

## Глава 8: Щипок

Гарри чуть не фыркнул вслух. Он не имел ни малейшего представления о том, что происходит.

Единственное, что он знал, было то, что Гейминг Майнд, вероятно, только что спас его от каких-то планов этого человека по манипуляции его памятью, и за это он был благодарен.

\*\*\*

После этого Гарри провел остаток дня, безуспешно пытаясь сосредоточиться на уроках. Единственное, о чём он мог думать, – это все странные вещи, которые произошли с ним с самого утра.

Его жизнь превратилась в игру, а учитель оказался психопатом-сектантом... Времена были поистине безумные. Он даже несколько раз больно щипал себя, чтобы убедиться, что не спит.

К обеденному перерыву Гарри до смерти устал переживать об этом. Поэтому он решил вместо этого сосредоточиться на своём следующем квесте и найти кого-нибудь, кто хорошо разбирается в видеоиграх.

Воспоминание об этом утре вновь всплыло у него в голове, и на этот раз это оказалось полезной подсказкой.

Титул мальчика, которого ранили, был "Геймер Лавер" (Любитель игр).

Если когда-либо и существовала более очевидная наводка, на кого он должен выйти, Гарри её не видел. Поэтому он быстро оглядел класс и нашёл Гордона, который жаловался своим друзьям на то, что учитель наказал его за сон на уроке.

Гарри знал, что наказание было виной того Бориса, но он не был настолько глуп, чтобы раскрывать рот, особенно когда один из этих троих был его учителем.

Гордон Джек "Геймер Лавер"

Ур. 3

Гарри встал со своего места и подошёл к кареглазому мальчику, небрежно отметив, что тот был на уровень ниже, чем раньше.

-- Извините, Гордон, -- обратился к нему Гарри, дотронувшись до его плеча. Гордон повернулся и с удивлением посмотрел на него. -- Гарри? Чего тебе?

Гарри нервно помял рукав:

-- Видишь ли, я... м... Гордон, я подумал... ты ведь увлекаешься ролевыми играми, верно?

Гордон внимательно посмотрел на Гарри, словно подозревая, что тот пришёл поиздеваться над ним, а затем медленно кивнул:

-- Да... Я иногда мастерю.

-- Ну, -- спросил Гарри, -- я хотел узнать, не мог ли бы ты помочь мне с игрой, которую я недавно начал проходить?

-- Правда? Какого рода игра? -- с любопытством спросил Гордон, и все следы подозрения исчезли из его глаз.

-- Ну... это что-то вроде приключенческой игры. Герой просыпается и должен выполнять квесты, оказавшись в... назовём это волшебным миром. Я хотел узнать, не мог ли бы ты помочь мне лучше проходить её, давая мне подсказки и всё такое.

Пинг!

Создан навык!

Ложь, Ур. 1 (20%)

Это ваша способность лгать людям, чем выше уровень, тем лучше ложь и меньше шансов быть раскрытым!

2% шанс на успех, меньше в зависимости от степени лжи.

Гарри нахмурился. Этот 2%-ный показатель был издевательством. Гарри знал, что он врёт лучше. Он постоянно успешно обманывал Дурслей. "Эта игра нечестная!" -- со злостью подумал он.

К счастью, однако, похоже, Гордон купился на ложь. Он кивнул и минуту поразмышлял, а затем сказал:

-- Ладно, так каковы характеристики героя?

Гарри воспроизвёл их по памяти и громко озвучил Гордону.

-- Что ж, в низких характеристиках есть свой плюс, -- сказал тот, удивив Гарри. -- Это значит, что ты можешь выбрать, какую характеристику улучшать. Иными словами, ты можешь создать собственного персонажа.

-- Что ты имеешь в виду?

-- Ну, обычно в играх существуют классы. Ты повышаешь ту характеристику, которая помогает данному классу. Например, воину нужно прокачивать Силу, Ловкость и Выносливость, игнорируя остальные параметры.

Гарри кивнул, ясно понимая это.

-- Но разве Интеллект, Мудрость и Удача не являются недостатком?

Гордон пожал плечами:

-- Верно, но большинство игроков на это не обращают внимания.

-- И каковы лучшие способы повысить характеристики?

-- Ну, для этого нужно делать то, что их улучшает. Скажем, для Силы персонаж должен поднимать тяжести, для Выносливости – много бегать. Вот это всё.

Тут Гарри соединил точки:

-- Так если персонаж много размышляет над идеями и всем таким, это повысит его Мудрость?

-- Ну, теоретически да, наверное. Но это невозможно, так как игровые персонажи не могут думать. Лучший способ повысить Мудрость – решать головоломки. Чтение книг повышает Интеллект, но других способов, честно говоря, я не знаю.

-- А как насчёт очков характеристик? Как мне их получить?

-- Ты получаешь их по мере развития персонажа, Гарри, но следи за тем, чтобы никогда не тратить их.

-- Тогда что мне с ними делать? -- спросил он, гадая, в чём их смысл.

-- Копи их на будущее, ведь пока проще повышать каждую характеристику, выполняя какую-то работу. Например, если у твоего игрового персонажа Интеллект равен 2, то стоит ему просто прочитать книгу или две, как он автоматически получит очко характеристики, если Интеллект будет выше.

Глаза Гарри расширились:

-- Серьёзно?!

-- Да. Но если бы Интеллект был, скажем, 30, то ему пришлось бы прочитать сотни книг, чтобы получить одно дополнительное очко характеристики. Понимаешь, к чему я клоню?

Гарри кивнул с признательностью:

-- Да, понимаю. Ты говоришь, что позже будет сложнее получать очки характеристик, и нужно делать это сейчас, выполняя простые задачи.

-- Именно.

-- Огромное тебе спасибо, Гордон. Это мне очень помогло.

Пинг!

Квест выполнен!

Найди кого-нибудь, кто научит тебя премудростям видеоигр, чтобы ты мог преуспеть в своей жизни, которая отныне видеоигра!

Награды:

50 опыта

Опыт - 200/400

Гордон кивнул в ответ на его благодарность, а когда Гарри отмахнулся от окошка, добавил:

-- Только не забудь всегда делать сохранения и держать в инвентаре припасы зелий исцеления.

-- Инвентарь? -- вслух произнёс Гарри, и перед ним внезапно появился коричневый ящик, от чего он подпрыгнул от неожиданности. Быстро взяв себя в руки, он оглянулся, проверяя, не смотрит ли на него кто-нибудь. Убедившись, что нет, Гарри внимательно изучил новую коробку.

<http://tl.rulate.ru/book/107650/4055366>