникального снаряжения игроки выбирают дворфов. Такие представления о популярности рас у меня сохранились после многолетней игры в

«Башню». Нежить и всякие уродливые зеленокожие ни у кого из игроков не популярны, даже несмотря на их уникальные способности.

Так что Шелдон был совсем не оригинален. Что ж, и я тоже, первым создав своего шкафа-качка. Но у меня было оправдание, что выбор расы в «Бездне-3» сделан просто откровенно по конченному. Хочешь просто глянуть характеристики, а ты уже сделал выбор расы. Какой криворукий калека делал меню выбора расы таким образом? Создавалось впечатление, что это было сделано сознательно, чтобы никто не добрался до гоблинов, стоящих самыми последними в ряду и не увидел их огромные бонусы.

Уже лишившийся снаряжения после неудачной совместной игры с уродом Йон, выглядел как дистрофичный эльф-жрец. Странно, или мне послышалось или Шелдон говорил, что его напарник выбрал именно эльфийку? Я даже спросил об этом. Оказалось, что так и было. Они просто хотели полюбоваться как она выглядит, а менять туда-сюда пол персонажа без смены расы можно сколько угодно раз. На это нет никаких ограничений.

Парни прекрасно знали о правилах использования аватаров для профессиональных кибер-спортсменов. Йон побыл девицей лишь пару минут, после чего дальше играл уже в рамках правил. Парень вдруг разговорился, хотя до этого, вроде как, не желал иметь со мной ничего общего. Неужели подлизывается? Тем не менее, он рассказал кое-что интерес-

ное.

Михаэль описал мне ситуацию с аватарами без важных подробностей, а оказалось, что лицо популярного игрока это тоже своеобразный товар. Название команды – торговая марка. Геймплей известных одиночных игроков и самых раскрученных в мире кибер-спорта команд транслируется во время проведения турниров на специализирующихся в этой нише шоу-бизнеса платных стримминговых платформах, разнообразных шоу и в СМИ, посвященных кибер-спорту.

Доходит до абсурда. Чтобы было видно смазливое лицо, айдолы-игроки отказываются носить шлемы, закрывающие их стильную прическу и модные аксессуары, вроде пирсинга в ушах. Кто-то не одевает наручи, наплечники или даже кирасу, если у него есть красивое тату на плече, груди или спине. Тела игроков, снятые во всех выгодных ракурсах, отретушированные и представленные в лучшем графическом виде, занесены в специальное портфолио кибер-спортсмена. Оттуда изображения берутся для наложения на игровой аватар. У меня такой базы со специально, профессионально выполненными графическими материалами нет, поэтому подтянули лишь лицо из доступной базы.

Существуют и прочие заморочки. Кибер-спортсмены в текущих реалиях, это не прыщавые, жирные задроты с угрюмыми, нестриженными и небритыми рожами, а в первую очередь смазливые красавцы-айдолы, которые действуют исключительно напоказ, отыгрывая роль неотразимого красав-

ца героя для зрителей. На шоу, которым является сама их игра, они должны быть яркими, запоминающимися. Должны блистать, иногда нагонять пафос или драму.

Короче, айдолы-игроки, эдакие актеры погорелого театра, играющие на чувствах своих зрителей, в основном юных зрительниц, становящихся их фанатками, но в интерьерах виртуального мира игры. Разумеется, большее время шоу уделяется самым раскрученным звездам шоу-бизнеса, но иногда туда попадают и новички. Обычно, это победители каких-то локальных турниров, участниками которого сейчас являлись и мы.

Теперь мне стало понятно, почему выбрать гоблина для игры для всех этих айдолов-клоунов сродни самоубийству. Они играют не исходя из очевидной эффективности, а больше уделяя внимание тому, как это будет выглядеть в глазах зрителей. Как вообще можно думать лишь о том, как ты будешь смотреться, встречая чудовищного босса? Что-то не сходилось. Кто-то из разработчиков корпорации Шокен в их «Бездне-3» решил поднасрать всему шоу бизнесу айдолов-позеров, устроив этот жесткий турнир. В мире, что окружал айдолов сейчас, надо было уметь играть, а не просто красиво выглядеть, позируя камерам.

Похоже, дерзкие японцы решили бросить вызов всей индустрии кибер-развлечений, продвигая свои, новые принципы и стандарты кибер-состязаний. Или это хитрый рекламный ход. Скандал вокруг массового фэйла айдолов чемпио-

нов из-за сложности игры привлечет больше казуальных игроков. Но реалии текущего турнира прямо противоречили текущей политике всего кибер-спорта, где игроки больше смазливые шлюхи-попрошайки, доящие фанатов, а не реальные игроки-мастера. Среди этих клоунов, даже урод может стать звездой. Хотя вряд ли, рожей не вышел. Тут даже «А» – статус бессилён. Если ты физический урод, то уже ничего не сделаешь. Гены не обмануть, не подкупить.

Хотя, какой из Аполлона Зеро игрок? Он помешан на Великанах. Он так и остался играть им, несмотря на то, что не мог дальше тридцати шагов в болото зайти. Как оказалось у Великана больше на четыре стартовых очка, чем у эльфов, дворфов, огров, гоблинов и на два больше, чем у людей, но они со старта жестко зафиксированны на характеристиках силы и выносливости. Сразу по двадцать очков там забито и крутись, как хочешь.

Великаны не были такой гибкой расой, как гоблины и люди, хотя и у людей были ограничения на сброс некоторых характеристик до минимальных значений. Та же сила и выносливость не могли у них быть ниже пяти. Вообще я впервые встречаю игру, где можно так легко перестраивать характеристики персонажа под свои текущие нужды. В "Башне" есть только десять очков, что можно перебросить туда или сюда по необходимости, остальные зафиксированы.

Мне всё больше нравился мой, хоть и оказавшийся вынужденным, выбор расы. Нет у меня никакой фан базы. Я

непопулярный, неизвестный никому игрок, поэтому непривлекательная внешность гоблина ни на что не влияет. Меня вряд ли где-то покажут в СМИ, хотя я пытаюсь выиграть турнир, звездой кибер-спорта, а тем более айдолом мне точно не грозит стать.

И вообще, чего все брезгают гоблином играть? Если можно получить приз от разработчиков за прохождение подземелий и трофеи, зачем попрошайничать у малоимущих фанов? А если немного привыкнуть и перестать обращать внимание на зеленую кожу и ослиные уши, то и персонаж-гоблин выглядит довольно неплохо. Во всяком случае, мой перс мне уже даже внешне нравится. А по другим параметрам, так вообще. Быстрый, удачливый, гибкий к трансформациям, фиг в него попадешь из-за небольших размеров. Да еще куча бонусов со старта! Одно «ночное зрение» чего стоит. Людям о таком только мечтать.

Рассказ Йона резко оборвал Аполлон и грубо обратился ко мне.

– Отброс, ты меня из кровати поднял. Я уже спал. Короче, гони сюда бабки и, так и быть, я позволю тебе поиграть с профи.

– Но, твой отец сказал мне помочь тебе разобраться в игре. Я должен...

– Заткнись, убудок. Ты лучший игрок в «Башне», а сюда это никоим образом не относится. Шелдон участвовал в прошлогоднем турнире по «Бездне-2». У меня уже есть до-

статочно опытный помощник. Без тебя, отброс, разберусь.

– Но у меня сейчас двадцать шестой уровень, а у вас только первый. Я смог пройти до второго босса подземелья, заработал денег и опыта, а что достиг опытный Шелдон?

На некоторое время Аполлон завис, обдумывая мои слова. Словно он только сейчас заметил мой высокий уровень. Неужели Михаэль, также находящийся сейчас в пати, ему ничего не сказал?

– Ладно, давай бабло, и можешь остаться в моём отряде, но если будешь открывать рот и путаться под ногами, я тебя кикну. Ты меня уже бесишь, гони деньги, ну!

Возле меня на полянке перед магазином стояла высокая фигура Великана. Гоблин был ему немного выше колена. Рядом стояли тощий эльф и фигуристая эльфийка. Рядом играющий мышцами человек-воин, правда, в одних шортах. Со стороны выглядело так, что банда грабит беззащитного карлика, но одного или пары взмахов моей бритвы хватит и эта кучка инвалидов первого уровня отправится на алтарь в Храм.

Какая огромная разница в нашей силе в игре и в жизни. Иногда играя в «Башню», мне хотелось поменять реальности местами. Почему всякое говно на вершине, когда хорошие, просто прекрасные люди в ужасной нищете на обочине жизни? Будь моя жизнь игрой, я стал бы королем мира, но сейчас был вынужден просто подчиняться тем, от кого моя жизнь зависела в реале.

Я открыл окно обмена с Аполлоном и положил в обменную ячейку тысячу золотых.

– Что это? – недовольно спросил урод.

– То, что я должен вернуть, как оплаченный за меня вклад.

– Ты что, вообще оборзел? Гони сюда всё, что есть! Ты здесь только благодаря моему отцу. Всё что ты заработал, принадлежит ему, а значит, мне.

– С чего бы? Я не просил вламываться ко мне в квартиру, срезать двери, пачкать грязными сапогами пол, силой тащить меня на этот турнир. У меня есть своя жизнь. Я вам ничего не должен. Вообще ничего, даже эту тысячу золотых, ублюдки.

Что-то меня понесло. Экран обмена закрылся. Аполлон даже не взял ту тысячу, что я ему предложил. Меня тут же кикнули из пати или произошло что-то другое, но я мигом улетел не в общий зал, меня вообще выкинуло из игры, в глазах померкло и, открыв глаза, я опять вернулся в невеселую реальность. Лежу в капсуле и думаю: «Меня прямо здесь убьют или по дороге в особняк семейства Зеро?»

Ожидаемо через минуту у моей капсулы появился Михаэль и, принудительно открыв кнопкой на панели крышку капсулы, вытащил меня оттуда за грудки. Я, буквально, висел в воздухе, когда он поднял меня вверх и швырнул на пол снаружи. А за меня и заступиться некому. Зал с капсулами опустел. Пару дежурных мед.сестер в углу смотрят на происходящее с испугом и сами готовы пуститься наутек.

Дорогая рубашка от такого грубого обращения затрещала по швам, но я легко поднялся на ноги. Удачно приземлился, даже не ушибся. И не так меня кидали и пинали в жизни. Жаль из этого подземного бункера так легко не сбежишь. Надо было сразу этому время посвятить, а я позволил себе развлечься. Я всё ждал мощного удара от громилы, но его не последовало. Похоже, не получив денег, меня не будут убивать. Но это ненадолго. Рядом уже появился, вяло выбравшийся из своей капсулы урод. На его лице было написано всё, что не смогла отразить морда его уродливого великана.

– Ты что же это, отброс, решил со мной поторговаться? Думаешь, у тебя есть право тявкать и вообще здесь быть? Турнир только для «г-в-б», ну и разумеется, «А» – статусных граждан. Глянь сюда.

Аполлон показал на какую-то огромную панель на дальней стене, на которой отображались названия всех команд с какими-то кодами и цифрами.

– Мы «Великаны», – уточнил парень.

Команда с названием «Великаны», занимала сейчас первое место в этом списке с пятью тысячами и четырьмя сотнями очков. Под ней мелким шрифтом перечислялись имена членов команды. Парень махнул рукой, и опять схватив меня за шиворот, Михаэль потащил меня к огромному экрану. Теперь я мог разглядеть то, что хотел показать урод уже вблизи. В команде числилось всего два имени:

«ВЕЛИКАНЫ» Общий средний счет команды – 5400 оч-

КОВ

Имя Статус игрока, должность, вклад

Лайт Винслет, «Г» капитан 10800 Михаэль Тунберг, «Б» 0

– Что ты видишь? – спросил меня Аполлон.

Мой взгляд сразу же зацепился в букву «Г» напротив моего статуса.

– Мой статус почему-то «Г», – пробормотал я.

– Именно. Или ты думал, что я позволю какому-то отбросу с «ё» – статусом находиться рядом со мной? Я требовал отца поднять тебя хотя бы до «В» – статуса, но в сжатые сроки перед турниром это сделать не получилось. Твоих данных о прошлой жизни больше не существует. Осталось только имя. Теперь ты новый человек. Сколько, думаешь, это стоило?

– Не знаю, господин Зеро, – пораженно ответил я.

– Подскажу, куда больше той жалкой подачки, что ты пытался мне всучить только что. Что бы ты там себе не придумал, твоя жизнь теперь принадлежит мне. Как думаешь, какого статуса был Михаэль, пока мой отец не поднял его из грязи?

– Не знаю, господин Зеро.

– Раньше вы плавали в одном дерьме. Сейчас Михаэль почти в элите. Меченный личным кодом клана Зеро «Б» – боец. Ему никогда не стать выше статусом, но он уже поднялся ту-

да, куда и не мечтал. Отец говорит, что познавшие ужас этого мира люди самые верные. Что бы он тебе ни говорил, ему нравятся отбросы. Весь наш особняк заполнил этот сброд. Вы изворотливые и хитрые, как змеи. Так вот, по мнению отца, отбросы больше всех ценят оказанную им помощь. Я поднял твой статус до более-менее приемлемого, а ты что же, решил укусить руку, которая тебя кормит?

– Я не знал, – честно признался я.

– Теперь знаешь. Так, а теперь давай вернемся к главному. Ты решил меня подставить? Что это такое? На панели команда, название которой придумал я. Я же являюсь её капитаном. Отец оплатил участие всех пяти участников турнира. Моя команда сейчас явный лидер турнира по очкам, но почему-то вместо меня здесь указан капитаном какой-то «г» – отброс Лайт Винслет. Ты решил меня высмеять?

– Ничего такого, господин Зеро. Даже в мыслях не было. Я просто был в статусе капитана, когда Михаэль пошел за вами. Пока вас ждал, я немного поиграл, заработал очков. Только и всего.

– Немного поиграл? Ваша с Михаэлем команда в первой строке турнирного рейтинга. Откуда, твою мать, столько очков? Как ты за сраных полчаса в одиночку обогнал всех профессиональных игроков в этом турнире? Ты забыл, что я должен стать главной звездой в сегодняшней игре?

– Я вас не предавал. Просто искал способ, как победить и заработать. А когда нашёл, то и отправил вам сообщение. С

трудом удалось договориться, чтобы охрана VIP- крыла передала сообщение Михаэлю. Я, правда, хочу сделать вас самой яркой звездой турнира. Может Шелдон и опытный игрок, но наши текущие достижения говорят сами за себя.

– Ладно. Я прощаю тебя. Просто небольшое недоразумение. Возвращаемся в игру, покажешь и расскажешь всё, что знаешь. И бабло мне всё отдашь, без разговоров, понял?

– Да, господин Зеро. Меня просто слегка переклинило. Забылся, – сам поморщившись от своего рабского поведения, сказал я.

Блин. Меня купили повышением статуса, но в итоге я чувствую себя ещё хуже, чем когда был «ё» – отбросом. Раньше я был бесправен, но хотя бы сам себе хозяин, а сейчас стал лакеем этого ублюдка. Тьфу...

– Так, что там по времени? – заметно повеселев и довольно ухмыльнувшись, спросил Аполлон, хотя прямо перед ним висела панель, где в правом верхнем углу мигал таймер.

– Ещё одиннадцать часов и пятьдесят минут до окончания турнира, господин, – поспешил подсказать Михаэль.

– Ага. Меньше двенадцати часов осталось. Так, Лайт, я хочу чтобы до конца турнира я был вдвое больше тебя по уровню и чтобы мой вклад был самым большим в команде. А ещё ты обязан показать, как убил босса. Всё мне покажешь.

– Да, господин Зеро.

– Зови меня просто Ап.

– Вы серьезно, просто Ап?

– Да, но только между нами. При других ты должен называть меня «господин Зеро». По статусу не дорос, «г» – отброс не может говорить иначе.

– Ясно, Ап.

– Всё, погнали играть, но если не будет, как я хочу, пеняй на себя.

Пожалуй, самым тяжелым на первом этапе было заставить гордого и заносчивого Аполлона стать мерзким, по его мнению, гоблином. Задавил его многочисленными аргументами и подкупил обещанием, что на следующем ярусе подземелья он сможет опять вернуть себе облик великана.

Когда упертый капитан команды сменил расу, другие игроки сменили её за ним уже без разговоров. Дальше пошло легче, но не без проблем. Я отдал Аполлону четырнадцать тысяч золотых и попытался подробно рассказать, что ему и остальным членам пати надо делать, но получив деньги, он словно оглох. Быстро потерял ко мне интерес и сразу побежал смотреть, что за доспехи подороже есть в магазине. Урод, да и Шелдон с Йоном оказались куда тупее и неуправляемей, чем я думал. А щедрый Аполлон ещё и раздал по две тысячи всем нуждающимся на снаряжение. Сорить деньгами он умел.

Вопреки моим рекомендациям, просьбам и попыткам донести очевидное, все эти дебилы сразу вкинули очки с силу

и выносливость, чтобы доспехи можно было нацепить в полном комплекте. Урод накопил себе лучшей брони и оружия, превратив своего карлика в уродливого качка. Сколько бы я ни говорил, что силу надо оставить на трех, доспехи в болоте просто не нужны и только мешают, меня просто отказывались слушать. Все разделись, вооружились, и на моих глазах толпой утопили всё это в первой же луже.

После этого Йон начал кричать, что гоблины конченная и бесполезная раса. Я сказал, что конченный и недоделанный debil здесь только он. Хотя, кто умел читать между строк, поняли, что это я сказал и в адрес всех остальных. Но этот случай ничему их не научил. Я думал, только дауны не способны учиться на своих ошибках. Но оказалось, что дауны куда умнее и способнее выходцев из «Б» и «А» статусной прослойки.

Утопив первый комплект снаряжения, мои товарищи по команде опять начали наряжаться на оставшиеся у них деньги, и я ультимативно заявил, что отказываюсь вести их к боссу второго подземного этажа, если меня здесь никто не слушает. К сожалению, самолюбие и самомнение у всех этих людей было настолько огромным, что меня продолжили демонстративно игнорировать. Очередной раз отряд умников утонул в другой коварной топи, уже в тридцати шагах от стартовой локации и даже это не образумило придурков, что они действуют в корне неверно. Я уже не злился, мне стало сначала все равно, а затем я просто ржал в голос не та-

ьясь при очередной попытке накачанных карликов-крепышей преодолеть такие непроходимые для них топи.

Шелдон и Йон опять начали клянчить у командира деньги, так как две тысячи они уже спустили, и я понял, что пока они не потратят все четырнадцать тысяч, мозг у этих баранов не включится. И эти люди называют себя ТОП-игроками? Да у них интеллект двухлетнего ребенка. Я с ужасом смотрел, как они бездарно просырают заработанные мной средства, пытаюсь перемещаться по камням, и кочкам, раз за разом топя в болоте дорогостоящее снаряжение и оружие, которое конченным мажорам даже в голову не приходило положить в инвентарь.

Я думал, что только в моём бывшем месте обитания все поголовно умственно отсталые, алкаши или нарики, но оказывается конченным можно быть из-за ЧСВ, из огромного нежелания слушать рекомендации кого-то, кто ниже по статусу.

Потребовалось всего полчаса, чтобы четверка мажоров спустила в утиль золотые, которые я с огромным трудом зарабатывал монетка к монетке целых десять часов. Если бы не припрятанные в магический сундук десять тысяч, я бы очень расстроился. Но также я знал, что один раз успешно провернув прыжок в бездну и собрав трофеи с той орды, что появится, мы отобьем всё и сразу. Оставалось просто ждать, когда эти придурки придут в полное уныние и вспомнят, что рядом есть тот, кого они из-за безграничного ЧСВ и уязв-

ленного самолюбия демонстративно игнорируют.

Часть 14 Первый блин комом

Сначала я злился, потом раздражался, а потом решил просто продолжить заниматься тем, чем бы занимался без четырех неадекватных в пати. Меня никто не слушал. А раз меня не слушают, зачем я трачу своё время зря? Подкрутив характеристики, как в прошлом эксперименте с Михаэлем, но оставив уже четырнадцать нераспределенных очков для внесения корректировок на месте, я активировал «Легкие шаги» и побежал мимо скачущих по камням умников к пропасти в обход.

Если им моя демонстрация ни о чем не скажет, то и все дальнейшие слова будут бесполезны. Уверен, урод и другие игроки увидели, как легко я перемещаюсь по зыбкой, коварной трясине, игнорируя омуты и другие опасные болотные ловушки, и намеренно отключил голосовой чат, чтобы подогреть их интерес, а не получить команду возвращаться.

Мельком два раза я оглянулся, отдалившись на пару сотен метров в болото, и увидел, что за мной следят все четыре горе-товарища по команде. И это только начало. Что вы скажете, когда я уложу всю болотную охрану и заработаю для команды десятки тысяч очков вклада! Я думал, как заставить испорченных неправильным воспитанием мажоров слушать других людей, но меня опять просто задавили грубой силой. При приземлении на очередную кочку, я почув-

ствовал, что в глазах темнеет. Вот с*ка, Аполлон! Пользуясь своими расширенными возможностями капитана, он опять отключил мне доступ к игре.

В этот раз к моей капсуле сбежались все недовольные моим читерством «товарищи» по команде и начали требовать объяснений. Ну, наконец-то! Им стало интересно, почему я могу, а они не могут. Похоже, надо было с ними сразу, как с маленькими детьми, на личном примере, без лишних аргументов и слов, просто показать, что я свободно бегу по болоту и завлечь их этим фокусом. Жаль, что эта мысль ко мне пришла, когда они уже спустили почти все деньги.

– Уважаемые товарищи по команде, никакого секрета нет. Есть у гоблина способность «Легкие шаги», но активируется лишь при ограничении «силы» до трех.

– Ясно, – недовольным и разочарованным тоном отозвался Йон, – очередное бесполезное умение гоблина.

– Сам ты – бесполезное недоразумение, – буркнул я себе под нос.

– Что ты, отброс, только что сказал? – выпятив вперед грудь, злобно спросил высокий парень.

Я выпрыгнул из капсулы и без предупреждения, засадил ему с правой оверхендом в нос. Так жёстко, как до этого сто раз хотел врубить уроду. Пока ошеломленный тем, что его кто-то ударил в лицо парень схватился за нос, я закрепил успех, выполнив толчок с подсечкой и повалив более высокого и крупного противника на пол, насыпал ему с двух рук

в тыкву, пока меня опять не схватил за шиворот Михаэль.

Всего от пяти-шести ударов изнеженное лицо Йона раздулось и взбурилось гематомами, как настоящая красная тыква. А нос я ему, похоже, сломал ещё с первой плюхи. Из него хлестала кровь в две струи. Небитый ранее парень стал визжать, как свинья, и обоссался от испуга.

– Успокойся, придурок, или я тебя успокою, – пробасил здоровяк, высоко подняв и отшвырнув меня в сторону, – не доставляй господину Зеро лишних проблем.

– Полегче, Михаэль. Не вижу никаких проблем, – с ехидным выражением на лице сказал урод, – два отброса выясняют, кто между ними сильнее без оглядки на статусы. Результат очевиден.

– С*ка! Ты повредил мне лицо, мой товар! Ты мне жизнью за это ответишь, отброс! Мой отец прокурор! – с трудом поднимаясь на колени, завопил Йон, направив свои злобные угрозы в мою сторону.

– Заткнись, обоссанная свинья. Как твой отец вообще «Б» – статус получил? Вы все лишь мелкие слуги для нас, хозяев мира. Почему ты развлекаешься здесь, вместо того, чтобы тренироваться, жить в казарме и идти по стопам отца? Твоё место среди следователей, приставов и других мелких сошек. Почему вообще в кибер-спорте столько сынков обычной прислуги?! Турниры – место для развлечения элиты. Вам тут нечего делать. Какой из тебя айдол, свинья? Вы – нищие обсосы. Моему отцу пришлось оплатить ваше уча-

стие в турнире. У вас самих денег не нашлось?

– Нам поступило выгодное предложение, мы просто согласились, – занял Йон.

– И почему же ты согласился, отброс? Ты оказался совершенно бесполезен. И ты, Шелдон, кстати, тоже. Вы мне сейчас должны по триста тысяч кредитов. Я вас снабжал не просто так, а чтобы мы победили в турнире и вернули свои вложения. Клан Зеро ничего и никому не дает даром.

Я видел, как лица парней побледнели. Для них триста тысяч кредитов тоже было значительной суммой.

– Ты, плакса, вставай и заткни, наконец, свой рот. Смотреть противно. Пока я тебе не разрешу говорить, будешь молчать. А если опять начнешь твякать на моего помощника, попросишься на серьезные неприятности. Ты уже показал свою бесполезность, если не отработаешь потраченные на тебя вложения, я отправлю тебя к головорезам из личной охраны отца. Они все настоящие убийцы и бывшие зеки. Они не могут держать себя в руках, когда видят молодых, смазливых парней. Ещё хоть слово от тебя услышу или какие-то претензии к моему помощнику, пеняй на себя.

– Понял, господин Зеро, – прохныкал, продолжающий обильно кровоточить носом парень.

Опять «Арбуз» задавил своих временных слуг авторитетом своего клана и откровенными угрозами. А он не просто транжира, как я подумал ранее. Специально сделал их должниками, чтобы заставить служить, как собачонок. Видимо,

он учился, как надо вести себя с людьми у своего отца-отморозка. Вот где скрыт настоящий криминал. Среди тех, кто делает всё, что им вздумается.

– Так, а ты за то, что напал на члена нашей команды получаешь штраф, – обращаясь уже ко мне, сказал урод.

– С тебя еще десть тысяч золотых. Иди, зарабатывай, живо.

Понимая, что моя демонстрация «Легких шагов» не привела к желаемому результату, я решил пойти на авантюру.

– Стойте, господин Зеро, давайте вместе, командой зарабатываем десять тысяч. Так будет намного быстрее. Всего двадцать минут стараний. А один я буду копошиться десять часов. Плюс заодно все себе поднимут уровни, улучшат характеристики, умения и получают очки вклада для победы в турнире. Как вы меня обгоните по уровню, если я опять буду расти один, просто потому, что вы со мной в прокачке и добыче золота не участвуете?

– Мне нужен врач! – захныкал Йон, уже от груди до пояса заливший свой костюм для погружений кровью из носа.

Аполлон кивнул телохранителю и тот жестами позвал мед. персонал к моей капсуле. Увидев сломанный нос и окровавленную одежду игрока, мед. сестра связалась с кем-то на пульте и к Йону примчалась целая команда спасателей. Его погрузили на передвижную кушетку и отвезли в местный травм-пункт.

– Йон нужен мне для прокачки? – спросил Аполлон.

– Пока нет, но через полчаса может уже понадобится.

– Михаэль, устрой всё, чтобы через полчаса Йона отправили назад в капсулу.

– Да, господин Зеро.

– Как вернешься, продолжим.

– Ап, нам можно не ждать Михаэля и Шелдон тоже пока не нужен. Главное, что текущая командная игра создана для команды из пяти игроков и эти параметры заложены во все текущие настройки мира. Чем меньше игроков будет участвовать в моём быстром способе прокачки, тем больше опыта вам достанется.

– Да? – искренне удивился Аполлон.

– Так, Шелдон, иди, пригляди за своим товарищем, но чтобы через полчаса ты, он и Михаэль были в капсулах онлайн. Понял?

– Всё понял, господин Зеро, – уже не так борзо, с опаской поглядывая на меня, ответил парень и послушно поплелся в сторону, куда увезли Йона.

Думал, что мы тут же ляжем в капсулы и погрузимся в мир игры, но урод не спешил это делать. Ему хотелось поговорить.

– Я больше не собираюсь играть с этими бесполезными отбросами, они меня разочаровали, так что никаких секретов при них больше не рассказывай.

– Но нам нужны командные очки, чтобы победить другие команды.

– Тогда сделаем команду из трех человек – меня, Михаэля и тебя.

– Нет, – уверенно возразил я.

– Мобов при создании мира для пяти игроков появится больше, как и пользы от моего способа прокачки. Выгодней создавать мир на пять игроков, чем на троих.

Как же было тяжело что-то объяснить и доказать Аполлону. Он действительно был каким-то умственно отсталым. Кроме как убедительного разыгрывания роли сынка большого босса на публике, ни в чём другом он не был успешен. Ему пришлось разжевывать, какое значение характеристик должно быть у гоблина по пунктам. Что он может взять и одеть на себя в наш поход.

Я рассказал про то, что мы сделаем обманный маневр, и когда враг резко появится за спиной, спровоцируем его к массовому самоубийству своим прыжком в яму. Я сразу предупредил, что надо немного выждать, чтобы на нас кинулось как можно больше противников, а они появляются не одновременно. Прыгать надо, когда появятся первые стрелки и не раньше. Рассказал, что в яме нас поймают особые монстры-щупальца и только когда все противники погибнут, надо освободиться от щупальца, прибавив полученные очки за новые уровни в силу. Дальше мы будем собирать трофеи, чтобы вернуть деньги.

Вроде на словах Аполлон всё понял. Мы погрузились в «Бездну-3». Он долго настраивал очки характеристик, опять

прямо по пунктам, я делал все подсказки в голосовом чате, но добежав до пропасти, я столкнулся с тем, что он боится высоты. Появилась невиданная доселе армия из пяти десятков Слизней, столько же было и Гигантских змей, но теперь и мобы были намного крупней. За ними появилась целая сотня гоблинов-бандитов, а затем поперли опасные издалека лучники. Я тут же прыгнул, а Аполлон остался трястись у края пропасти и ещё до того, как его расстреляли из луков, стал легкой добычей добравшихся до него первыми Слизней, которые тут же разорвали его на куски.

Из-за полного командного режима и подросшего уровня противников, дающего уже коэффициент множителя в два и шесть десятых, мой финальный опыт после прыжка армии в пропасть составил более шестидесяти пяти тысяч единиц. Меня сразу закинуло на сорок третий уровень персонажа, за раз накинув восемнадцать уровней.

Заодно я установил, что необходимо непосредственное присутствие игрока у места гибели мобов, иначе опыта не видать. Отправившийся в Храм воскрешения Аполлон хоть и был со мной в команде, не получил от этого забега ни очка опыта. Ссыкун так и остался на первом уровне.

Освободившись от Щупальца-вампира, которое на двадцать шестом уровне тоже стало куда толще и сильнее, я получил уже не сто очков опыта, а все двести шестьдесят. И убить его стало уже не так просто, как раньше. Потребовалось пять раз полоснуть его «мясником», чтобы перекрыть

разницу между его возросшей регенерацией и уроном от ДоТов. И самому мне в какой-то момент пришлось нелегко, так как кроме эликсиров лечения возникла необходимость использовать сразу несколько Красных ягод. На высоком уровне Щупальце-кровосос превратилось в довольно опасного монстра.

Настал момент, в котором я испытал не радость от сбора ценных трофеев, а лишь расстройство. Во-первых, качество и цена трофеев из-за моего двадцать шестого уровня персонажа опять немного подросли. Среди обычных «Острых кинжалов гоблина» встречались даже самые недорогие кинжалы с ДоТом! Зазубренные и отравленные, по цене уже в две сотни золотых. Я их подбирал в первую очередь, пока скромные запасы грузоподъемности не исчерпались.

Во-вторых, какая может быть радость, если все трофеи придется отдать уроду, а само количество их так велико, что до появления босса я не смог собрать и десятой части. Противники из-за их огромного количества падали не в одну кучу, а по широкой дуге, вдоль края пропасти, что сделало невозможным удобный сбор трофеев с перегрузкой. Короче, тут нужно было пять умных, адекватных игроков, чтобы извлечь из сбора трофеев максимальную пользу, а в одиночку я собрал лишь малую часть.

А после этого захода возникала ещё одна проблема. Чтобы вырастить урода в два раза выше меня по уровню, мне категорически нельзя больше самому использовать этот эффек-

тивный способ прокачки. Он никогда не угонится за мной, если я продолжу качаться так же быстро. А это значило, что я больше ни монетки в свой тайничок с халявных трофеев не положу, во всяком случае, пока играю в команде и урод не набьет уровень и карманы до краёв.

Выросший в уровне босс быстро разделался со мной своим фирменным ударом телескопической удочки, и я опять оказался у Храма, где стал сбрасывать на траву избыток трофеев, не позволявший мне сдвинуться с места. «О! А я неплохо так насобирал», – подумал я, выкинув больше трех десятков пар ценных кинжалов. Мне показалось, что совсем мало. Ко мне подбежал недовольный Аполлон.

– Ты! Ты сорок третьего уровня! Ублюдок, отброс, ты опять обманул меня! Это я должен стать самым сильным игроком в команде. Уже забыл?

– Да заткнись ты уже, трус вонючий! Ты сам не прыгнул в яму, когда надо было, а теперь на меня бочку катишь, – не сдержавшись, крикнул я в ответ.

– Ах ты ублюдок! Забыл своё место? – взорвался мелкий, зеленый уродец.

Тут меня накрыло волной гнева. Ох, как тяжело сдерживаться в игре, где нейропривод лишь частично или с опозданием тормозит сильные эмоции игрока. Я был словно пьяный и не соображал, что делаю в состоянии аффекта. Мой персонаж обладал куда большей силой, чем гоблин напротив меня, и поэтому я просто забил его голыми руками, удовле-

творяя своё, уже несдерживаемое чувство неприязни.

Аполлон появился на точке Воскрешения, и я тут же зарезал его росчерком «Мясника». Причем, хватило и одной физической атаки оружия без ДоТов, чтобы срубить ему голову. Я пнул отпавшую голову, как мяч, подальше в болото. Стоило ему опять появиться, и я опять зарезал его с одного взмаха.

Понимая, что теперь меня ждет очередная взбучка от Михаэля, в которой мне может уже не так повезти, я остановил своё жестокое развлечение над ненавистным гадом, спрятал «мясники» в инвентарь, готовясь к очередному отключению игры.

– А ты неисправимо борзый, – уже спокойным голосом сказал вновь появившийся на алтаре парень, – вот таким и должен быть член команды самого популярного в будущем айдола – Аполлона Зеро! Сильным, дерзким, диким, но свою агрессию ты должен вымещать на наших противников, а не на меня. Бешенных псов пристреливают. Ты дикий и злой, и мне это даже чем-то нравится. И хоть уже порядком надоело терпеть твою дерзость, свою службу ты мне сослужишь. Ладно, давай ещё раз сбегает к яме. В этот раз я точно прыгну.

– Бесплезно, – махнув рукой и направляясь в лавку торговца, чтобы продать трофеи, сказал я, – никаких болотных мобов, кроме босса в этом мире уже не осталось.

– Тогда я создам новый! – объявил Аполлон, и тут же расформировал команду.

– Да, бл*дь! Сколько можно! – взвыл я от бессильной злобы.

Я вывалил кучу трофеев в траву перед алтарём, собираясь их продать по частям, а этот гад просто выкинул меня из мира! А если и сам сейчас создаст новый, то ценные трофеи просто исчезнут. Все мои усилия по сбору кинжалов пойдут насмарку. Какой же Аполлон все-таки debil. Вообще не ценит чужие старания.

У меня опять испортилось настроение. Настолько испортилось, что я самовольно вышел из игры и покинул капсулу. Моё внимание опять привлёк большой экран на стене. Я решил взглянуть, кто сейчас в лидерах турнира и как сильно мы от них отстали.

Как ни странно, «Великаны» всё ещё занимали первую строку турнирной доски по командным очкам, с большим отрывом от преследователей, но это ещё ни о чем не говорило. Если другие команды зачистят подземелья до третьего уровня, а мы не сможем, то всё это не будет иметь никакого смысла. Нужно было срочно придумать, как разобраться с пауком-шершнем. Но пока что, скрывающая истинное положение вещей таблица приятно радовала глаз, заодно я узнал фамилии двух попавших к нам в зверинец кибер-спортсменов.

«В Е Л И К А Н Ы» – общий средний счет 13140 очков

Статус игрока, должность, вклад

Аполлон Зеро, «А» капитан ОШелдон Зингер, «Б» ОЙон

Снэйк, «Б» 0Михаэль Тунберг, «Б» 0Лайт Винслет, «г» 65700

Мне казалось, я задержался у экрана всего на каких-то тридцать секунд, но почувствовал, как мне на плечо легла тяжелая рука. А вот и расплата.

– Где молодой господин Зеро? – спросил Михаэль.

– Он в игре.

– Идем, Лайт, нельзя его нервировать. Тебе лучше не знать, какой он бывает, когда по настоящему злится, – сказал мужчина, и я почувствовал, что это он для виду такой грозный, а в душе глубоко несчастный, попавший в безвыходное положение человек, сам мечтающий сбежать куда подальше от «отмывшей» его из грязи семейки Зеро.

Часть 15 Скрытая сила "легких шагов"

Возвратившись в игру, первым делом я увидел табличку с приглашением вступить в команду, но к моему огромному удивлению, Аполлон пригласил меня не в новый мир, а в тот же, где струсил прыгать в яму.

– Слышь, если отлучаешься в туалет или ещё куда, меня предупреждай! Я тебе десять запросов на присоединение послал, пока не увидел, что ты совсем вышел, – недовольно кинул он, при моём появлении.

– Хорошо, понял, буду предупреждать, господин Зеро, – сказал я, а сам подумал: "Как будто ты с*ка кого-то предупреждаешь. Кикнул меня из игры, даже слово заранее не ска-зав".

– Да, и мусор свой ты забыл прибрать. Мне что ли предлагаешь его в магазин таскать? Ещё не хватало за своих слуг грязную работу делать. Быстро сдай всё барыге и сходим к подземелью, я хочу посмотреть на босса.

– Сейчас приберусь, – ответил я, а сам заметил, что опять сатанею.

Тише, тише, в игре я реально завожусь с пол-оборота. Надо вернуть себе спокойствие. Вдох-выдох, вдох-выдох. Не помогает. Надо сконцентрироваться на хорошем. Разве не

здорово, что урод заметил непроданные трофеи и не стал из-за этого создавать новый мир. Отлично же! Я искусственно попытался поднять себе настроение. А то, что он сам не желает заниматься продажей трофеев, тоже отлично. Теперь я могу втихую закинуть к себе в тайничок пару тысяч золотых и комплект зазубренных кинжалов, вызывающих кровотечения.

Так и сделал, а заодно избавился от уже неактуальных «тупых» кинжалов, так как место они занимали столько же. Выдав после хищения средств Аполлону Зеро всего две тысячи, я наблюдал его удивленную и довольную физиономию.

– Ничего себе! Ты смог выдавить из барыги столько золотых за ту жалкую кучку ржавого хлама? У тебя какие-то еще секреты за душой имеются? Как смог?

– Нет, господин Зеро. На самом деле это было довольно просто. Зазубренные и отравленные кинжалы – дорогое оружие, а торговец в лавке дает пятьдесят процентов при скупке.

– Пятьдесят! Теперь понятно. Получается, продавать хлам с убитых мобов тут довольно выгодно. Я в «Башне» как-то попытался опять сдать только что купленное и найденное в сундуке в магазин. Увидел, что платят гроши и никогда этим больше не занимался.

«Кто бы сомневался», – подумал я. Если он играл с донатом со старта, обладая неограниченными финансовыми возможностями, то собирать простенькие, дешевые трофеи действительно не имело смысла. Но сейчас-то у него был в кар-

мане ноль, но он всё равно поленился что-то продать собственноручно торговцу. Даже не выяснил, по какой цене скупают порченное и ещё не изношенное снаряжение.

Я предложил парню перед походом к боссу взять в команду ещё и Михаэля. Он уже вернулся из травм-пункта и должен был успеть погрузиться в «Бездну-3».

– Зачем нам Михаэль? – удивился мажор.

– Я хочу попробовать убить босса, и мне нужен тот, кто будет его отвлекать на себя, – объяснил я, хотя заодно хотел проверить, как разные характеристики влияют на скорость перемещения.

Также Михаэль мне нужен был, чтобы соблазнить Аполлона жрать траву и ягоды. Если у здоровяка после этого поднимется уровень до второго, урод может приревновать и также накинуться на травы, чтобы не быть слабее своего слуги.

Приняв Михаэля в команду, я попросил его внести некоторые изменения в свой билд. Сходил с ним и Аполлоном Зеро к алтарю и склепал из них двух гоблинов, которые способны бегать по болотам, но имеют много свободных очков, в основном извлеченных из характеристики «Болотный житель».

Моя задумка состояла в следующем. Михаэль должен будет на месте закинуть всё в силу, а Аполлон в ловкость и пробежать один отрезок от стены до стены. Кто из них добежит быстрее, такую характеристику отвлекающему босса игроку

и надо будет вкачать перед рейдом на босса в подземелье.

В этот раз сам я опять забросил все освобожденные очки в удачу, получив значение этой характеристики на уровне заоблачных восьмидесяти двух очков. Болото опять запестрило своими богатствами, среди которых встречались и новые растения, я собирал их прямо на ходу и сразу пробовал, для распознавания. Аполлон спросил, что я делаю, и я объяснил, что это лечебные растения, и я их распознаю, чтобы сделать пригодными для алхимии и поднять свой уровень.

– Ты опять читерить! – почему-то вспылил урод, – Забыл? Теперь мы качаем только меня! Только меня. Мне надоело быть на первом уровне. Будешь качать меня, пока я не стану восьмидесятого уровня.

– Господин Зеро, скорость прокачки зависит от уровня противников. Чем он выше, тем быстрее вы прокачаетесь. Тем меньше раз надо будет прыгать в яму. Если я буду сотого уровня, вы прокачаетесь до двухсотого в десять раз быстрее, чем, если я останусь сорок третьего и буду пытаться вас прокачать до восьмидесяти шестого.

Вижу, по проявлениям, что парня при словах «меньше прыгать в яму» слегка покорило. Он призадумался, а затем согласился, что раз дела обстоят так, то моя прокачка не так уж и вредна. Разобравшись, я стал пичкать Михаэля травой, всей подряд, ядовитой, магической, лечебной и вскоре он взял второй уровень.

Как я и думал, урода опять накрыло волной зависти и он

тоже согласился попробовать травы на вкус. Пользуясь случаем, я попросил Михаэля повысить уровень навыка «Травник» и стал пихать ему траву по второму кругу, а когда он достиг третьего уровня, то опять подняв тот же навык до максимума запустил распознавание трав по третьему кругу.

Сделав всё правильно, со ста пятидесяти ингредиентов удалось выжать девятьсот единиц опыта. Да пришлось потратить лишних полчаса, но этого оказалось достаточно, чтобы прокачать Михаэля, а затем и Аполлона до четвертого уровня. Чтобы взять пятый не хватило всего лишь сотни очков.

На все недовольные возмущения мажора я отвечал, что никакого босса он в подземелье не увидит, так как там крошечная тьма. Мы делаем это, чтобы прокачать полноценное «Ночное зрение», а без него в подземелье вообще никак, но для начала нужен развитый «Травник» или ничего не выйдет. Так, мало-помалу я заставлял капризного Аполлона ценить вложенные в гоблина время и усилия.

При смене расы все потраченные очки навыков исчезнут. Очки характеристик, привязанные к уровню, сохранятся, но я был уверен, что уже вложившись в зеленокожего персонажа, парень не захочет с ним расставаться.

После всех этих приготовлений, при которых я также заставил спутников набрать с собой «Красных ягод» и «Желтых корешков», единственное, что они видели своими глазами среди топей при низкой удаче, мы двинулись дальше.

Скользкий, глиняный спуск также показал, что он является веселым развлечением, быстрым спуском или смертельной ловушкой в зависимости от удачи игрока. Я поехал вниз, даже не задумываясь, что могу слететь с края. Всегда, когда я пользовался им, обладал высокой удачей. Два же моих товарища по команде почти сразу ушли к краю борта и соскользнули с него прямо в пропасть.

С воплями они долетели до уровня, где висят щупальца, и тут я вспомнил, что не снарядил Михаэля кинжалами. Он не сможет освободиться от удавки даже при всём желании. Если заметит, что жизнь отнимается, сможет лишь продлить свои мучения, поддерживая очки здоровья ягодами, но он был обречен.

Кстати, кричали при падении парни не одинаково долго. Невезению Аполлона можно было только удивляться. Он умудрился соскользнуть в том же месте, где и Михаэль и ни одно из соседних щупалец его не поймало. Он разбился в лепешку о каменное дно, когда летевший с опережением телохранитель повис прямо перед ним в спасительной петле.

Неудивительно, что прибежав спустя десять минут он ругался на меня, как сумасшедший. Однако, уже оказавшись в яме, я не мог не воспользоваться шансом попробовать убить выбравшегося из логова босса. Он первым делом направился к висящему на стене Михаэлю, и мне в голову пришла идея воспользоваться этим моментом и забраться к нему на спину. Я надеялся найти слепую зону, в которой он не смо-

жет меня атаковать своим телескопическим, выдвигающимся вперед ртом.

С помощью «мясников» и правильно выбранной позиции на голове, убить его не составило большого труда. Стоило ему только атаковать Михаэля, и я взбежал по его спине на голову и засел среди «рожков», которыми монстр якобы исследовал окружающий мир. Это было очень удачное решение. Босс оказался неспособен завернуть свою телескопическую удочку в бараний рог, чтобы ударить ею себе же по голове. По большому счету, она вообще у него не сгибалась, выстреливая исключительно вперед. И это стало для него роковой уязвимостью.

Правда, просто сидеть на нём тоже стоило очков здоровья, так как поверхность тела монстра выделяла какую-то мерзкую, липкую, жгучую, кислотную слизь, поэтому закинув жменю «Красных ягод» в рот, я постарался поскорее навешать на него множество ДоТов, изрезав его мягкие рожки в мясной салат. Оба ДоТа прекрасно против него подействовали. Тело монстра пошло волнами, а затем начало кровоточить и пузыриться ядом, херея на глазах.

Когда всё было кончено, я получил умноженный на коэффициент от уровня опыт в семь тысяч восемьсот и опять прыгнул на два уровня вверх, достигнув сорок пятого. Прибежавший Аполлон рвал и метал, что я опять заграбастал себе весь опыт, но при этом сам трусливо отказался ещё раз спускаться по скользкому склону вниз или просто прыгнуть

в темную пропасть, чтобы ближе посмотреть на тушу и пройти со мной на второй этаж.

Я сделал это самостоятельно, опять обнаружив в инвентаре два ключа. Потирая руки в предвкушении, я тщательно изучил логово босса, но даже с удачей в восемьдесят четыре очка там не появилось никаких скрытых тайников с приятными бонусами. Зато на промежуточном мини-этаже меня повторно наградили магическим сундуком за достижение его первым уже в командном режиме. Награда за покорение также стала более существенной, повысившись до трех тысяч золотых. При этом уже имевшийся у меня магический сундук никуда не исчез. Команд доступа к двум разным проходным сундукам стало две! Вот это приятно. Пока Аполлон послал Михаэля за так и не появившимися онлайн Шелдоном и Ионом, желая создать новый мир, я снял сливки с этого.

Рискуя в любой момент быть выкинутым из игры, я спрятал заметно износившиеся из-за контакта с кислотой босса «бритвы мясника» в инвентарь и совершенно не в боевом виде, с низкой силой и выносливостью пошел дальше на второй этаж. Каково же было моё удивление, когда для эксперимента активированные «легкие шаги», позволили мне пройти по так и не активированным ловушкам и мимо первого поста с пятеркой Троглодитов-стражей. Похоже, покинув болота и спустившись в подземелье в прошлый раз, я предал саму суть гоблинов. Им не надо быть сильными ни при раз-

ведке, ни в бою. Я допустил ту же ошибку, что и другие игроки на болотах. Я увеличил силу, и это была роковая ошибка.

А воевать со всей этой сворой слепцов не было никакой необходимости. Они перестали меня слышать, когда я крался на «Легких шагах» мимо них. С таким же успехом я мог бы уже из-за спины атаковать их всех своими бритвами, но не хотел рисковать, случайно лишиться их при выбросе из мира. Мой эксперимент продолжился и никем не замеченный, я добрался к самой нижней и огромной пещере второго яруса подземелья.

Уже зная, откуда ждать нападения, не высовываясь из конца нижней кишки пещеры, я швырнул на середину зала не особо полезный для меня кусок рожка босса-слизня. И только тогда я заметил слегка содрогнувшиеся, светлые, серебряные нити паутины, растянутые на полу, а также тянущиеся с потолка и крепящиеся на стенах и полу через каждые пару шагов.

Босс тут же среагировал на эту провокацию, но побежал не ко мне, а к брошенному на середину зала предмету, потревожившему несколько свисающих сверху и крепящихся у поверхности пола нитей. Вонзив несколько раз выстреливающее из зада жало в пустоту, он опять забрался под потолок и притаился, чтобы не выдать своё местоположение. Глазами босса в кромешной темноте подземного зала являлась его растянутая всюду паутина.

«Ещё один слепец», – догадался я. И хотя метод обна-

ружения цели у Троглодитов отличался от босса, я понял, как сделать его беспомощным. Паутина должна неплохо гореть. Можно сделать этого паука-переростка по настоящему слепым, а затем зажарить до смерти могущественной магией эльфов. Разумеется, предварительно придется расчистить перед ним дорогу от многочисленной охраны. Подземелье битком набито Троглодитами. Если бы не «Легкие шаги», я бы никак не прошел самый нижний участок подземелья, где в засаде, которая активировалась сразу после расчистки большого верхнего зала, засело аж триста Троглодитов, половина из которых являлась арбалетчиками. А что если? И тут меня осенило.

Что если сделать целью для Троглодитов самого босса-паука? Все-таки здесь mobs уже все поголовно сорок пятого уровня, все как я, и они толпой могут нанести внушительный урон его крепкому, покрытому хитиновой бронёй телу. Часть из них и так среагировала на кинутый мной в зал босса предмет, приблизившись к краю пещеры. Я испугался было, что они по мою душу, но нет. Просто замерли, прислушиваясь, и всё.

У меня руки чесались проверить задумку. Жаль, что дешевых предметов, которые можно было бы выкинуть, у меня с собой было совсем немного. Первой в полет оправилась моя, уже изрядно помятая кожаная кираса. Она стала приманкой для босса и вызвала залп арбалетных болтов у стоящих у края пещеры стрелков. Мне самому пришлось рез-

ко отскочить в сторону, чтобы не задела. Часть Троглодитов-копейщиков также стала рваться в бой, услышав звуки и, буквально, выдавила меня в зал, своим напором.

Я подумал, что уже всё, провалил свою задумку, но тут произошло неожиданное. Босс попытавшийся атаковать валявшуюся на полу кирасу, не кинулся первым делом ко мне, первому задевшему нити у входа в зал, а напал на тех копейщиков, что толпой понеслись к моей звуковой приманке. Битва слепого босса со слепой армией засады началась. Он с громким звуком бил жалом в шлемы Троглодитов-копейщиков, в это же место устремлялось несколько десятков арбалетных болтов и копья стоящих в округе воинов. Хотя жало при этом видимых повреждений не получало, столбик здоровья босса сорок пятого уровня немного шел вниз. Паук атаковал следующего воина и получал ответку от кружащей убитого толпы.

Я отметил, что здоровья у босса просто огромное количество. Пусть арбалетчики сорок пятого уровня атаквали по двадцать, копейщики по тридцать, в сумме набегало значение в тысячу единиц, а у босса отнималась лишь незначительная часть здоровья. Я видел, что он успеет перебить всех копейщиков, даже с учетом что всё новые и новые подтягивались из прохода, до того, как эта армия спустит значение его очков жизни до нуля.

Возможно, если бы арбалетчики атаквали не твердое жало, а саму попку или голову паука, пользы было бы больше,

но они определяли цель по звуку. Перед очередным залпом стрелков, я попытался пометить другую часть тела босса, кинутым в него наручем, но звук столкновения с телом монстра потонул в грохоте пробитых доспехов очередной жертвы монстра.

Стрелки спустили арбалеты опять в жало монстра. «Ладно, пусть стреляют, куда им удобно, главное, что они попадают», – решил я, сам на «лёгких шагах» сместившись в сторону от входа, очень аккуратно, плавно, чтобы не попасть под град болтов и не спровоцировать босса атаковать меня. Убедился, что сижу в точке, где не касаюсь вертикальных нитей. Хотя, у босса и без меня было с кем бодаться. Толпа копейщиков кружила вокруг постоянно перемещающегося от одной цели к другой монстра, задевая десятки и сотни нитей и уже совершенно разорвав и вытоптав покрывавшую ранее всё пространство зала сеть на полу. Я последовал их примеру и разрезал бритвой все нити, что меня окружали. Слепая зона!

И тут меня неожиданно удивило сообщение о повышении уровня. Спустя некоторое время прозвучало ещё одно и ещё. Троглодитов убивал босс, но очки за это почему-то шли мне. Хотя, принцип, по которому здесь насчитывается опыт, я уже понял по тому, как мне упали очки опыта за самоубийц. Опыт с погибших мобов шёл в копилку того, кто из игроков находился рядом в момент их гибели. Видимо, так сделали, чтобы облегчить подсчет урона, не париться с

алгоритмами смерти от яда, кровотечения, попаданий стрел. Моб мертв – значит, приложил руку игрок. Опыт ему. А кто у нас тут игрок? А вот же я, зеленый карлик с тремя очками силы и запредельной удачей. Опа! Сорок девятый уровень, хорошо живем. Через пару минут, пятидесятый. Ага, а вот ещё один читерский способ прокачки обнаружен.

Глянул в лог событий. Троглодиты-копейщики сорок пятого уровня из-за коэффициента за уровень при смерти давали мне аж четыреста пять очков опыта. На сороковые уровни персонажа нужно было в среднем по четыре с половиной тысячи очков. Грубо, упало под боссом десяток мобов – уровень, ещё один десяток – ещё уровень.

Битва мобов с боссом приобретала всё более ожесточенный характер. Уложив сто пятьдесят Троглодитов-копейщиков, и даровав мне тем самым четырнадцать уровней, он плавно переключился на арбалетчиков, слишком далеко высунувшихся в общий зал, и тут к бою подключились все арбалетчики, до сих пор бездействовавшие выше в коридоре.

Они начали занимать более удобные стрелковые позиции, когда их товарищи закрывали им обзор и в зал босса, мне на радость, вывалило ещё три десятка нарушителей спокойствия. Я мысленно умолял Аполлона не прерывать игру. Было так интересно, что там на нижнем ярусе подземелья, а у босса, судя по резко пошедшему вниз индикатору здоровья начались серьезные проблемы с запоздало активизировавшимися стрелками. Если копейщики могли атаковать од-

новременно лишь малым числом, то высыпавшие в зал арбалетчики лупили сразу сотней болтов и без промахов. Но потревоженный босс тоже показывал, что он не из слабаков. Он смог снести ещё более сотни стрелков, пока его окончательно не сняли с паутины свои же защитники подземелья.

Шесть уровней опыта за Троглодитов стрелков подняли мой общий уровень до шестьдесят пятого, но убитый босс удивил меня больше всех. Цифра опыта за его убийство превзошла все самые смелые ожидания.

...«Повержен Древний Арахнид-меченосец, уровень 45, вы получаете 135 000 очков опыта»...

Ещё восемнадцать уровней и это при том, что я использовал своё оружие лишь для того, чтобы обрезать нити, выдававшие моё местоположение в логове. Поверить не могу – восемьдесят третий уровень. Сходил, называется, на разведку! Гору трофеев с мобов пришлось оставить нетронутой. В зале было еще около сорока Троглодитов-стражей и любой мог снять меня всего с одного выстрела и не позволить нырнуть за дверь в конце зала. Ключ от выхода на следующий этаж появился в инвентаре сразу после убийства второго босса, поэтому активировав «легкие шаги», я тут же направился туда, да только здесь меня ждала очередная коварная ловушка.

При приближении к выходу справа и слева по стенам из ниш побежали десятки и сотни небольших и уже красных по цвету копий босса. «Засада!» – запаниковал я и развернувшись на месте мигом рванул назад. Паучки были очень

проворными. Благо, для арбалетчиков, многие из которых, перестраиваясь в бою с боссом, выбрались почти на центр зала, пауки шумели лапками достаточно шумно, и они возобновили стрельбу, на треть сократив их численность всего с одного залпа. Мобы дрались между собой, а опыт продолжал капать мне. Уже как-то стыдно было его получать ни за что. Восемьдесят четвертый, как с куста.

И куда Аполлон смотрит? Ему разве не завидно? Не думаю, что мои слова про то, что на сотом уровне я легче сделаю его двухсотым реально возымели эффект.

Тем не менее, бой продолжался, и хотя часть паучков погибла очень быстро, их поток от двери просто не прекращался. Сколько же их? Может, надо было просто быстро нырнуть за дверь, но был риск, стать мишенью стрелков из-за громких звуков. Занятые перезарядкой арбалетов стрелки с ними явно не справятся. И не справились! Мелочь, а вблизи покромсала их всех, как детей. Ещё два уровня мне в копилку, запредельный восемьдесят пятый, но пришлось срочно уносить ноги в верхний зал.

Теперь с прибежавшими за мной пауками в бой вступила уже армия верхнего зала. Это была настоящая кровавая мясорубка. Ещё полторы сотни Троглодитов-копейщиков и пятьдесят арбалетчиков полегло в неравном бою за контроль за верхнюю пещеру. Жалко ребят, но ещё семь халявных уровней сохраняют в моём сердце память о павших героях. Без них армию пауков было просто не уложить. Они смог-

ли это сделать, правда, не до конца и посмертно. Последние шесть десятков добивали ребята из верхней пещеры, также посмертно, а самый последний десяток орды и вовсе уничтожила ловушка, которую я просто пробежал, а паучки не прошли.

У меня закралось подозрение, что только таким образом эту пещеру и можно пройти. Ни с кем не вступать в бой, беречь этих слепых мобов, чтобы их же силами забить и босса и ту орду его мелких копий, что неожиданно атаковала меня у финальной двери. Оказалось, что даже ловушки становятся на сторону гоблинов в борьбе с монстрами, если ими правильно воспользоваться! "Легкие шаги" решают. Я был потрясен задумке разработчиков и тому, что случайно отыскал верный способ прохождения, хотя действовал по наитию.

Чувствуя, что терпение Аполлона может лопнуть, если он увидит мой девяносто второй уровень, я сломя голову кинулся обратно к входу на третий подземный ярус и лишь после этого обратил внимание, что все кроме меня в команде находятся оффлайн. Никто за моей игрой, оказывается, в последние время и не следил, а я разволновался, но вдруг онлайн вспыхнуло имя Михаэля. Ожидаемо, я тут же услышал его голос в голосовом чате.

– Лайт, выходи. Молодой господин Зеро ждет тебя у экрана. Ну, ты знаешь где. Не стал тебя вытаскивать силой, но он очень зол. Пострайся придумать хорошее оправдание тому, что он тебе покажет.

– Понял, господин Михаэль.

– Ладно, можешь меня называть просто Михаэль. Моё прошлое ты уже знаешь. Только без панибратства, держись тихо, я наглости не потерплю, а ты продолжаешь вести себя так, словно ты ещё на своём районе. Тише будь, доставишь проблем клану Зеро, они тебя просто убьют. Без шуток. Ты и так с Йоном проблем создал, но пока молодой господин закрывает на это глаза. Не растеряй его кредит симпатии. Понял? Хорошенько продумай, что будешь говорить. Всё, выходи.

– Хорошо, Михаэль, – ответил я, на бегу перепрыгивая горы трупов мобов и ощущая хруст и скрип хитиновых панцирей убитых пауков. Без "легких шагов" гоблин всё же имел при беге ощутимый вес.

Произошедшая в подземелье кровавая резня, в которой сами её стражи стали моими союзниками оставила после себя неизгладимое впечатление. Я в спешке открыл дверь ключом и увидел уже ожидаемый промежуточный этаж с Храмом и магазином. Фух. В этот раз ключ был всего один. Никакого приза кроме денег не будет?

Я поспешил к торговцу, чтобы получить награду, и она оказалась очень щедрой. В моём командном магическом походном сундуке лежал мешок, при активации которого мне сразу начислили ещё девять тысяч золотом. Щедро, но меня такими суммами уже не удивишь. Двенадцать тысяч золотом лежало в моём первом магическом сундуке, а с учетом двух

наград такая же сумма накопилась и во втором.

Я уже собирался прервать длинный монолог с поздравлениями, где торговец вещал о великой победе первого добравшегося до таких глубин героя, как вдруг прозвучало сообщение об уникальном подарке. Вспыхнувшую радость прервала темнота в глазах. Блин, ну что за нетерпение. Ну, задержался в игре на пару минут, что с того? Ожидаемо меня встречал у капсулы Михаэль.

Опять вытащил меня из капсулы за шкирку и, прикрыв собой для виду пару раз стукнул рукой в корпус. Замахи были размашистыми, но он каждый раз останавливал руку у моего тела, не нанося никакого вреда.

– Падай на колени и сделай вид, что я тебя сильно отделил, – шепнул он и я разыграл сцену с избиением.

Ноги для виду подкосились я упал на колени и держась за живот, после чего и вовсе рухнул на пол лицом. Всё это сопровождал гримасами боли. Дав мне так полежать двадцать секунд, Михаэль опять схватил меня за шкирку и потащил к экрану у дальней стены.

– Я же просил тебя прийти как можно скорее. Теперь не обижайся, господин в бешенстве. Не думаю, что он удовлетворится нашим маленьким спектаклем. Он жаждет крови и мне придется тебя посильнее избить, – пока нёс, прошептал одними губами здоровяк.

Было видно, что ему не хочется меня избивать, но он подневольное лицо и Михаэль сразу извинялся, чтобы я не дер-

жал на него зла. Я всё думал, что могло вывести Аполлона Зеро настолько, что он хочет моей крови. Ну разумеется, его злила информация, которая находилась на обозрении у всех других признанных игроков.

Багровое лицо Зеро не предвещало ничего хорошего. Он стоял у экрана, ладонью прикрывая его часть. Нет! Он натурально сторожил это место, отгоняя всех желающих взглянуть, попали ли они в число лидеров. Ожидаемо, «Великаны» всё ещё занимали первую строку турнирной доски.

С моим прорывом к третьему этажу, наш результат уже мог претендовать на реальное приближение к призовым местам. А после увиденной резни у меня укрепилось стойкое убеждение, что мало кто додумается пройти ярус так, как это сделал я, особенно с учетом засады из тысячи пауков-убийц в конце.

– Что же это ты, с*ка, делаешь? – прошипел урод.

– Я тебе уже десять раз сказал, как мы будем играть и кто должен быть главным, а ты продолжаешь меня выставять полным ничтожеством, – злобно сверкая глазами прошептал парень, продолжая закрывать рукой данные о нашей команде в раскладке личного вноса каждого члена.

– Нет, нет, что вы, господин Зеро, я просто искал способ пройти на третий этаж, пока вы мне дали немного поиграть и нашёл его! Всё только для вас! Клянусь!

– Нашёл способ пройти на третий этаж? – быстро остывая, переспросил парень.

– Да! Хотите, прямо сейчас мы туда с вами сходим, а если повезет, то и дойдем до финала.

– Сразу на третий? Нет! – на секунду выпав из роли, опять злобно заявил Аполлон, – я тут твои бока прикрываю. Йону сделали операцию по восстановлению формы носа под наркозом, он на шесть часов выпадает из турнира, а может и больше, так что пятого мы потеряли.

– Нет, господин, мир уже открыт на пятерых, у Йона просто будет мало очков вклада, а можно идти дальше и вчетвером.

– Нет, с тем, что ты тут устроил, я не собираюсь продолжать в том мире, мы начнем новый и сделаем уже так, чтобы я был в нём сильнейшим игроком.

– Как скажите, но для прокачки, на момент создания нового мира, вы могли бы просто пригласить к нам в команду любого левого человека за сто золотых. Раз вы хотите быть сильнейшим, надо будет несколько раз перезапустить мир, а проходить уже тот, где вы будете первым.

– Так и сделаем, – согласился урод, – а пока ты наказан. Пока за тобой не придёт Шелдон, будешь стоять здесь и прикрывать рукой эту хрень.

– Михаэль, ты слышал? Найди нам пятого за пятьдесят золотых. Сейчас я по быстрому сделаю новый мир, и этот отстой исчезнет.

Михаэль ушел, а Аполлон поставил меня у экрана, закрывать позорные, на его взгляд данные, ладонью. Я решил гля-

нуть, что же его так возмутило и заглянул под ладошку.

«В Е Л И К А Н Ы» – общий средний счет 84 080 очков

Статус игрока, должность, вклад

Аполлон Зеро, «А» капитан 900Шелдон Зингер, «Б»
0Йон Снэйк, «Б» 0Михаэль Тунберг, «Б» 900Лайт Винслет,
«Г» 418600

«А! Ну теперь понятно», – подумал я. Это мажор еще не видел, что я уже девяносто второго уровня. Вот у него истерика случится, как только мы соберем пати. Благо до конца турнира всего восемь часов осталось, и мои мучения закончатся. Правда, я с трудом представлял, как мы сможем пройти второй ярус с моим уже подросшим уровнем. Босс на сорок пятом был уже очень сложно убиваемым, что будет на девяносто втором? А если Аполлон из вредности будет качаться на первой локации до сто восемьдесят четвертого уровня, то это будет вообще ад.

Блин, а я так и не увидел, что там на третьем ярусе и не получил обещанный приз. Только бы он не исчез из-за смены мира. Умоляю. Выдайте мне его сразу, а не после ещё трёх обязательных диалогов с торговцем. Лишиться уникальной вещи, от которой могла зависеть победа в турнире, а значит, вся моя будущая жизнь, из-за таких глупостей, как уязвленное ЧСВ мажора, было очень обидно.

Вместо Шелдона за мной через пять минут пришёл Михаэль.

– У тебя ещё есть игровые деньги? – первым делом спро-

сил он.

– Да, – ответил я.

– Сколько?

– А сколько надо?

– Надо пятьсот монет.

– Найдется.

– Пойдем, скинешь мне. Не хочу просить у господина Зеро, но за пятьдесят местные богачи отказываются присоединяться к пати. Им всем сотню подавай, причем, авансом, а я на нуле.

– Мне нужно прикрывать табличку, – напомнил я, но здоровяк кивнул на экран и я увидел, что команда «Великаны», с недостижимым отрывом лидировавшая в списке всех команд турнира, исчезла с позиции лидера и оказалась на последнем месте.

Новый мир, всё заново. Блин, я уже устал, но придётся помучиться ещё треть суток, чтобы заработать себе светлое будущее. Я знал, что стоит на кону, поэтому с готовностью лег в капсулу и, получив приглашение от Михаэля, скинул ему на стол магазина пятьсот золотых.

Лежащие горкой монеты здоровяк складывал в свой инвентарь пару минут, после чего проворчал, что нельзя было нормально, через окно обмена передать. Я сказал, что не хочу светить свой инвентарь. Мужчина, который вырос в «ё» мире принял этот аргумент без претензий. И как я в нём сразу не распознал товарища по несчастью? Он уже научился

себя вести в мире обычных людей, а я пока нет.

– Всё, спасибо. Возвращайся на свой пост и не говори, что я брал у тебя деньги господину Зеро, – попросил здоровяк.

Пришлось пообещать, что не скажу, но не успел я выйти из игры, как получил предложение от Аполлона присоединиться к его пати. Видимо, Шелдона сейчас зря послали за мной к экрану, но это не мои проблемы. Не хотелось вылезать из капсулы только для того, чтобы он меня нашёл.

Так и оказалось. Шелдон висел в новой созданной команде оффлайн. Не хватало Михаэля и пятого, кого он должен был найти в качестве временного участника прокачки капитана. Занудный этап: «Постойте в сторонке, пока я, красавчик, качаюсь», начался.

Часть 16 Невзрачный магический куст

– Моя прелесть, – повторил я, разглядывая приз первоходца второго яруса, золотое кольцо с незамысловатым орнаментом на внешней стороне.

Уникальный призовой предмет «Кольцо мудреца».

Неразрушим.

Духовная привязка:

Нельзя потерять,

Нельзя выбросить,

Нельзя продать,

Нельзя передать другому игроку.

Интеллект +10

Открывает навыки: «Заклинатель», «Чародей», «Целитель», «Шаман», «Заклинатель зверей», «Ученик школы огня», «Ученик школы воды», «Ученик школы воздуха», «Ученик школы земли» без затраты очков навыков.

Если очки навыков уже были потрачены, возвращает их игроку.

Вроде, вообще не для гоблина артефакт, но он сразу позволял сбросить все очки характеристики интеллект до единицы и больше никогда не беспокоиться о мане при акти-

вазии «легких шагов». Больше никаких магических трав и эликсиров при долгом использовании способности не требуется. Прибавка в десять очков интеллекта от предмета полностью обеспечивала все потребности моего гоблина в мане. Также порадовало, что кольцо нельзя сломать, потерять. Не надо беспокоиться, что оно исчезнет после гибели. Надел и забыл. Очень удобно.

А когда я заглянул в магазин, то понял, что это реально уникальное кольцо. Самые дорогие кольца, которые можно было нацепить на себя, повышали одну из характеристик максимум на три единицы, терялись при смерти, как и любое другое снаряжение и никак не влияли на открытие навыков. Моя прелесть.

Необычный приз также заставил меня внимательней изучить все три дерева навыков гоблина, чего я не сделал со старта в спешке, полностью сконцентрировавшись на прокачке на багах. А ведь новые навыки, которые я даже толком не изучил, имея на данный момент целых семьдесят восемь неиспользованных очков навыков, могли очень облегчить мне положение в игре.

Так, со старта я прокачал только «Ночное зрение» и ветку «Травника» и «Алхимика». Колечко открыло ещё четыре умения на халяву. Это уже не мелочь, но всё равно очень приятно. И что же это за навыки? Ух ты, так гоблины тоже могут быть немного магами.

Здесь это называется «шаман», но суть от этого не меня-

лась. Правда, гоблины еще менее способны к магии, чем люди. Эльфам доступно пять уровней магии, людям три, а гоблинам только два, и всего две стихии – вода и огонь, но зато присутствуют свои уникальные усиливающие эти стихии навыки.

Да уж, по сравнению с большим деревом способностей, выходящим из базового навыка «Болотный житель» два других деревца, активированные кольцом, были существенно меньше. Скорее даже не деревца, а кустики с парой веточек с базовыми навыками «Шаман» и «Заклинатель зверей» в основании.

Первый куст чисто магических навыков, а второй выглядел, как попытка прикрутить к расе гоблинов навык приручения постоянных питомцев и подчинения мобов-зверей с целью превращения их во временных боевых спутников. Причем, прирученных питомцев могло быть сразу несколько, в зависимости от развитости навыка, а в подчинении мог находиться лишь один зверь. И это требовало постоянного расхода маны.

Дерево приручения выглядело так:

Заклинатель зверей

(Дает возможность изучить навыки приручения и контроля).

Из него выходило сразу три ветки:

Приручение питомца, 1 ур.(может быть прокачан до 3)

(Определяет количество доступных питомцев. Уровень

приручаемого питомца должен быть не выше уровня игрока.)

Лечение питомца, 1 ур. (может быть прокачан до 5)

(Позволяет заклинателю зверей за счет своей маны восстанавливать здоровье питомца. Максимальное лечение за один уровень навыка – 20%. На пятом возможно полное исцеление, если заклинатель обладает достаточным запасом маны. В случае её недостатка, лечение осуществляется лишь на имеющиеся в наличии очки маны).

Подчинение зверя, 1 ур. (может быть прокачан до 10)

(Полностью подчиняет любого зверя, если его уровень равен или ниже текущего уровня игрока, сроком на триста секунд. Каждый дополнительный уровень навыка позволяет подчинять зверя выше себя на два уровня).

Из умения «Лечение питомца» при прокачке его до максимума открывается навык:

Воскрешение питомца

(Оживляет вашего питомца в случае гибели. Требует двукратного расхода маны по сравнению с полным лечением)

Ничего себе, какие запросы по мане! Хотя возвращение уже полюбившегося питомца из царства мертвых, уже выглядит, как некромантия, хороший навык. Но судя по тому, сколько маны надо иметь, чтобы активировать все эти навыки, стать полноценным Заклинателем зверей сможет только заточенный в интеллект гоблин. Эта ветка умений меня не особо заинтересовала.

Не люблю играть магическими классами из-за их беспомощности без доп. защиты. Все эти питомцы, попытка создать вокруг гоблина целую пати, где он будет выступать в роли мага или хилера питомца-танка и двоих, прикрывающих его с боков помощников. Может, когда-нибудь попробую такой стиль игры, но пока чего-то не особо хотелось.

Но больше всего мой призовой артефакт активировал умений на магическом кусте умений. И тут возникало лёгкое недоумение. Зачем это? Ну, какие гоблины маги? Никакие. Это доказывало не только хилое дерево магических способностей, в котором имелось лишь две ветки – «Ученик школы воды» и «Ученик школы огня», но и сам максимальный уровень развития этих способностей. Он ограничивался вторым.

Пик магического мастерства для гоблина-шамана: «Адепт школы воды» и «Адепт школы огня». Для желающего отыгрывать роль мага первый и второй уровень заклинаний всего двух стихий – оскорбление, какие бы дополнительные усиливающие навыки ни имелись у персонажа в распоряжении.

Я увидел в этом желании дать гоблинам магические способности тот же самый безжалостный маркетинг. Милости просим в магазин за свитками заклинаний первого и второго уровня. Но приглядевшись к навыкам вытекающим из этих ограниченных умений, быстро изменил своё мнение.

Разработчик, создававший дерево способностей для гоблина явно делал этих карликов под себя. Они изначально

были в слишком выгодном положении, а им ещё и тут припрятали незаметные при беглом осмотре бонусы.

За, казалось бы, слабым навыком во владении стихией воды сразу шла способность «Помощь духов воды» на халяву дающая заклинания второго уровня «Водяной щит», «Дыхание под водой» на шестьдесят секунд и «Лечение». Навык имеет пять уровней, на двадцать процентов усиливая все заклинания стихии воды, включая боевые.

А теперь смотрим. «Ученик школы воды» в полном виде имеет пять уровней – ученик, адепт, посвященный, маг и архимаг. Каждый усиливает силу заклинаний на двадцать процентов, и тут, у гоблина какое-то левое умение дополнительно дает усиление на сто процентов. В итоге, пусть и ограниченный вторым уровнем заклинаний, гоблин может быть в этой нише сильнее любого мага воды на сорок процентов.

Приглядевшись к способности «Ярость духов огня», вытекающей из «Ученика школы огня» я увидел тот же намеренно заложенный в игру халявный бонус. Сам навык «Ученика школы воды» уже давал бесплатную «Водную стрелу» без каких-либо походов в магазин. На примере этой и «Огненной стрелы» я решил посчитать и определиться, буду ли я тратить свои очки навыков в магическое деревце или нет.

«Водная стрела»

(Наносит 10 ед. урона стихией воды + очки интеллекта)*
бонусы навыков)

Расход маны – 10 ед.

Игнорирует доспехи.

Ваш текущий урон: 24 ед.

Так, а если наложим все бонусы и накинём с учетом уже действующего артефакта, до пятидесяти очков интеллекта.

$(10 + 40 + 10 \text{ моя прелесть}) * 2,4 = 144 \text{ ед. урона}$

Так, а на своём девяносто втором уровне без ущерба для комфортной игры я могу закинуть в интеллект...хмм... сто десять очков, оставаясь на десятку ловким и при одиннадцати удаче. И на самой слабой, базовой магии только за счет бонусов выходит:

$(10 + 110 + 10 \text{ кольцо}) * 2,4 = 312$ и это с полным игнорированием защитных доспехов!

Неслабо так. Зачем высокоуровневая магия, если самая слабая бьет с уроном большим, чем здоровье любого моба? А если ещё обвешаться лучшими кольцами на каждый палец, ожерельем, диадемой и поясом мага, дающим интеллект и взять посох, увеличивающий радиус атаки и шаман-гоблин становится машиной для убийства. С уроном в пять сотен единиц за каст.

Это заставило меня срочно кинуться изучать магический раздел магазина, изучать все доступные заклинания, искать самое выгодное по соотношению цена/польза снаряжение. Мантия мага почти ничего не весит, дает бонус по одному к ловкости, выносливости, интеллекту, но она не способна отразить стрелы, но мощный «Водяной щит» прекрасно справится с целым облаком таких опасных для всех магов стрел.

Вот и стратегия для мага просматривается. Защитился от дальних атак, а всех кто рвется в ближний бой, снял водяной стрелой.

Именно водяной стрелой, в не «Ледяным копьем», появляющимся у мага воды на втором уровне, так как оно наносит уже чисто физический урон и может быть отражено щитом, доспехами, существенно снижая эффективность атаки. А чистый прирост урона без учета интеллекта и бонусов лишь на двадцать единиц больше.

С огненной магией так же. «Огненная стрела», бьет изначально слабее воды, всего пять, но зато тот же полный игнор доспехов и при повтором попадании по одной цели обеспечивает «Возгорание» наносящее, только послушайте, единицу, плюс интеллект, плюс бонусы урона в течении тридцати секунд. Дважды подстрелил одну цель, издалека, из удобной позиции и она получит ДоТ огнем вдвое больший, чем делают мои бесценные бритвы мясника.

Я очень сильно изменил своё мнение насчет шаманов-гоблинов. С такими бонусами можно и ими неплохо играть и даже против толпы из тысячи паучков на втором ярусе подземелья. Специально для этого случая я прикупил огненную печать, что устанавливается на пол и детонирует с двухсекундной задержкой, поражая все цели в радиусе трех метров с уроном тридцать, плюс всё тот же немислимо большой прибавкой к урону в интеллекте и умножителе.

Я без сожалений закинул жалкие двенадцать очков навы-

ков в магическое дерево, прокачав все имеющиеся там навыки до максимума. Осталось переложить к себе в инвентарь запасы магических растений. Сгодятся и те, что имеют в свойствах отравляющий эффект.

Гоблину пофиг на такие мелочи. Вижу, всё в мире «Бездны-3» было сделано для удобства коротышек. Я направился в тихий закуток, чтобы сделать парочку эликсиров, дающих ману для подстраховки в интенсивном бою, но опять вылетел на общий экран игры. Фуф, удачно. Чуть не разложил у задней стенки магазина всё своё алхимическое оборудование.

У меня прогулка к яме занимала всего десять минут, а со сбором трофеев и прочими сложностями – максимум пятнадцать. Аполлон же умудряется потратить на это тридцать, иногда сорок минут, но до сих пор торчит на восемьдесят шестом уровне. Похоже, в этот раз опять разбился или так и не прыгнул. Мобы сожрали. Заниматься алхимией и проверять свои теоретические выкладки насчет магии я буду уже в новом мире. Скорей бы уже эта тягомотина с прокачкой закончилась.

Пожалуй, только боязнь высоты, с которой Аполлон Зеро так и не справился до конца и запредельно высокий уровень мобов, дающих просто безумное количество опыта всего за один удачный прыжок в яму, спасло меня и остальных членов команды от ещё пары часов нудной, монотонной прокач-

ки мажора.

Было всего около десятка перезапусков мира. Аполлон несколько раз сфэйлил, умудрился пару раз разбиться, прыгнув слишком далеко от края и наоборот, замешкавшись от страха на краю пропасти. В итоге, он успокоился, достигнув сотого уровня и не стал гнаться за цифрой ещё больше, желая, наконец, записать уже «чистовую» эпическую версию прохождения первого яруса подземелья для будущих зрителей.

Для этого он даже лично сходил в травм-пункт и под личную ответственность вытащил оттуда почти ничего не соображающего под наркотой Йона. Запустив новый мир, он позволил забрать нашего пятого члена команды опять в послеоперационную комнату, а сам начал меня допрашивать, как с тремя очками силы и пятью очками выносливости мы будем проходить болота не в обход дороги и без прыжка в яму?

Аполлон Зеро хотел устроить шоу для зрителей с собой в главной роли, и я предложил ему путь мага. К этому времени я уже протестировал магию у края дороги на десятке мобов. Даже снизил выдающееся избыточный урон значение интеллекта до девяноста очков, скинув свободные очки поровну в ловкость и «Болотного жителя». Потом опять перекинул очки с ловкости и ещё десяток очков с интеллекта в навык разведки, чтобы легче находить свои замаскированные цели и получать меньше урона от неожиданных атак из засады.

Когда стрелков было всего парочку, тратить ману на «Вод-

ный щит» не хотелось. Я предпочитал уклоняться, сам при этом атакуя «Водной стрелой» на бегу. Самая слабая магия кастовалась очень быстро, что было ещё одним её неоспоримым преимуществом, позволяя мне срубить нескольких гоблинов-бандитов, пяток гоблинов-стрелков и пару слизней за минуту. Гоблин-шаман совершенно определенно сильнейший билд для атак на открытой местности, тем более, что он не терял никаких преимуществ своего шпионского билда. Мог также ходить на «лёгких шагах», которые я тоже активировал перед боем для свободного перемещения по трясине.

Я думал, после всего, что я уже показал, мажор прислушается ко мне, но он опять принял предложение в штыки. Ему хотелось красивых сцен ближнего боя, где он сражается с превосходящим по числу противником, крошит врага росчерком кинжалов, но гоблин с его жалкими тремя очками силы и низкой живучестью боец совсем не такого стиля. Ему надо подползать незаметно к одиночному врагу на брюхе, нанести быстрый порез и опять спрятаться в укрытие, пока его враг истекает кровью. А когда врагов сразу отряд из нескольких стрелков и бойцов ближнего боя плюс всякая опасная живность, которая найдет противника по запаху в траве, то ближний бой для гоблина становится смертельно опасной затеей. Тем более из команды, только мы на высоких уровнях и будем способны выживать на главной дороге. Остальные вообще не прокачаны и будутдохнуть как мухи.

– С чего бы? – возразил, Аполлон, – Михаэль уже немного прокачан, а Шелдону скажем держаться сзади, в хвосте. Он вообще для массовки нужен. Ты решил быть магом, тогда будешь меня лечить и прикрывать от атак с флангов.

И как я вляпался в эту авантюру? Теперь мне нужно будет нянчиться с позирующим для зрителей идиотом, успевать его прикрывать «Водным щитом», лечить и ещё от врагов по сторонам оберегать. Как самому при этом не сдохнуть и маны на всё найти? Кошмар, но мой капризный заказчик требовал осуществить его желание, и я, выбиваясь из сил, действуя на грани возможностей, взял на себя роль мага-жреца, пытающегося со всех сторон прикрыть, тонкого, как и не особо умного позёра.

Вроде, я неплохо справлялся. Всегда вовремя навешивал баф от стрел и лечил себя и нашу «Звезду», параллельно отстреливал тех, кто атаковал меня или Аполлона Зеро с боков и спины. Я показал себя просто красавчиком, взял четыре уровня, подтянувшись к девяносто шестому, но урод все равно остался крайне недоволен, возмущался, почему у меня уровень растёт быстрее, чем у него, и даже захотел перестартовать мир, похерив результаты моих огромных стараний на корню. А всему виной "неправильные цифры", которые он увидел на проклятушем общем экране, когда мы сделали небольшую передышку на одной трети пути.

«В Е Л И К А Н Ы» – общий средний счет 10 200 очков
Статус игрока, должность, вклад

Аполлон Зеро, «А» капитан 6300
Шелдон Зингер, «Б»
ОЙон Снэйк, «Б» 0
Михаэль Тунберг, «Б» 0
Лайт Винслет, «Г»
42700

Неотрывно следя за картонным айдолом впереди, постоянно подлечивая его, бафая и прикрывая от атак со всех сторон, зачастую интуитивно действуя на упреждение, я действовал в бою куда эффективней, чем желающий видеть себя везде первым мажор. Разумеется, я перебил в семь раз больше монстров, так как бегать с ножами от моба к мобу или остреливать их лишь немного смещаясь для удобства, большая разница! И тут я услышал обвинения, что я специально убиваю больше противников, чтобы выделиться и высмеять настоящую "звезду" этого шоу!

Это стало для меня лучшей подсказкой, что пока я демонстрирую лучшую игру, мной никогда не будут довольны. Всё, как сказал Таллос Зеро. Моя роль затеряться в траве, откуда изо всех сил поддерживать новоиспеченного айдола и не отвечивать. Мне удалось убедить истеричку, что во второй части пути цифры резко изменятся, а когда он красиво на камеры убьет босса в подземелье, то они и вовсе станут великолепны.

– Убью босса? – побледнев, переспросил Аполлон.

– Конечно, – ответил я, – настоящий лидер, герой пати должен красиво сразить босса на зависть всем противникам.

– Меня уже убивала эта тварь, – пожившись, пожаловался парень, – босс ужасен, я не знаю, как его вообще можно победить.

– Я знаю. Ничего сложного. Один отвлекает, второй подходит сзади, садится на голову над его ртом и режет его кинжалами с ДоТом. Ничего сложного.

– Ладно, ты будешь отвлекать, а я его атакую сзади, – неуверенно заявил мажор.

– Само собой, всё должно получиться, – заверил я, а сам подумал, что для снижения моей эффективности придется мне заглянуть ещё и в ветку "Заклинателя зверей", и не наносящую прямого урона магию в магазине прикупить. Мне надо просто сдерживать и отвлекать мобов, пока их вяло и совершенно не так красиво и пафосно, как воображал себе урод, будет добивать кинжалами его торчащий лишь уродливой, зеленой рожей из травы персонаж.

Часть 17 В гонке со временем

Сказать, что я дико намучился, это ничего не сказать. Засады отрядов гоблинов, таящиеся в траве Питоны-душители и неожиданно появляющиеся из омутов Ядовитые слизи так и норовили разобраться с возомнившим себя неприкасаемым Аполлоном.

Да только неприкасаемым он был лишь потому, что до суродов в руках я кастовал, на врагов замедляющие, ослепляющие, наводящие страх или галлюцинации заклинания. Жрал магические ягоды и грибы, как не в себя. По откату пил эликсиры маны, которыми даже заменил в инвентаре по весу все элементы доспехов и оружие. Пришлось. Иногда, в безвыходной ситуации или при экстренном восстановлении магической энергии очередным эликсиром, когда маны ни на что другое не хватало, я всё же убивал опасных мобов, но в порядке исключения. Всё для нашего айдола. Чтобы его цифры в табличке устроили.

Также пришлось обзавестись командой питомцев. Сначала так я устранил напавшего со спины врага, уже обвинившего мне ногу Питона-душителя. Думал, что с приручением ничего не выйдет из-за разницы в уровнях. Мобы были сотого уровня, а я лишь девяносто шестого, но третий уровень навыка «Приручения питомца» хоть этого не было в описании, действовал, как и навык «Подчинения». Упрядняя разницу

в два уровня, за каждый уровень способности, и я смог приручить сначала одного, а затем и целых трех Питонов-душителей.

Почему питонов? Потому что они постоянно нападали на меня со спины, а когда получили команду охранять мою спину, одинаково эффективно втроем нападали и удерживали на месте, как подкрававшихся под прикрытием травы гоблинов-бандитов, так и своих собратьев.

Для разборок со Слизнями я подчинил Слизня, но через пять минут он вышел из под контроля и напал снова. Этот навык оказался очень затратным, поэтому накладывать его каждые пять минут на одну и ту же тварь было экономически невыгодно. Я перестал этим заниматься. Подчинение монстра не подходило для текущего боя в болоте, так как у меня одновременно было ещё множество других забот.

Вскоре обнаружилось, что питомцы при убийстве врага не передают опыт мне, а повышают свой собственный и это сняло мои беспокойства насчет «неправильных цифр». Пока я дебафал противников, младший Зеро навешивал на них ДоТы своих кинжалов и бежал к следующей ослабленной и дезориентированной жертве. Позволяя уроду блистать, я морально утомился от слишком сумбурного и требующего предельной концентрации действия и попросил еще один перерыв на отдых. Урод, которому понравилось избивать ослабленных противников, ответил отказом и тогда я перестал его хилить каждые шесть секунд и не возобновил контроль осво-

бодившихся от дебафа мобов.

«Звезда» слилась через десять секунд, получив подрезающий удар гоблина-бандита, и поймав пару стрел в бок и голову. Сзади уже подтягивался очередной слизень, но уроду и того, что прилетело от двух противников, хватило, чтобы слиться. Я быстро разобрался с остатками отряда мобов атакующей магией и получил девяносто седьмой уровень.

Моральных сил заниматься этой откровенной х*рнёй у меня просто не осталось. Там, где мы могли пройти бы, как два мага за полчаса, мы потратили уже полтора, а до пропасти ещё четверть пути.

Аполлон слишком долго качался, потратив на это целых пять часов. Теперь я начал серьезно волноваться, что нам не хватит оставшихся полутора часов на прохождение всего пути до босса третьего яруса подземелья. Если и дальше так волочиться, то мы просто уьем еще сорок минут на болото и первого босса в яме. А если у айдола от страха не будет получаться его убить. Это может затянуться до конца отве-денного времени и что тогда? Все старания насмарку. Полный проигрыш.

Когда багровый от раздражения урод прибежал ко мне с претензиями, почему я перестал его лечить, я соврал что у меня кончились все травы и эликсиры, мана иссякла, из-за чего я и попросил сделать перерыв. Зная, как мало может с собой тащить гоблин на трех очках силы, Аполлон побурчал, побурчал и затих.

При нём я начал собирать магические травы, в которых на самом деле не нуждался, а сам завел разговор, что мы выбиваемся из графика. У нас всего полтора часа, а даже первый ярус не пройден. Если не успеем, похождения крутого айдола-убийцы никто так и не увидит. Мы проиграем и все будут над нами смеяться уже по-настоящему. Надавил на больную мозоль уроды, упомянув его отца. Немного перегнул палку, сказав, что тот разочаруется в сыне и больше не будет потакать его прихотям. Мои аргументы возымели даже чересчур сильный эффект. Аполлон притих, долго молчал, а затем спросил:

– Ладно, что ты предлагаешь?

Я предложил остальных мобов сбросить в яму, разумеется, для правильных цифр сделать это должен был Аполлон в одиночку. Он согласился, но потребовал, чтобы я вовремя спустился в яму и отвлек босса. Его руки тряслись при одном упоминании гигантского монстра-слизня. Я постарался отвлечь парня от грустных мыслей, замотивировал его, что мы сразу сможем перейти к покорению второго этажа. Плюс призы дадут.

Михаэля и Шелдона я отправил назад на стартовую локацию с приказом перекинуть все очки кроме трех интеллекта в удачу и быстро, на «легких шагах» бежать к нам. По пути потребуются сорвать пару светящихся голубым трав и съесть их для восполнения маны.

Разумеется, никто никуда не побежал. Михаэль ждал ко-

манды господина. Шелдон также ориентировался на то, что скажет Аполлон. Он подтвердил мой приказ, а когда они убежали стал докапываться, зачем это нужно? Я сказал, что без удачи под тридцаток по желобу до низа не съехать. Обязательно сорвешься вниз. После чего начался наш бег к пропасти вне главной дороги.

Я держался в сотне метров от бегущего впереди парня и отметил, что Питоны, при всей своей медлительности в виде мобов, от меня в виде питомцев не отстают. Эх, зря я надеялся их сохранить. Когда сработал глюк с телепортацией остатков недобитых мобов и Ап кинулся в пропасть, эта армия не прыгнула за ним, а развернулась в мою сторону. Крайне неудачная ситуация. Пришлось также бежать к краю ямы, теперь уже по большой дуге и при моём прыжке в пропасть, все трое моих питомцев погибли. Я повис на удавке и сразу принял несколько «Красных ягод» и их более сильных аналогов, не зная, как поведет себя Щупальце-вампира сотого уровня. Оно уже сосало по пять единиц жизни в спокойном состоянии, а в момент агонии под моим кинжалом могло показать чудеса нанесения урона и регенерации.

Сверху посыпались, наконец, добравшиеся до края ямы болотные защитники и находясь рядом с ними в момент гибели, я очень быстро поднял сотый уровень. Мы сравнялись с Аполлоном по уровню, что опять грозило мне большими проблемами с «неправильными цифрами» и я решил, что оставляю его у второго читерского места прокачки одного, ак-

тивировав слепое безумие. Только так можно исправить положение. Лишь бы этот идиот не сменил расу на Великана на втором ярусе, как я обещал ему вначале. Это точно никак не поможет прокачке и его геройскому, пафосному прохождению испытания.

Я уже убедился, что в пати опыт не делится между её членами, а идет тому, кто непосредственно убил моба. В «Башне» не так. Опыт делился поровну из-за чего сильный персонаж может быстро прокачать слабого игрока на сильных мобах. Здесь решили убрать такую возможность. В принципе, правильно, но Шелдон и Михаэль теперь точно будут выглядеть бесполезными. Им на низких уровнях не убить стуровневых Троглодитов-стражей.

Хотя, они могут перекинуть статы своих персонажей, получив боевых крепышей и тогда, со снаряжением, может, быть кого-то и убьют. Приземлившись на пол, после убийства щупальца, я поискал глазами Аполлона. Неужели он опять промахнулся и погиб?

Забавно, но к этому моменту времени мажор уже давно освободился от своего щупальца, а завидев появление босса, в ужасе побежал по скользкому выступу вверх, также как я когда-то, кинжалами и когтями ног помогая себе при крутом подъеме. Сейчас он находился уже почти на половине пути к выходу из пропасти, а босс полз по склону за ним, но гораздо ближе, чем ко мне. Он едва не сократил расстояние до удара своим хоботом.

От безвыходности, парень сдвинулся к краю и бросился вниз. Я наблюдал очередной забавный глюк. Аполлон смог уйти от преследования, зависнув вверх ногами на стене, а босс проявил интеллект мобов из охраны тоже попытался скинуться, но у него были какие-то другие алгоритмы и он просто пополз по вертикальной стене вниз. Полз он так же медленно, как и по полу, поэтому Аполлону удалось освободиться и сбежать. Завидев меня он побежал ко мне со всех сил. Впервые я увидел на его уродливой физиономии эмоцию счастья. «Лайт здесь, он спасен!» – читалось на лице мажора, но когда он добежал, я услышал лишь недовольное:

– Почему ты так долго?!

– Долго? Все те мобы из стражи дороги кинулись на меня, – пояснил я.

– Ясно, не важно, давай отвлекай его, чтобы я мог его убить, – приказал парень.

Не знаю, почему именно в этот момент, но я решил показать уроду силу магии, то, от чего он с презрением отказался. Я накидал на место спуска босса огненных взрывных печатей с задержкой в пятнадцать секунд, сам же встал на расстоянии предела дальности стрельбы огненной стрелы, когда босс почти сполз на пол, засадил в него три десятка огненных стрел. Кроме немалого прямого урона, ДоТ «Воспламенения» нахлобачил один на другой и босс умер ровно через десять секунд, весь объятый пламенем, а потом его ещё, как обгоревший бифштекс перевернуло пузом вверх, на поле из

взрывных огненных печатей.

Я показал, что магия сильна и мне самому под силу играючи убить пугающего босса, но Аполлон Зеро не оценил моей демонстрации, наверное, из-за того, что у меня уровень прыгнул на сто третий, а он так и остался на сотом. Я клятвенно пообещал, что доведу его до третьего яруса подземелья, и он будет сто десятого уровня, если послушается меня и сохранит персонажа-гоблина до тех пор.

Так как времени на завершение задания было в обрез, мажору пришлось глотнуть горькую пилюлю и довериться мне. Правда, он не забывал неустанно угрожать мне, что я пожалею/поплачусь/расстанусь с жизнью/позавидую мертвым, если он не получит обещанное.

– Да, да, – не скрывая сарказм и презрение к этим неуместным угрозам, ответил я и потащил уroda на промежуточный этаж.

Тут мы привязались к новому алтарю воскрешения. Аполлон получил от торговца мешок с наградой за достижение второго яруса, но никакой особой награды уже не выдали. Я дал ему десяток магических грибов для перезарядки маны, купил у торговца самое дешевое оружие для провоцирования слепцов войти в зал босса и на «легких шагах» повел Аполлона мимо Троглодитов в самый нижний зал.

Парень был в шоке от количества мобов, мимо которых приходилось бесшумно пробираться под самой стенкой пещеры и каждый неверный шаг мог стать последним. Здесь я

опять спровоцировал бой босса с мобами и сам попытался выбраться повыше, чтобы не получать опыт наравне с заказчиком. Сделать это оказалось не так легко. Троглодиты-копейщики перли сверху сплошным потоком, и когда я таки вышел на уровень выше, то был сто седьмого уровня, хотя Аполлон едва достиг сто пятого.

В этот момент меня в голосовом чате стали беспокоить Михаэль с Шелдоном. Они добрались до верхушки пропасти и не знали, что им делать дальше. Я не мог открыть рот среди армии хорошо слышащих мобов и просто побежал наверх, чтобы выйти на безопасный, промежуточный этаж.

Когда я опять связался с Михаэлем, парни уже спустились по глиняному спуску ко дну ямы. И тут оказалось, что Шелдон совершенно ничего не видит, так как не прокачал «Ночное зрение». Здоровяк за руку отвел его к двери на промежуточный этаж, но оказалось, что ключ есть только у меня из-за чего пришлось выйти наружу и повторно открыть дверь перед опоздавшими. На освещенном этаже я также сказал им привязаться к новому месту воскрешения и подсказал, что призы за прохождение яруса можно получить у торговца.

Шелдон скакал от радости, получив три тысячи золотых монет, надеясь отдать их в счет долга Аполлону Зеро. Порывался выйти из игры, чтобы привести сюда и Йона, но Михаэль удерживал его, напоминая, что без разрешения молодого господина Зеро самовольно отключаться нельзя.

– Что нам сейчас делать? – спросил здоровяк у меня.

– Ждем, пока Аполлон прокачается, – ответил я, наблюдая, как стабильно растет его уровень, уже достигнув сто девятого. Если арбалетчикум удастся завалить босса-паука, то он будет даже сто двадцатого уровня, к гадалке не ходи.

Мои надежды оборвало скорое появление парня на алтаре воскрешения. Едва появившись, вместо того, чтобы бежать вниз, мажор устроил сцену Шелдону. Отобрал у него игровое золото и сказал, что он здесь только благодаря ему, и это золото он не заработал, а просто получил по его милости, поэтому он по прежнему должен, но уже сто тысяч кредитов. Тысячу золотых по местному курсу.

– Давайте не терять время. Осталось всего сорок минут. За второй ярус дают девять тысяч золотом, так что давайте поторопимся, – попросил я.

Оставив Шелдона в покое, мажор переключился на меня:

– Ты куда ушел? Я остался там один, а все кругом дрались с каким-то монстром, нападающим с потолка.

– Так и есть. Я специально это организовал, чтобы тебя прокачать.

– А дальше что? Он и меня достал. Я кинжалы посеял на полу.

– Идем, заберем, – сказал я, а заодно предложил взять Шелдона ненадолго с собой. Ему надо всего лишь пару уровней прокачать, чтобы взять «Ночное зрение», а траву жрать долго и её нет в нужном разнообразии и количестве, да и времени жалко.

В итоге мы пошли вниз все вчетвером. Я строго предупредил всех, чтобы использовали «легкие шаги» и не издавали ни звука, но до кого-то туго доходит и Михаэль на первой же ловушке ушел на точку воскрешения.

Тащить за собой слепого Шелдона было неудобно, но пришли мы в нижний зал, очень вовремя. Арбалетчики как раз добились босса и из-за его сотого уровня нам троим упало по сто тысяч опыта в копилку.

Шелдон сразу прыгнул на сорок четвертый уровень. Я с Аполлоном на сто семнадцатый. Не поверив своей удаче, Шелдон вскрикнул от радости и тут же был изрешечен болтами, к сожалению, он подставил не только себя, но и Аполлона, который в этот момент стоял с ним на одной линии атаки.

Я быстро подобрал «бритвы мясника» мажора и без задних мыслей бросив их в свой инвентарь, поспешил назад. Когда вернулся, урод всё еще продолжал полоскать мозги открывшему невовремя рот товарищу по команде, заодно обвиняя его, что тот лишь зря съел полагававшийся ему опыт.

В качестве наказания Шелдона пока просто оставили сидеть на промежуточном этаже. За ним остался приглядывать Михаэль, а мы с капитаном команды, после моих подробных инструкций, которые тоже съели пять минут ценного времени, опять спустились в нижний зал и активировали наше ствие красных пауков.

Уверенный, что я все подробно объяснил мажору, я соби-

рался уже бежать на верхний этаж, но тут же увидел, как из-за неправильно выбранной позиции его снял один из стрелков. Очередная порция опыта за убитых пауков досталась одному мне, опять выбрасывая меня на уровень выше «Звезды». Я поспешил вернуться на промежуточный этаж, чтобы не оторваться от Аполлона в уровне ещё сильнее, он же в это же время уже сломя голову бежал мне навстречу.

В итоге ситуацию удалось разрулить удовлетворительно для всех. Аполлон собрал опыт, что сгенерировался во время битвы пауков с обитателями подземелья и набрал убедительный сто двадцать пятый уровень, что мне точно было уже не перегнуть. Однако, не это стало проблемой номер один в текущем моменте времени, а то, что до конца турнира осталось всего двадцать минут.

Взяв с собой Шелдона мы вчетвером двинулись вниз и Михаэль второй раз умудрился разрядить в себя и товарища слева, которым опять оказался Аполлон вторую ловушку в первой же пещере. У меня не было слов.

– Легкие шаги! Легкие шаги! Неужели так сложно запомнить? – позволил я себе сделать замечание здоровяку, когда он появился в пещере вновь, но он был безнадежен и угодил и в третью ловушку, правда, в этот раз в одиночку.

– Ты оштрафован на тысячу кредитов, идиот, – прошипел Аполлон, когда тот, в третий раз задерживая весь отряд, прибежал с промежуточного этажа в пещеру.

– Лайт, я активирую «легкие шаги», но они почему-то не

работают, – пожаловался Михаэль.

– Мана есть? – спросил я и подсказал, где посмотреть её количество. Оказалось. Мана на нуле, а так как он случайно, недавно сбросил интеллект на единицу, то её остро не хватало, и магическая энергия сама по себе почти не восстанавливалась.

Разобравшись с этим моментом, я был доволен, но поймал на себе недовольный взгляд Аполлона, которому не нравилось, что я помогаю его слуге разобраться с проблемой при Шелдоне.

Более того, когда все получили награду за второй ярус, он в наглую требовал все золотые, что с Шелдона, что с Михаэля, еще и отправив их в оффлайн.

– Все надежды на тебя, Лайн, – изменив тон голоса на просящий, вдруг сказал парень, когда мы остались одни, – пятнадцать минут и ещё один ярус подземелья с боссом. Это решит, победители мы или неудачники. Я очень не люблю проигрывать. Если ты справишься, обещаю тебе «Б» – статус и не с клеймом, а настоящий, станешь наравне со всей этой шушерой в погонах.

– Тогда давай не трать зря время, – ответил я, наспех затариваясь магическими ягодами и эликсирами, и заметил неожиданный перевес, хотя в прошлый раз я брал то же количество зелий.

«Ага, у меня же кинжалы Аполлона», – вспомнил я и по быстрому извлек их из инвентаря и выложил перед ним на

стол.

– Бери.

– О, ты нашел их, а я уже думал, стоит ли покупать новые, или лучше сохранить золото. От меня всё равно мало толку, – разыгрывая напускную беззаботность, сказал парень, и я понял, что он прекрасно понимает, что без меня мы бы не сидели перед входом на третий ярус, и то, что он сам потратил драгоценное время, слишком долго качая себе уровень, но оказался почти бесполезен на деле. Он уже не волновался и морально был готов, что мы проиграем.

– Я готов, пойдем и выиграем этот турнир! – храбрясь, заявил я.

– Вся надежда только на тебя, Лайт, – похлопав меня по плечу, впервые без пафоса и неприятного самодовольства, сказал парень.

«А урод, если его вытянуть из среды людей, перед которыми он вынужден постоянно демонстрировать свой «А» – статус, может вести себя и вполне нормально», – подумал я и вставил ключ в дверь, ведущую на третий, ещё совершенно неизведанный мне ярус подземелья.

Часть 18 Победа с привкусом поражения

С трепетом поворачивая ключ и распахивая дверь на третий ярус, я ожидал увидеть, что угодно, что угодно, но только не это! Моя фантазия рисовала непроходимые, пышущие жаром лавовые поля со всякой демонической нечистью. Или мрачную пропасть, над которой нужно будет скакать по крохотным островкам и хлипким, подвесным мостикам, одновременно отбиваясь от орды стреляющих и летающих монстров, а также расставленных на самые неудобные участки маршрута несокрушимых големов. Я ждал более привычного для РПГ-игр решения, но это... Боже мой, за что?

Я думал, что разработчики пойдут по пути усложнения структуры и размеров подземелья, повышения опасности самих монстров, но никак не ожидал увидеть за дверью полностью водный уровень. Покидая промежуточный этаж, мы с Аполлоном оказались на небольшом каменном причале перед которым раскинулось огромное подземное озеро.

Тёмная, пугающая своим спокойствием водная гладь впереди и больше ничего. Дизайнеры что, решили, что никто не пройдет второй ярус, и бросили третий недоделанным? Где острова, хотя бы торчащие из воды камни или натянутые над водой веревочные мосты? На крайний случай лодка, на ко-

торой можно переплыть куда-то в нормальное место.

Впереди было пусто. Абсолютно пугающий и разочаровывающий уровень. Нам, что надо будет нырять в эту черную воду и плыть куда-то вниз? Даже если у шамана есть заклинание водного дыхания, я отказываюсь спускаться вниз, в эту жуткую, черную воду! У меня с детства панический страх глубокой воды. Для меня – это худший уровень, что только можно было себе представить. Я смеялся над страхом высоты Аполлона, и вот, карма настигла меня. Водный уровень, бл*ть. Я сдаюсь.

Прикрыв дверь и немного привыкнув к темноте, в толще воды примерно в полуметре от поверхности стали различаться и всё четче просматриваться кишасщие там в огромном количестве водные монстры. Сразу несколько видов сто двадцать пятого уровня, каждый из которых одним своим видом заставил меня отступить на трясущихся ногах от края причала к двери и вжаться в неё спиной.

Все мои детские страхи воплотились в этом уровне. Рабы садисты. Акулы, гигантские электрические угри и спруты, три в одном. Разглядывая темный горизонт, Аполлон заметил вдалеке, примерно в сотне метров почти незаметный из-за своего черного цвета, выступающий округлым горбом над водой, единственный во всем озере островок. У нас пятнадцать минут и вот это за дверью. Для меня это был однозначный конец. Ком душащего ужаса подкатил к горлу. Я невольно дрожал всем телом, опасаясь и близко подойти к

краю причала.

– Боишься воды? – глядя на меня, спросил мажор.

– Да, очень, – не стал врать я.

– Я тоже, но мы же здесь чтобы преодолеть, правда? Это не настоящая вода и мы не умрем, если утонем или на нас нападут монстры, – подбадривающе сказал он.

И тут, казавшийся мне безнадежным мажор выдал сразу три дельных игровых идеи.

– Смотри, эти монстры пасутся только на прямой линии от нас к тому острову. Если мы поплывем под краем пещеры, в обход, то они нас и не заметят.

– В воду не полезу, – категорично заявил я.

– А может и не придется, – почесав своё смешное, гоблинское пузо, задумчиво сказал парень, – «Легкие шаги» должны помочь. Я проверю, если ты тут немного расчистишь, а то вот так лезть в гущу мобов страшно. У тебя же есть возможность делать питомцев из монстров, ты кого-нибудь из этих тварей возьми к себе и страви с другими, чтобы я мог безопасно спуститься на воду.

А ведь точно! Я могу сделать из части этих монстров своих помощников и их руками перебить других, монстров в озере целая орда, если бы мы впятером это делали, то наверняка получилось бы пройти уровень целиком, а в одиночку, когда у нас всего четырнадцать минут осталось – ни шанса! Однако, я мог хотя бы попробовать.

Ухватившись за эту идею, я набрался смелости, подошел

к краю каменной пристани и с трудом взяв в фокус одного из постоянно крутящихся и туда-сюда перемещающихся монстров. Первым с помощью навыка «приручение питомца» взял в помощники жутко пугавшего меня спрута.

С помощью команды, «атаковать», приказал ему напасть на соседей. Спрут растопырил свои восемь щупалец, приклеившись присосками и ограничив в движении вокруг себя сразу несколько акул и одного электрического угря. Работает!

Но тут угорь ударил моего питомца электрическим разрядом, обездвижив его и заставив выпустить добычу. Все попавшие в трехметровую область вокруг угря акулы и спруты, но не другие угри, получили шок и парализацию, и начали камнем погружаться в толщу воды, но спустя тридцать секунд эффект парализации пропал и их активность возобновилась.

Так, понятно. Угорь – бьет по площади и шокирует. Спрут – связывает и утаскивает на дно. Сами они не убивают, это делает очень быстро отнимающий очки жизни эффект «удушение». Единственный монстр здесь, атакующий физически и напрямую, это акулы. Я приручил для полноты понимания возможностей монстров ещё угря и акулу, получив все три вида мобов для экспериментов.

Угорь уделывал всех подчистую, стоило ему или его атаковать и два других моба уходили на глубину без возможности как-то возразить. Спрут в спарринге также уделывал

акулу и не одну. Он присасывался к ним щупальцами, и просто переворачивал пузом кверху. При этом акула больше не могла атаковать и двигаться, правда, убить акулу спрут также не мог, только удерживал в бездействии, заодно одновременно мог спровоцировать на ответную атаку и отвлечь на себя сразу несколько мобов.

Потратив пару минут, на изучение и обдумывание этих особенностей монстров, я неожиданно нашел слабое место угря. Он не мог бить током непрерывно, способность откатывалась ровно минуту. А паралич проходил всего за полминуты. План борьбы с этим смешанным отрядом возник в голове мгновенно. Раз мой угорь не может спровоцировать других угрей на атаку, то это делал спрут, причем, одновременно разряжая сразу нескольких угрей на минуту. Тем временем моя акула ждала своей очереди вступить в бой в сторонке.

План сработал. Акула отгрызала голову нескольким угрям, пока они перезаряжались. Чтобы успеть вовремя, мне пришлось подчинить себе еще одну акулу и они справились вдвоем. После этого мой угорь парализовал нескольких спрутов и акулу, которых моя парочка убийц также разорвала на куски, пока те не оказывали сопротивления.

Сработало, но заняло восемь минут, а впереди ещё сотня метров, сотни мобов, которые нападут на нас, окажись мы в воде, а не на удобном причале. Я понял, что зря выпендрился перед заказчиком. Мы проиграли. Четыре минуты, а

мы всё ещё топчемся у входа. И тут, меня удивил и порадовал уже сам Аполлон. Он соскочил с причала в воду и побежал по ней, так же легко, как гoblin бегал по омутам и топям. «Легкие шаги» работали и здесь.

– Беги за мной к острову! – крикнул он и, следуя опыту, полученному за время игры со мной на болоте, по дуге, обходя скопление монстров в центральной части озера, кинулся бежать вперед. Я увидел, как вся эта масса монстров волной сдвинулась с места и направилась наперерез наглому читеру, не желающему опускать свою тушку в воду.

И тут я смалодушничал. Вернее, я просто подумал, что гипотетическая победа важнее, чем помощь Аполлону, которого быстрые акулы всё равно догонят и отправят на точку воскрешения, и я побежал не за ним, а с противоположной стороны от центра озера. Так было логичней. Пока основная часть монстров кинулась за ним вдогонку, у меня появлялся шанс добежать до цели, хотя ещё босс, который мог быть где-нибудь на глубине.

Однако, я старался не думать о самом неприятном. Цель – добежать до островка на той стороне пещеры, а дальше будь, что будет. Вдруг, за это засчитают победу. Ведь уровень и так безумно сложный и необычный. Примерно через десять секунд я увидел, как самоотверженно бежавший по водной глади напарник был атакован акулами и с воплями ужаса затянут под воду.

В этот же момент увидел направляющиеся в мою сторо-

ну гребни и пожертвовал всеми питомцами, один за другим, чтобы остановить нападающих. Первую группу акул мастерски шокировал угорь, просто красавчик, вторую героически, жертвуя собой задержал мой спрут. Тоже уважаю, герой. На бегу выпивая сразу несколько флаконов эликсира маны и заев это всё магической травой, я сравил своих акул с парочкой вражеских, а одну взял в питомцы, вместо спрута и тут меня осенило, что я могу плыть, стоя на акуле, как на доске для серфинга с мотором. Все акулы плывут с одинаковой скоростью и меня не догонят, а до цели ещё сорок метров, так как я взял слишком по большой дуге вправо.

Сработало! Акула ни на секунду не замедлилась, взяв на спину пассажира с «Легкими шагами». Я не отрывался от акул-преследователей, но и они догнать меня уже не могли. А тем более, куда уж там медленным угрям и ленивым спрутам. Две минуты до конца турнира, а я ступил на странный, гладкий остров, больше напоминавший спину огромного кита.

Я побежал к противоположному концу "острова" и убедился в своей догадке. Прямо сейчас я стоял на боссе этого водного уровня, а у его головы маячила заветная дверь выхода. Испугавшись, что босс, просто погрузится в воду, если я начну его атаковать, я начал не с огненных стрел, а с раскидывания прямо по телу монстра огненных печатей с максимальной возможной задержкой в тридцать секунд. Глотая один за другим последние эликсиры маны, я решил повто-

ритель трюк, что уже провернул с боссом-слизнем. Вариантов просто не было. Максимальный кумулятивный ДоТ урон наносило лишь одно известное мне заклинание, и я стал сыпать по откату раз в несколько секунд одну огненную стрелу за другой и вскоре все тело огромного босса вспыхнуло пламенем, от активировавшегося бонуса «воспламенения», и тут я с ужасом понял, что этот эффект бьет и по мне, находящемуся на его поверхности.

Я среагировал на грани своих возможностей, прожав за долю секунды «Водяной щит» и продолжил накидывать «Огненные стрелы», как из пулемета. Тело монстра вздыбилось и резко распрямилось, пытаясь сбросить настырного игрока со спины, но я удержался и не останавливался, продолжая атаковать и наращивать общую силу ДоТа урона огнем, заметив, что шкала здоровья босса прямо на глазах уходит вниз.

Он был жирный, очень жирный, как десять Слизней вместе взятых, но почему-то не занырнул вглубь озера, чтобы снять с себя стоявшее столбом двухметровое пламя. И тут мне начали сыпаться уровни, и так быстро, что я чуть не разрыдался. Нет, нет, не надо, остановись, не надо! За что? Откуда вообще идут очки? А система захлеб орала:

«Получен сто девятнадцатый уровень,

Получен сто двадцатый уровень...

... Получен сто тридцатый уровень».

Через яркое пламя, и уже истекающий водяной щит я увидел, как к телу босса прижималась вся та орда акул и прочих

монстров, что мне удалось обойти по кругу, как по пологой части спины босса на неё по змеиному десятками пытаются забраться электрические угри, как ко мне, направляясь прямо в огонь, лезут, поднимаясь на присосках спруты, как очередные мобы-самоубийцы сгорают в пламени, сжимаются, превращаются в черные угли и падают назад в воду.

«Получен сто тридцать шестой уровень»

«...Получен сто тридцать седьмой уровень», – накладывая одно сообщение на другое из-за чудовищной скорости моего роста, радостно объявила система, а я готов был взвыть от отчаяния.

Все мои старания не выделяться над мажором насмарку! И тут последним аккордом прозвучали заложенные тридцать секунд назад огненные печати, отправляя босса в небытие. Я не слышу сообщения системы, так громко всё взорвалось, раскидывая по сторонам трупы уже частично зажарившихся и добитых взрывом акул. Но мои глаза невольно вылезли из орбит, когда в списке команды я выстрелил вместе с гибелью акул на сто пятидесятый, ограниченный правилами турнира уровень. П*здец!

В инвентаре появился заветный ключ. Тушка босса начала плавно тонуть, а у меня перед глазами лишь дверь на выступе у его головы. Бегу и тут издевательское сообщение:

«Игроки внимание! Одна минута до окончания турнира!»

Я вгрызаюсь в малейшие выступы и трещинки, чтобы со своим карликовым ростом преодолеть полутораметровый

причал, а система под руку подгоняет

«Игроки внимание! Тридцать секунд до окончания турнира!»

От волнения, я даже выронил ключ у двери. Думал, в игре такое в принципе невозможно, но за секунды до финала я умудрился это сделать. Позже понял, что этот момент разрабы для прикола добавили, чтобы нервишки пощекотать, но у меня реально были считанные секунды до конца. Не смешно.

«Игроки внимание! Десять секунд до окончания турнира!»

Девять,

Восемь,

Семь...»

– Да бл*****ть!!! – в голос орал я, когда понял, что взял ключ не от той двери.

«...Пять,

Четыре

Три...»

Распахнул я дверь на последних секундах отчета, а там ничего нет. Никакого промежуточного этажа и торговца с храмом. Дверь была просто вмонтирована в каменную стену и при открытии, я уткнулся носом в скалу.

«Поздравляем всех игроков с окончанием регионального турнира «В» – уровня, не забудьте узнать ваш результат у администратора. Всего наилучшего!»

После этого непонятного момента в глазах потемнело. Затылок потяжелел и я начал чувствовать своё тело, но выла-

зить из капсулы не хотелось. После того, что было на том ките, и с цифрами, что появятся в табличке, мажор будет в бешенстве и меня закатают в асфальт, а я ведь почти справился. В последний момент сфэйлил, как обидно.

В крышку капсулы многозначительно постучали. Спустя несколько секунд она открылась и я увидел Михаэля. Но выражение его лица было настолько необычным, что я не мог понять, он так радуется или что-то плохое мне сейчас делает. Михаэль скалился, но как-то по-особому. Страшно, но незлобно, вставив нижнюю челюсть далеко вперед, а потом ударил меня легонько кулаком в плечо, и сказал:

– А ты парень не промах. Господин Зеро будет доволен. Иди к «VIP» – парковке для игроков «А» – статуса. Это самый верхний ярус. Вот одноразовый жетон-пропуск. Не торМОЗИ, сбегай по быстрому в сортир, нам четыре часа еще ехать, сделай свои дела, умойся, и сразу беги на парковку. Выезжаем через десять минут.

Я слегка удивился, что Михаэль ради меня напрягся и прибежал прямо к капсуле жетон-пропуск передать. Я ничего не пил целый день, поэтому куда больше сортира меня интересовал большой экран, у которого сейчас толпилась большая группа игроков. Хотел своими глазами увидеть отметку, что я таки справился и та дверь в никуда, не просто обманка. Хотел увидеть подтверждение, что победа за прохождение третьего уровня подземелья засчитана.

Выпрыгнув из капсулы, я пошел прямиком к экрану. С

трудом прорвался через плотное кольцо зрителей и увидел нашу команду опять в лидерах турнира по очкам. Первое место, и оказалось, мы единственные победители. Никто кроме нас не взял третий уровень, но на цифры вклада смотреть было больно.

«В Е Л И К А Н Ы» – общий средний счет 258 860 очков
Задание пройдено! Первое место!

Статус игрока, должность, вклад

Аполлон Зеро, «А» капитан 214 500
Шелдон Зингер, «Б» 100 000
Йон Снэйк, «Б» 0
Михаэль Тунберг, «Б» 900
Лайт Винслет, «Г» 951 900

У команды «Триумфаторы» шедшей сразу за нами средний счет команды не превысил двух тысяч. Я до этого не обращал внимания на результаты других команд, а после подведения финальных итогов понял, что мы сыграли не просто хорошо, а просто порвали всех других игроков этого турнира, но для меня, несмотря на все мои старания, он может закончиться гибелью.

С первой задачей я справился, довел нашу команду до победного финала, но цифры совсем неправильные. Урод не стал Звездой команды. Всё будет зависеть от того, в каком настроении будут господа «Арбузы». А зная их мерзкий характер, скорее всего они посчитают себя опозоренными. Какой-то «ё» отброс, милостиво поднятый из грязи до «Г» – статуса, позволил себе бросить тень и выставить не в лучшем свете элиту общества. Они такого не прощают.

Стой-ка! А если турнир уже кончился, может мне и выйти отсюда позволят. Я подошел к стойке администратора, задал вопрос. Она даже не с первого раза поняла, что я имею в виду.

– Конечно, вы можете свободно покинуть наш игровой комплекс. Все кто хотел это сделать заранее, покинул его уже несколько часов назад. Кто-то ещё вчера вечером.

– Что? – искренне удивился я, – а подскажите, где здесь выход?

– Ваше транспортное средство должно находиться на соответствующей статусу парковке. Используйте коммуникатор для ориентирования в здании.

– У меня нет с собой коммуникатора, а простого выхода для пешеходов без транспорта нет?

– Без транспорта? – странно взглянув на меня, переспросила миловидная блондинка.

– Выход есть, но он для персонала «д» и «г» статуса.

– Подойдет.

Но куда-либо свалить мне так и не дали. Я опять почувствовал на плече тяжелую ладонь Михаэля.

– Так и знал, что ты начнешь творить всякие глупости. Далеко собрался? – вздыхая, пробасил здоровяк.

Мне нечего было ответить в своё оправдание, и я просто хмуро буркнул:

– Ещё пожить хочется.

– Поживешь. Всё решает господин Зеро, и если даже

младший господин недоволен, не стоит особо переживать. Ты, главное, по мелочам его не зли. Он вспыльчивый, легко убьет за любую мелочь, но быстро отходит. А сейчас ты заставляешь его ждать. Больше всего я не люблю повторять что-то дважды. Сказал же, всё сейчас норм. Не ссы мелкий. Думаю, тебя даже наградят. Так что лови удачу за хвост. Проси себе у босса, чего ты там хотел всю жизнь купить, свой байк, девочек для развлечений для "г" – статусных, – но скромно. Будешь наглеть, быстро к тебе отношение изменится. Пошли.

Все также крепко удерживая руку на моём плече, Михаэль довел меня до парковки «А» – статуса. Охрана просканировала жетон и меня пропустили к роскошному автомобилю клана Зеро. Улучить момент, чтобы сбежать я так и не нашел, а значит, придется по дороге выслушать шипение урда, а в особняке большого босса решится моя дальнейшая судьба.

Часть 19 Снова в бой!

В Токийском офисе корпорации «Шокен», известного разработчика ВРММОРПГ игр линейки «Бездна», после шумихи, связанной с заявлением сотен топовых игроков о невыносимых, слишком сложных стартовых условиях в «Бездне-3», прошло внеочередное, срочное собрание всех ТОП-менеджеров отдела рекламы, продаж, разработки и тестирования с юристами и самим владельцем компании.

Проведенный в целях саморекламы и выявления неотловленных багов турнир «В» – уровня завершился, и нужно было принять срочное решение по поводу заявлений, сделанных пресс-службой компании о способе выбора победителей.

Предложение корпорации «Шокен», озвученное её представителями перед игровым сообществом было таким, что победитель будет выбираться по очкам только в том случае, если никто из игроков не сможет пройти все три первых яруса «Бездны-3».

Только у компании-промоутера и самой корпорации имелись сводные данные по окончательным результатам состязания, прошедшего одновременно в десятках стран мира. И были они не просто удивительными, а без преувеличения шокирующими!

Босса третьего яруса подземелья смогла победить всего

одна команда из многих десятков тысяч. Причем, это оказалась команда из двух игроков, находящихся на последних строках локального рейтинга и троих, вовсе в него не входящих участников. Никому неизвестные новички, дебютировавшие на этом турнире, и никогда ранее не принимавшие участие в состязаниях на высоком, профессиональном уровне. Правило подтверждалось – новичкам везет. Правда, этого не случилось с ещё несколькими тысячами дебютантов, но данные статистики были просто необъяснимыми.

Доказав своим примером, что при усердии победить в принципе возможно, они поставили представителей корпорации в тупик. Если следовать озвученным компанией заявлениям и принять резко выбивающийся на общем фоне результат, то турниры уровня «Б» и «А» провести уже не удастся, так как ни одна другая команда не выполнила проходных условий и все они вылетали из дальнейшего состязания.

Команда безызвестных новичков, оказавшись единственной прошедшей дальше командой, автоматически выигрывала сразу все три турнира одной этой победой, грубо ломая планы компании по дальнейшему продвижению своего продукта. «Бездна-3» – это в первую очередь товар, на котором корпорация рассчитывала получить немалую прибыль.

А придерживаясь уже объявленных условий, она теряла всех игроков и вложенные в рекламу, подготовку и организацию двух других этапов турнира средства, получая лишь убытки, даже с учетом тех средств, что уже получила от иг-

роков локальных состязаний и их фанов.

Главе отдела гейм-дизайна, главному разработчику и главе отдела тестирования пришлось принести извинения перед всеми собравшимися и признать, что результаты турнира лучше всего показывают на принятие не самых удачных решений в изменении структуры уровней и общей играбельности. Повышенная сложность, которая должна была стать изюминкой, оказалась избыточной для того уровня пользователей, которым продукт предоставлялся.

Это наглядно подтвердилось и тем, что почти все известные кибер-айдолы, звезды, целые команды раскрученных звезд Японии, Китая и США по итогам турнира с трудом набрали среднее в таблице участников количество командных игровых очков. Не помогли и щедрые фанатские донаты, обычно обеспечивающие популярным игрокам их преимущество над конкурентами. Большинство признанных любимчиков, активно поддерживаемых платежеспособными фанатами, и вовсе плелись в хвосте у непопулярных и неизвестных никому игроков.

Отдел рекламы не ожидал такого проблемного результата. Нужен был выход, но такой, при котором корпорация Шокен и её владелец не потеряют лицо. Тут и таилась причина, по которой на собрании кроме ТОП-менеджеров, рекламщиков и армии юристов присутствовал сам владелец корпорации.

В отличие от двух предыдущих игр серии, сделанных в мейнстриме существующих сейчас на цифровом рынке про-

дуктов, изменения в третьей части были введены по требованию самого главы корпорации Шокен, в прошлом очень заядлого VR-игрока.

Он, лично взялся курировать "Бездну-3" и приказал главе отдела разработки взять курс на существенное усложнение некоторых аспектов игры, заставляя игроков проявить большую находчивость и смекалку. Уровень современных игр, выпускаемых даже его собственным детищем, удручал и не удовлетворял заядлого игрока. Он стыдился игр выходящих под маркой его корпорации и хотел уже не сверхприбылей по отработанной схеме, а приложить руку к созданию легенды, о которой потом будут говорить и вспоминать, как о шедевре VRММОРПГ жанра десятилетиями.

Именно глава корпорации частенько лично наведывался в отдел разработки и подкинул идею со сложно проходимым для танков болотом, ловушками и введением характеристики «удача», обычно редко присутствующей в стандартных наборах характеристик игр подобного жанра. Его задумки и легли в основу некоторых реализованных идей. Прекрасной демонстрацией характера господина Шокена Хироси было то, что он тоже принимал участие в турнире по «Бездне-3» под псевдонимом. Его команда заняла первое место в Токійском однодневном турнире по очкам, но из-за неслаженности действий и заносчивости айдолов, в основном, очки для команды заработал сам Хироси. После этого неприятного опыта он зарёкся иметь дело с капризными молокососами,

называющими себя профессиональными игроками.

Но складывавшиеся не один десяток лет шаблоны шоу-бизнеса привели к тому, что игроки-айдолы категорически отказывались использовать непривлекательные, по их мнению, игровые расы в качестве своих игровых аватаров. Это и стало основной причиной, по которой игроки-звезды массово спускали стартовый капитал, наглухо застряв в топях у места старта, после чего просто отказывались продолжать играть, обвиняя во всех своих бедах разработчиков. Хироси присутствовал в тусовке современных игроков на турнире и своими ушами слышал поток обвинений в адрес своей компании.

Партнер корпорации «Шокен», всемирно известная компания-промоутер сообщила о многочисленных гневных претензиях компаний-спонсоров айдалов, выступивших с угрозами подать в суд на корпорацию, если результаты турнира не будут оспорены. Требовали рестарта турнира с предварительным внесением правок в «непроходимые» уровни или возврата перечисленных на игровые счета средств.

Разумеется, все эти угрозы не стоили и выеденного яйца и не имели юридической силы. Игрок мог не тратить свои средства в принципе, и вернуть их себе на действующий счет, если обнаружит, что имеются какие-то непреодолимые проблемы. Траты он осуществлял добровольно, что фиксировалось техническими средствами. Этот пункт предварительно оговаривался при подписании договора об участии в

турнире. Но проигравшие игроки не желали признавать, что виной их провала стала собственная ограниченность и нежелание пользоваться головой.

Все компании-спонсоры игроков подписали типовой договор и не жаловались, рассчитывая получить прибыль и половину отчислений от фанатов своего игрока-айдола, которых в этом турнире поступило даже вдвое больше, чем в таком же состязании прошлого года. Прибыль шла не только от фанатов, игроки могли неплохо заработать, продавая игровые ценности. При правильном, разумном подходе, они могли многократно увеличить первоначальные вложения, как и произошло с благополучно достигнувшей успеха командой. Если суммировать их совокупный доход, то он превысил начальные вложения в шестнадцать раз! И это при том, что команда новичков ещё не имела фанатов, обеспечивающих им основной заработок.

За прохождение третьего уровня игрокам в текущем «В» – турнире начислялось по двадцать тысяч золотых. Правда, этот приз взял только один игрок, но если учесть, что в реальных деньгах двадцать тысяч становились двумя миллионами кредитов, то в мире после этого состязания появился ещё один богач.

Тем не менее, проблему с командой, которая срывала планы корпорации нужно было как-то решать, и пожилой Шокен Хироси объявил, что возьмет на себя всю ответственность, если возникнет скандал и выстрелит в СМИ. Команду

«Великаны» не лишат места победителя, но её приравняют к победителям по очкам. Сами очки также урежут в пятьсот раз, чтобы они не вызывали ненужных вопросов. Необходимые изменения будут внесены во все протоколы, а сама информация о прохождении «Великанами» трех ярусов будет немедленно удалена из локального и главного хранилища данных. Приказ немедленно привели в исполнение.

Не получившую заслуженный приз команду вынужденно придется держать вне поля зрения всех дружественных СМИ, для чего нужным людям будут выплачены необходимые вознаграждения. «Великанов» решили задвинуть в темный угол, а чтобы спонсор команды не поднял шумиху, ему также будет выплачена компенсация в пять миллионов кредитов и сохранен совокупный выигрыш команды, который составлял космические восемь миллионов кредитов.

Главный приз следующего, полуфинального «Б» – турнира, помимо игровых наград составлял десять миллионов. Игроки «Великанов» своими руками набрали почти такую же сумму. Они потрудились на славу. Шокен Хироси с интересом будет следить за их успехами на следующем, совмещенном «Б» – турнире, который стартует уже через три дня, а пока дерзким игрокам придется лишиться заслуженной славы победителей. Но всё для того, чтобы превратить «Бездну-3» в легенду ВРММОРПГ.

Болото на первом уровне придется значительно уменьшить или сделать путь к разлому обычной сушей, но осталь-

ные сложности, которые игроки встретят, вынужденные уже покорять шесть ярусов пропасти, никуда не денутся. По традиции, отдельными для прохождения останутся новые ярусы с четвертого по шестой, они станут куда обширней и сложнее. Промежуточные уровни – мирная зона, а область с первого по третий ярус включительно, вне стартовой локации – зона свободного PvP.

Команды-конкуренты могут пройти их, даже скооперировавшись с другими игроками, но в большинстве случаев всё происходит наоборот. Команды самоотверженно мешают друг другу, устраивая зрелищные сражения и показывая свои навыки и владение умениями. Чтобы PvP баталии не превращались в свалку, в которой непонятно, кто кого, и что вообще происходит, на одном сервере будет играть не более десяти команд одновременно. Это и возможность блеснуть айдолам и знакомство со своими будущими противниками для фаворитов состязания.

Но и ПВЕ составляющую никто не отменял. Обновление мобов и босса на первых трех общих этажах каждые четыре часа, вне зависимости от того, успели игроки закончить рейд, мешали им или нет. На то участникам и дается две недели, чтобы отснять множество материала для фан-базы. Игру рекламируют не коварные мобы и красивое отображение объектов, а сами игроки-звезды, которые показывают стиль жизни, отыгрывают крутых парней или девушек и заманивают в новый VR проект казуальных игроков.

Я чувствовал себя, как курица из сказок, несущая золотые яйца. Господин Зеро сказал, что я отлично потрудился и он отблагодарит меня так, как я того заслуживаю. Устроил мне такой радушный прием, будто я его третий родной сын или какой-то ещё близкий родственник. Чего точно не ожидал, так это такого отношения. Он даже ни разу не назвал меня «отбросом», но с собой за общий стол на ужин семейство Зеро меня не посадило. Ел я отдельно от хозяев дома, в гостиной, но в сопровождении дворецкого и одной миловидной девушки. Глаз от неё не мог оторвать. Настоящая милашка. Никогда таких красивых вживую не видел.

По возвращении в особняк всё прошло просто замечательно, как и говорил Михаэль. Меня и накормили, напоили, выкупали и спать в роскошной комнате для гостей уложили. Пришедшая ко мне после принятия душа молодая горничная, принесла чистые полотенца, пижаму, присела на край кровати, закинула ногу на ногу в черных чулочках и томным голосом спросила, не нужно ли господину что-то ещё. Она явно намекала на секс. Во всяком случае, мне так показалось, но вспомнив про слова Аполлона, что вся прислуга в доме – это поднятые из «ё» – среды отбросы, которые тут за рабов, я вежливо ответил, что, если потребуется, то обязательно её оповещу. А через пять минут спал, как убитый.

Сутки в ВР без отдыха мало кто выдержит. Перенапря-

жение и усталость мозга колоссальная, даже если делаешь каждый час перерыв на пятнадцать минут. Я кивал носом ещё в машине. Очень устал, и сейчас наслаждался заслуженным отдыхом. В это время в кабинете большого босса обсуждались дальнейшие планы Аполлона, как успешного кибер-спортсмена.

За победу в турнире все члены нашей команды получили по тысяче очков рейтинга, даже провалявшийся последние восемь часов на койке Йон. С такой прибавкой мы заняли последние места среди успешнейших игроков в локальном ТОП-100. Шелдон и Йон забрались в середину этого списка. Подобный рейтинг уже позволял нам с Аполлоном самим, без посторонней помощи, поучаствовать во втором этапе турнира по «Бездне-3», как вполне успешным профессиональным игрокам, но пока мы не входили в элиту, которая занимала первые тридцать строчек рейтинга. А именно туда Аполлон метил попасть сразу после первого тура.

– Я и не думал, младший, что ты так успешно справишься, – довольно улыбаясь после нескольких рюмок коньяка, сказал Таллас Зеро.

– Не всё прошло, как я хотел отец, но определенно, выбранный тобой помощник меня не разочаровал.

– Знаешь какую неустойку мне заплатили за то, что вы не попали в СМИ? У них там какая-то техническая накладка с хранилищем. Сотни ячеек сгорели из-за коротко замыкания, но компенсацию выплатили только нашей команде, так

как вы победители, а записей, как ты играл, нет. Показать в вечерних новостях нечего. Только твоё лицо и членов команды показали, а про отброса вообще ничего не сказали. Не смогли даже его лицо по базам нарыть. По моему запросу служба безопасности города так постаралась, что о нем вообще ничего ни в одной базе не осталось. Даже его фото для заполнения анкеты участника для турнира пришлось из какого-то бумажного архива сканировать.

– Чего ты так с этим отбросом носишься? Тебя не узнать, – буркнул Аполлон.

– Так сказать, какую неустойку заплатили?

– Какую?

– Пять миллионов. И это за такую мелочь, как отсутствие каких-то кадров игры. Куда катится мир? Я свои первые пять миллионов двадцать лет зарабатывал. Тяжело зарабатывал, потом и кровью. А тут просто так перевели на счет. Да, кстати, сын я тобой горжусь. Мне и заработанные вами в игре средства на счет уже перевели. Думал мелочь у тебя там от первого взноса осталась, а ты, оказывается в этом году больше меня и всех моих компаний уже заработал. Горжусь тобой. Начал ты шикарно. Никогда бы не подумал, что в шоу-бизнесе обычные игроки столько зарабатывают.

– И сколько там?

– Еще восемь миллионов пришло. Думал вначале ошибка, но, оказалось, нет.

– Восемь? Ах он с*ка! Я заработал из них только три с

половиной. Лайт, с*ка от меня припрятал ещё четыре с половиной, хотя клялся, что денег больше нет. Отец, ты притащил к нам в дом вора.

– Да пусть что хочет тут ворует. Сам особняк со слугами и охраной стоит меньше миллиона. Горжусь тобой сынок. Порадовал отца. С первого раза и сразу всех уделал. Сразу видно, что второй сын главы клана Зеро. Я уже посмотрел, следующий турнир через три дня. Ты числишься в числе претендентов, можешь участвовать, если захочешь. Поедешь в столицу, развеешься?

– Не знаю. Если по правде, то всё бабло этот отброс один поднял. Я, наоборот, полтора миллиона у него отобрал и слил в никуда. И турнир он в одно рыло вытянул. Очень толковый помощник, но если будет со мной в команде, звездой мне точно не стать. Увидел, как он играет и просто охренел. Я даже не представляю, как у него голова варит. Он за пять минут разобрался, как затащить третий ярус и ещё босса убить успел, хотя воды боится не меньше меня.

– Так вот кого мне надо благодарить за легкие деньги. Честно говоря, я не зря тебе именно «ёшку» в помощники раздобыл. Чтобы выжить в их гетто надо быть или гением или самому всех душить. Я проверил его личное дело. Он сам кормился с кошельков «А» – статусных, да ещё половину района кормил. Парень с задатками гения и при этом щедрый, с принципами. Он в своём гадюшнике как-то сам обучился на мастера взлома биометрии, хакер-вор, но не убийца

и не насильник. Думаю сделать его одним из наших бойцов.

– Ой, я ему обещал «Б» – статус, но без клановой метки.

– «Б» без метки пока не сделаю, слишком резко он идет в гору, пусть походит пока с «В». Об этом я уже договорился. Тем более, на следующий турнир без «В» – статуса и не пропустят.

– Спасибо, пап. А насчет следующего турнира... Можешь нас как-то в разные команды засунуть? Я рядом с ним начинаю чувствовать себя дебилом.

– Не глупи, сынок. Смотри, что и как он делает. Спрашивай, учись. Думаешь, я таким сильным и богатым стал сам по себе? Сначала в свите у своего босса десять лет ходил. Перенимал его опыт. Учился правильно думать и действовать, а только потом узнал, что сам он «ё» – статуса был. Прикинь, отброс из трущоб держал в подчинении третью часть города, но свой статус не менял. Даже не стеснялся его. Ему было плевать, как его пометило общество, он сам ломал его об колено. К нему «А» – статусные на поклон приходили, когда он их зажимал. На коленях ползали. Надо иметь голову, а остальное приложится. Помощника своего цени, но держи в узде. Если дашь слабину, глядишь, мы будем к нему на поклон бегать. Так что, не бойся с ним конкуренции, а учись извлекать выгоду из способностей окружающих тебя умников.

– Понял, отец. Там были некоторые проблемы на турнире. Отброс сломал одному из «Бэшек» нашей команды нос, у

него отец прокурор, надо замять.

– Не вопрос, а с теми деньгами, что ты заработал, я могу его заставить на коленях из соседнего города в этот приползти. Хочешь?

– Нет, мне без разницы. Просто мы в одной команде. Чтобы не было потом проблем.

– Хорошо, считай, этой проблемы уже нет. Эх, порадовал ты меня. Теперь я смогу существенно расширить свой уже прибыльный бизнес. Мы ещё крепче встанем на ноги. Но и полезных слуг не стоит забывать. Так, выдашь из тех денег, что я тебе недавно перечислил своему помощнику пять тысяч на личные расходы. Больше не давай, а то привыкнет и начнет сам постоянно просить.

– Ясно, отец.

– Ладно, Аполлон, иди, отдыхай. Очень порадовал ты меня. Может, и мне в шоу-бизнес податься? Большие деньги там крутятся, как я погляжу. Да, и скажешь начальнику охраны послать к нашему добытчику Нинель или нет, лучше Нику или новенькую, не помню, как её там зовут, чтобы он ночью сбежать не надумал. А, ладно я сам ему скажу, – и мужчина потянулся к телефону и опять осушил одну из уже наполненных заранее рюмок коньяка на столе.

Аполлон встал со стула, но покидать столовую не спешил. Медленно задвинул под стол свой стул. Краем уха он слушал, что прикажет отец. Он ещё ни разу не трогал новенькую. Ею звали Широ, наверняка имя выдуманное. Она бесстатусная.

Это огромная редкость. Привезена сюда с каких-то далеких островов. Редкий случай для этого дома. Широ не говорит ни на одном европейском языке. Вообще не понимает английский. Даже возраст её неизвестен, но на вид уже есть семнадцать-восемнадцать. Она была Аполлону интересна и привлекала его, как мужчину своей милой, необычной внешностью и тайной происхождения.

– Франц, слушай, – сказал Таллос главе охраны особняка. Скажи дворцовому привести к нашему гостю Нинель, хотя нет, лучше сразу троих наших красавиц.

– Каких? Ну, всех новеньких. Да, и ту смуглянку тоже. Пусть сам выбирает по вкусу. Я хочу проявить щедрость.

Аполлон уже хотел развернуться и возразить приказу отца. Сказать, чтобы Широ не трогали. Она его. Не то, чтобы он хотел её поскорее затащить в постель. Ему просто нравилось за ней наблюдать. Он даже успел соскучиться по ней за день разлуки. Он открыл, было рот, но защищать Широ не потребовалось.

– Что? Уже спит? Ладно, тогда отбой, – расстроено сказал Таллос, – как бы не сбежал.

Аполлон с облегчением вздохнул. Его влечение к Широ было чисто платоническим, таким странным и незнакомым парню. Ни с одной женщиной ему не хотелось просто находиться в одной комнате или наблюдать, как она прибирается. Новые и очень приятные чувства. А как больно стало в груди при мысли, что его Широ отдадут, как вещь, другому

мужчине. Парень даже не смог сразу заговорить от подступившего к горлу кома.

Покинув столовую и прикрыв за собой дверь, Аполлон направился по длинному коридору в свою комнату. Отец впервые был так доволен и даже позволил себе выпить в честь триумфа сына. Теперь почему-то появился страх опозориться на столичном турнире. И появился он из-за того, что в команде будет этот непонятный Лайт.

На фоне отброса, стоило тому начать играть, как он сам хочет, Аполлон сразу становился слабым и незначительным. Они менялись местами. Лайт показывал свой недостижимый статус, как игрок, а ему приходилось плестись сзади, как балласт. Но ничего, как и говорил отец, он умерит гордыню и попробует учиться у того, кто ему явно не ровня, чтобы самому стать сильнее, а затем купит на свои дом где-нибудь в Италии, где тепло, безлюдно и из окна видно море. Парень представлял себе Италию именно так. Одни редкие виллы в зелени на морском побережье.

Он бы смог купить свой отдельный дом и даже сразу три из тех денег, что собрал с Михаэля и Шелдона, но отец даже не спросив о его желаниях, заграбастал всё себе. Он всегда был таким жадным до денег. Раз он заплатил за участие в турнире и понес прочие расходы, то для него это были рискованные инвестиции. А значит, и вся полученная прибыль его.

Для Таллоса Зеро – контролировать все деньги в семье,

лучший метод контроля над сыновьями. Жадный глава клана скинул сыну, заработавшему более трех миллионов, жалкую подачку в пятьдесят тысяч кредитов. В этом был весь Таллос. Нужно было стать успешным айдолом-игроком и избавиться от его тотального контроля. Ни на минуту, даже в своей личной комнате Аполлон не мог уединиться. Глазок камеры светился и в его спальне и в душевой. «Это для безопасности», – отмахивался отец, не понимая, что каждому человеку нужно собственное личное пространство.

Он даже с Нинель одно время не мог заняться сексом, так как знал, что сейчас на него смотрит охрана, как минимум парочка головорезов и усмеваются его неловким действиям. Назло охране, Аполлон в этот вечер позвал в свою комнату Нинель, но ни разу не дал ей обнаженной показаться из-под покрывала. Это был его способ поиздеваться над теми, кто не давал ему чувства свободы с самого детства.

Два дня пролетели быстро. Аполлон увидел во время завтрака, что Лайт тоже залип на Широ. Стоило ей пройти через гостиную или встать у стола, в ожидании распоряжений, которые отдавал жестами дворецкий, и он следил за ней глазами от момента появления и до того, пока она не скроется из виду.

"Не отдам!" – опять ощущая в груди бурлящую ревность, вспыхнул парень, и набрался смелости сказать отцу, чтобы Широ, пока его две недели не будет дома никто и пальцем не трогал.

– Зачем тебе эта глупая девка? Она и двух слов связать не может, – удивился отец.

– Для души, – не придумав, что ответить, воскликнул парень.

В любом случае, Лайт и Михаэль ехали на новый турнир вместе с ним и угрозы от отброса для Широ не будет. Вернее, в столицу придется не ехать, а лететь. Регистрация на турнир за сутки до начала, так что приходилось вылетать немного заранее.

Я ощущал, что меня жестоко обманули и обокрали. Аполлон сказал, что пока мой статус не поднимется выше «В». Мой вопрос с «Б» – статусом без клановой метки пока не решается. А удастся его решить положительно или нет, зависит от моих стараний на новом этапе турнира по «Бездне-3».

Самой неприятной оказалась новость о наглом грабеже кланом Зеро заработанных мной в игре денег. Их мне не отдадут. Даже малую часть. Вообще. Все финансы, что были на персонаже, автоматически выведены на счет спонсора команды и уже лежат в кармане жирдяя Таллоса Зеро. Стало понятно, почему он так растёкся в благодарностях. Он меня кинул на два с половиной миллиона кредитов. Да весь его особняк с коллекцией машин и парком стоят меньше. Он меня просто использовал. А чтобы я прикрыл рот, меня повысили в статусе и дали аж пять тысяч кредитов в руки! Ни в

чем себе, лошара, не отказывай! С*ки! Автомат бы и пару рожков. Олигарх, называется! Ограбил нищего отброса.

Однако, что-то во мне за эти несколько дней определенно переменялось. Запах и мягкость кожаных кресел салона дорогого автомобиля я воспринимал уже без трепета и восторга. К хорошему так быстро привыкаешь, что перестаёшь замечать слепившую раньше роскошь. Ухоженный сад вокруг особняка, приготовленную поваром горячую, вкусную, полезную пищу – всё воспринимается, как должное. Поразительно.

А попробуй привыкнуть к тем химикалиям и жутко пахнущим полуфабрикатам из пакетов, что я ел раньше. Каждый раз, как на плаху. Сытная жизнь словно стирает, размывает восприятие. Леню самому что-то делать. Легче позвать прислугу и покомандовать. Прислуга, да, пожалуй, это было самое приятное из всего. Она так старательно ухаживала за мной эти два дня. А ещё я познакомился с Широ, если знакомством можно назвать то, что мы просто смотрели друг на друга, пока из робости она не начала прятать глаза. Да и её имя я узнал от дворецкого. Сама она говорила пока только «да» и «поняла», остальное общение заменялось жестами.

Впервые увидев её общение с дворецким, я подумал, что она вообще глухонемая, но потом причина такого поведения прояснилась. Иностранка. Скорее даже дикарка с каких-то там южных островов. Смуглая, но видно, что загар потихоньку сходит. Разрез глаз монголоидный и рост невысокий.

Волосы черные, прямые, но аккуратно уложены в красивую причёску. Сухое описание внешности не передавало её таинственную изюминку. Опущенные вниз плечи и глаза, небольшие ямочки на щеках, жемчужно-белые зубы – всё вместе в её необычном образе выглядело жутко мило. Ей не надо было ничего делать, чтобы сразу приковывать к себе внимание. Надо просто быть рядом, и я впадал в какой-то гипнотический транс, и глаза сами следили за ней, как ядовитая кобра за концом дудочки.

Странно, что я думаю об этом, садясь впервые в жизни в самолет. Много, что произошло за эти дни, происходило впервые в жизни. Секс в душевой был впервые в жизни. Я так решил воспользоваться вечерним предложением служанки по имени Нинель, когда она принесла мне полотенце, но кроме необычности самого места и позы, от Нинель не осталось в памяти ничего. Даже лицо вспомнить сейчас не мог. Да её самой там не было.

Она абстрагировалась от реальности сразу, как к ней прикоснулся нежеланный мужчина. Это была психологическая защита. Её тело – не её. Это просто силиконовая кукла. Понятно. Она лишь, как умела, отрабатывала свою еду и теплый кров. Позже, по странному вопросу мажора в самолете про то, как мне Нинель, я понял, что полуголую служанку ко мне в душ подослал именно он.

В любом случае, хотя мне дали лишь жалкие пять тысяч, но даже их я не знал, на что потратить. Всё, что мне было

нужно в особняке, мне обеспечивали по первому слову. Туда хотелось вернуться, чтобы еще раз увидеть Широ. Запала она мне. Но если я буду справляться в игре, то такая жизнь мне обеспечена еще, как минимум, на две недели. Как раз между полуфинальным и финальным этапами турнира. А заглядывать дальше было бессмысленно. Всё так стремительно менялось каждый день, и в первую очередь я сам.

Заходя в медиа-комплекс, арендованный для проведения второго этапа турнира, я уже не жался при виде идущих навстречу мажоров к стеночке, не прятал взгляда. Я встречал направленные на меня взгляды с вызовом. Конечно, по пафосу в каждом движении и презрительным выпадам в сторону любого встречного до Аполлона мне было далеко. Своим поведением он мгновенно создавал вокруг себя круг неприкасаемости. Но я уже точно не позорил его своим присутствием. Вел себя на свой «В» – статус. Присутствие за спиной Михаэля также придавало уверенности. Меня здесь точно никто не обидит. Я ценный актив клана Зеро, курица, несущая золотые яйца. А своё они защищают.

Регистрация заняла одну минуту, и не желая таскаться по гостиницам, Аполлон сходу заказал VIP – зону для отдыха прямо тут на месте, а меня туда провел, как второго телохранителя. Охрана зоны недоуменно посмотрела на меня сверху вниз. Пришлось злобно ухмыльнуться в ответ, чтобы они

поверили, что я тоже что-то могу.

До начала состязания я просто спал. Лучше хорошенько отдохнуть и выспаться перед входом в вирт. Тогда мозги в погружении быстрее соображают. Читать об игре где-то из внешних источников было бесполезно. Только запутаешься и забьешь голову всякой чушью. В основном это были нарезки из данных турнира по прошлогодней «Бездне-2». Какая-то сомнительная «инсайдерская» информация.

Я лучше прямо в игре правила внимательно почитаю. Так будет и надежней и быстрее. В этом этапе правила будут другими, а значит, и реалии изменятся. Даже не представляю, насколько должны быть огромными три нижних яруса подземелья, раз на прохождение отведено целых две недели.

Правда, в брошюрках сразу после прохода в закрытую турнирную зону говорилось, что формат проведения также отличается. В день будут позволять проводить в капсуле не более восьми часов. Жизнь по графику – завтрак, обед и ужин в одно и тоже время. Для звезд кибер-спорта готовят знаменитые повара. Сеансы в игре обязательно разбиваются минимум на два отрезка времени. Забота о здоровье. Никакого перенапряжения.

Мы тут все уже немного звезды сети, камеры напичканы везде, кроме сортира. Даже когда мы будем спать, нас могут снимать для фанов и сопровождающих турнир ежедневных трансляций. Я не просто игрок, а заложник шоу-бизнеса. Специальные стримминговые платформы будут освещать

жизнь игроков в этом месте, и показывать нас всех в игре и быту, как каких-то животных в зверинце. Надо было следить в свободное от погружений время за внешним видом, ходить бритым, разговаривать громко и четко, поддерживать стильную прическу, чтобы красиво выглядеть перед камерой. Такие инструкции давал, пока что находившийся вместе с нами в одной зоне персонал компании-промоутера.

Начало турнира в этот раз было назначено на послеобеденное время. Впервые с другими игроками и какими-то грустными Шёлдоном и Йоном я встретился за обеденным столом. Оказалось в этом крыле комплекса находятся не все игроки. Нас разделили на четыре группы по пятьдесят команд в каждой. Всего со мной в этой закрытой зоне находилось ещё двести сорок девять человек, но конкурировал я с целой тысячей.

Кто-то пытался представиться другим игрокам, но никто никого не слушал. Почти никто не знал своих соперников. Как я понял из окружающих разговоров. Впервые во второй тур так массово вышли середнячки и новички. Почти все игроки из разных городов. Разговор не клеился. Никто не мог заставить других слушать именно его.

Образовалась пара десятков кругов с лидером в каждом. Но из-за поведения Аполлона мы не попадали ни в один из них. Вокруг нас образовалась заметная пустота. Он опять кошмарил тех, кто ниже по статусу, намеренно создавая барьер между собой и всеми окружающими. Единственным,

кто оставался внутри этого барьера, был я, Михаэль, всегда державшийся настороже и кислые «профессионалы», которых словно кто-то перед входом сюда обидел.

Оказалось, взнос игроков на этом этапе составлял уже три тысячи золотых по тому же конскому курсу и не успели Йон и Шелдон встретиться с мажором, как он потребовал сдать все деньги ему. Шелдону просто так, а Йону в счёт его долга. Но так как спонсором участия в турнире опять был Таллас Зеро, то парень со следами операции на лице оставался опять должен еще триста тысяч кредитов. Вот парни и сидели невесёлые, понимая, что и в эти две недели их ждут одни мучения с буйным и гневливым мажором, которому даже возразить нельзя, так как Михаэль по приказу злобного парня всем легко руки переломает и в узел за спиной завяжет.

Хотя у меня были нищенские привычки, я заставил себя не сильно объедаться во время обеда. Для вирта набитое сверх меры брюхо – тоже очень вредно. Часы на большом экране, которых тут было в разы больше, чем в прошлом помещении, отсчитывали последние полчаса до начала нового турнира. Сегодня дадут всего восемь часов поиграть и то, с перерывом на ужин. Надо детально изучить правила и проверить, пофиксили ли старые болотные баги или нет.

Последние минуты перед началом тянулись для меня целую вечность, а смотрю, никто никуда не торопится. Люди как сидели в кружках, так и сидят, пьют кофе, общаются. Никто к капсулам не спешит. Я один на низком старте. По-

чему так?

Как таймер досчитал последние секунды, я подскочил с места и быстрым шагом направился из столовой в расположенный рядом за стеклом зал с капсулами, но оказалось, по правилам, два часа после еды погружаться нельзя. Можно захлебнуться рвотными массами, если пища пойдет назад горлом. Об этом знали все, кроме меня. Я тысячи раз погружался в вирт через минуту, как плотно поем и ни разу беды не случилось, а тут всё по правилам безопасности.

И вообще лучше погружаться натошак, поэтому большинство игроков будет играть утром до завтрака и сильно после ужина. Бывалые игроки никуда не торопились, я один выглядел сейчас глупо. Пришлось выждать положенные два часа, после чего Аполлон вразвалочку пошел в зал с оборудованием, достал какой-то брелок. Нажав на кнопку он заставил одну из капсул засветиться. После чего выяснилось, что здесь капсулы одной команды находятся не вразброс по всему залу, а рядом с капсулой капитана.

В ряду ровно пять капсул под одну команду, а в какую лезть уже каждый решает сам. Я так устал ждать начала, что сам удивился, с каким рвением полез в самую первую капсулу.

– Стой, это моя! – возмутился Аполлон, – разве не видишь, эта капсула со звездочкой на крышке. Место капитана или ты опять желаешь выделиться?

Парень удержался от оскорблений, что было на него со-

всем не похоже.

– Извини, не обратил внимания, я просто в нетерпении. Никак не мог дождаться начала и мне без разницы, где играть, – жестом приглашая капитана занять его законное место, пояснил я.

– Ясно, не торопись. Мы ещё успеем себя показать. Давай, ты будешь вторым номером сразу за мной, – примирительно сказал Аполлон, и я увидел, что Шелдон с Йоном удивленно переглянулись.

Они уже успели услышать в свой адрес массу неприятных слов, а со мной мажор вел себя совсем по-другому. Как с равным. Да! Именно. Я это сам не сразу заметил, но его агрессия ко мне потихоньку сошла на «нет». Аполлон гавкал на всех других и даже на Михаэля, а ко мне совсем не так. Ага, понимает, что я его надежда и в этом турнире. Это хорошо. Теперь осталось и мне оправдать возложенные надежды.

Я, наконец, забрался в капсулу. Тут же подскочили две мед. сестры, помогая получше улежться и расправляя складки на моём специальном костюме для погружений. Сам его выбрал и впервые не экономил, как нищий. Тысяча кредитов. С ума сойти, за такое расточительство в «ё»-гетто убивают. Тысяча кредитов – это полгода сытной жизни. А я резиновую тряпку с датчиками купил за эти деньги. Вспомнились голодные детские времена. Стоп. Стоп. Надо гнать эти грустные мысли прочь. Я теперь кибер-спортсмен, а для хорошего самочувствия игроку нужен удобный и качественный ин-

вентарь.

Датчики, катетер и капельницу подключили. Я готов к трехчасовому погружению. Опять тяжесть в затылке и тело растворяется в небытие. С недоумением отметил, что нет меню выбора расы, я уже по умолчанию являюсь гоблином. Почему так? Нет, я конечно, и так выбрал бы зеленого мальчика, но это как-то странно. И первое, чем меня встретила игра, это багом!

Я появился не в стартовой локации, где было бы логично, а у той самой двери, где я закончил играть в прошлый раз. У настезь распахнутой двери, за которой вместо каменной скалы появился хорошо освещенный, промежуточный этаж.

Сзади что-то захрипело, забулькало. Обернувшись, я понял, что ничего не увижу, так как потерял прокачанный навык «ночного зрения». Я опять первого уровня, а там, в темноте, совсем близко зубастая голова босса третьего уровня подземелья. Наверняка, он не зря головой повернут к этому причалу. Сейчас слижет меня длинным языком и до свидания.

Я мигом запрыгнул за дверь, но вовремя сообразил и не захлопнул её за собой совсем. У меня же нет ключа! Или есть? Надо исследовать инвентарь. Ключа не нашлось, зато нашлось кое-что другое. Вау! В инвентаре лежала "моя прелесть" и ещё один призовой предмет с параметром "Невозможно потерять". Теперь это было уже оружие – "Посох мудреца". Игра отчаянно лепила из меня гоблина-шамана. Быст-

ро глянул описание.

Уникальный призовой предмет «Посох мудреца».

Неразрушим.

Духовная привязка:

Нельзя потерять,

Нельзя выбросить,

Нельзя продать,

Нельзя передать другому игроку.

Радиус действия всех заклинаний при использовании увеличивается на 10 м.

Интеллект +10

Открывает навыки: «Заклинатель», «Чародей», «Целитель», «Шаман», «Заклинатель зверей», «Ученик школы огня», «Ученик школы воды», «Ученик школы воздуха», «Ученик школы земли» без затраты очков навыков.

Уникальный бонус комплекта.

Если очки навыков уже были потрачены, возвращает их игроку.

На предмете имелся существенный бонус к дальности действия ВСЕХ заклинаний, прибавка к интеллекту и уже знакомое мне по кольцу открытие на халяву базовых магических навыков. Ещё заинтриговала надпись "Уникальный бонус комплекта". У меня уже два предмета из комплекта "Мудреца" имеется. Этого хватит?

Да! Два предмета активировали бонус, но лишь частич-

но. Я получил двадцать процентов к урону любой кастуемой боевой стихийной магии. А если отыщу еще "Мантию мудреца" и "Шляпу мудреца" получу тридцать пять и пятьдесят процентов соответственно. Процентные множители это мощно! Ха-ха-ха!! Ща перекину все характеристики в ману и смогу босса третьего яруса вынести уже на первом уровне. Тем более, он и сам небось первого и куда менее жирный, чем был в прошлый раз.

Пришлось мне дверь на свой страх и риск оставить полностью распахнутой, так как подпереть её посохом не позволял его параметр "Невозможно выбросить". Пошёл, на всякий случай проверил дверь на следующий уровень. Закрыто. Без ключа не пройти. Вполне логично. Я оказался в интересной ситуации. Могу попробовать расстрелять босса прямо из безопасной зоны. С таким я ещё не сталкивался. Было бы круто убить этого жирного кита и получить ключ. Рвануть в неизведанное, пока Аполлон не раскачался в яме до трехзначной цифры.

А тут еще и издевательское сообщение от системы, когда я пошёл перекинуть характеристики, чтобы посмотреть, что получится:

«Хотите привязать новую точку воскрешения?»

Нет! Пока не убью босса, точно не хочу! Если ничего не выйдет, мне нужно срочно возвращаться на общее место старта, собирать траву и также бежать поскорее качаться на болотных самоубийцах, хотя существовал немалень-

кий шанс, что этот способ разработчики, изучив нашу игру, уже обнаружили и пофиксили. Нет, привязывать точку воскрешения точно не стоит. Так я застряну тут надолго. Хорошенькое начало турнира. Ладно, сейчас что-нибудь придумаю. Обязательно придумаю. Я же прошёл школу «ё» – отброса. Выжившие в этом аду люди везде найдут выход!