

## Глава 1. Добро пожаловать в «Живое Подземелье»

«Живое Подземелье» — это бесплатная глобальная многопользовательская онлайн-ролевая игра, где игроки соревнуются между собой, стремясь первыми достичь последнего уровня. Цутому Кётани, который жил один в своей квартире, в настоящее время пытался создать нескольких персонажей под своим именем сразу на пяти ноутбуках.

Он пристально смотрел на пять экранов и одновременно потягивал сок через трубочку. Первым персонажем, которого он выбрал, был целитель. Затем настала очередь танка и воина. Этим трём персонажам Цутому уже прокачал до максимума. Наконец, он создал ещё одного персонажа — танка с возможностями мага. Этот герой также вскоре должен был достичь максимального уровня.

Поскольку это была многопользовательская игра в жанре «странствий по подземельям», вполне естественно, что игрокам для её прохождения приходилось объединяться друг с другом в команды. Около двух лет назад Цутому без труда находил себе товарищей для совместного прохождения, объединяясь в команды с членами гильдий, с друзьями, или подчас даже с совершенно незнакомыми людьми.

К сожалению, времена изменились и вышли новые, более популярные игры. И игру «Живое Подземелье», которая была запущена около 7 лет назад, должны были полностью отключить от серверов уже в январе следующего года.

В эту игру Цутому начал играть ещё в старших классах школы, когда только купил свой первый компьютер. Около шести лет Цутому играл в эту самую игру, и ему захотелось как следует «попрощаться» с ней, прежде чем её совсем отключат от серверов. Последнее его погружение в игру должно было стать по-настоящему особенным.

Цутому часто мечтал о том, чтобы однажды пройти всю игру до последнего уровня в одиночку. Однако «Живое Подземелье» — это многопользовательская ролевая игра. Игры этого жанра не предназначались для одиночного прохождения. Тем не менее Цутому решил обхитрить систему. Он купил подержанный ноутбук и одолжил ещё три дополнительных ноутбука у университетских друзей и преподавателей. Дело в том, что у игр, разработанных 7 лет назад, требования к спецификациям были очень низки, поэтому в «Живое Подземелье» можно было без проблем играть и на слабом железе.

— Готово...

Прокачав наконец последнего персонажа до максимального уровня, Цутому выбросил пустую упаковку из-под сока в мусорное ведро. Затем он, словно готовясь к очень важному делу, крепко сжал кулаки, да так, что костяшки пальцев хрустнули. Сейчас должно было начаться самое интересное. С этого момента он собирался запустить в работу одну из самых весёлых вещей в «Живом Подземелье», отличавшую эту игру от многих других проектов.

В игре имелась функция, благодаря которой можно было наблюдать за тем, как игроки зачищают подземелья. Согласно сеттингу игры, местные боги от скуки установили в этом мире экраны, на которых можно было наблюдать, как сражаются игроки. Кроме того, эта функция была со временем расширена разработчиками и позволила транслировать видео прохождений в интернет, так что на форумах с большим интересом следили за трансляциями игроков и обсуждали их.

Однако Цутому интересовали только трансляции внутри самой игры, так как благодаря им он мог наблюдать за обстановкой сразу с нескольких камер. На сервере, как правило, всегда был

включён бот, который и так транслировал игровой процесс в интернет, однако Цутому это особо не волновало. Как бы то ни было, Цутому собирался проходить игру в одиночку, а значит возможному зрителю действия персонажей на его трансляции показались бы по меньшей мере странными. И наверняка стиль его игры вызвал бы критику.

— Ну так что, начнём, пожалуй...

Цутому принялся подключать всех своих персонажей к серверу. Он отправил приглашение объединиться каждому персонажу, которым управлял, и затем от лица всех героев принял приглашение и создал команду.

Героям в команде отводилась одна из трёх ролей. Первая роль — танка (персонажа со щитом, задача которого принимать весь огонь на себя), вторая роль — воина (персонажа, использующего в бою лобовую атаку), и третья роль — целителя (персонажа, восстанавливающего здоровье союзникам). Цутому был сразу танком со способностями воина, танком со способностями мага, обычным воином и магом, и даже вёл игру под ролью целителя.

В игре характер локаций менялся в основном каждые 10 уровней, причём самым последним уровнем в игре был 100-й. Там появлялся последний босс, гноящийся древний дракон.

Конечно, в игре также имелись и секретные подземелья, но они были настолько трудны в прохождении, что один человек, управляющий сразу пятью персонажами, не смог бы их покорить, как бы ни старался. Так что Цутому планировал разделаться только с сотней основных подземелий.

План зачистки подземелий отлично работал всё время, пока Цутому прокачивал своих персонажей, но теперь впереди его ждали настоящие испытания. Ну что ж, если полностью посвятить игре летние каникулы, то, скорее всего, всё получится, подумал Цутому, нажимая клавишу ввода.

Первые 10 этажей в игре занимали луга. На 20-х были леса. А на 21-30 — болота. На уровнях 31-40 простирались пустыни. Эффект яда на этих этажах был довольно неприятной штукой, но и с ним можно было совладать, если очень постараться. Проблема была на пляжах с 41-го до 50-го уровня. Чтобы победить бронированного краба, здешнего босса, необходимо было не позволить ему зарыться в землю.

Цутому предполагал, что он сможет уничтожить краба до того, как тот закроется в землю, но сделать это в одиночку оказалось трудно — пришлось изучать его повадки и предсказывать действия краба на несколько ходов вперёд. Краб использовал три паттерна атак, которые сменяли друг друга в зависимости от уровня накопленной им физической силы. Запомнив эту последовательность, можно было выгадать момент, когда краб бездействовал и восстанавливал свои силы. Вот тогда-то уничтожить его как раз и не представляло большого труда.

Любой неосторожный шаг на этажах 51-60 грозил падением с крутых обрывов и мгновенной смертью. К тому же на этих уровнях было особенно много ловушек и врагов. Однако, при помощи магии ветра, все эти препятствия удалось преодолеть. Цутому также приходилось следить, чтобы его команду не заметил дракон, который летал высоко в небе на этих уровнях.

Боссом долины был огненный дракон. Он просто кружил в вышине и обрушивал на отряд потоки пламени. Очевидно, что с этим существом можно было разобраться только при помощи оружия дальнего боя. Стреляя по его крыльям, дракона нужно было достаточно ослабить, чтобы он спустился как можно ближе к земле, где победа над огнедышащим чудовищем оказывалась уже делом времени.

На этажах 61-70 местность была вулканической. На этих уровнях при соприкосновении персонажей с лавой их ждала мгновенная смерть. Важнейшим условием для прохождения этих уровней было наличие экипировки со свойствами защиты от огня. Здешний босс, титан, плавал в море из лавы и плескался ею, что грозило персонажам мгновенной смертью, однако Цутому без особых трудностей справился с ним, так как обеспечил свою команду невосприимчивостью к огню.

Этажи 71-80 представляли собой заснеженные поля. Здесь Цутому поначалу не встречал особых трудностей, поскольку также обеспечил свой отряд невосприимчивостью и к холоду. Однако тут ещё было одно опасное место, где игрока нескончаемым потоком атаковали агрессивные снежные волки. Игроку, который в одиночку управлял сразу пятью персонажами, очень непросто было совладать с таким количеством врагов. В этом месте Цутому пришлось действительно очень нелегко.

Но в конце концов Цутому таки смог прорваться. Теперь он уже предвкушал конец игры.

На 81-90 этажах была обитель света и тьмы. Здесь жили боги, однажды создавшие всё это подземелье. Тут обычными врагами игрока были демоны, утверждавшие, что они ангелы. Кроме того, игрока ещё атаковали и ангелы, в прошлом павшие от рук демонов и превратившиеся в зомби. Цутому также предусмотрительно обезопасил себя от статусных атак, которые любили использовать противники на этих уровнях.

Боссом в конце был архангел-зомби, жалкая тень того, что раньше было архангелом. Поскольку магия переставала работать в зоне действия атрибутов света и тьмы, архангел в основном славился тем, что мог легко убивать целителей. Однако целитель, который в совершенстве владел нужными умениями, мог успешно избегать атак этого босса или же предотвращать их.

С 90-го этажа начинались странствия по древнему замку. Ворота в него открывались, только если игрок имел всю броню и оружие, оставшееся после победы над боссами с предыдущих уровней. Если у игрока не было в запасе брони и оружия, оставшегося от боссов, то он был вынужден сразиться с ними снова, чтобы его собрать. Внутри древнего замка игрок вновь сталкивался со всеми врагами, которых уже встречал в игре до сих пор. И враги здесь бесконечно возрождались.

Последний 100-й уровень представлял собой арену, на которой перед игроком представал гноящийся древний дракон, и после победы над ним, игра считалась пройденной.

Гноящийся древний дракон без конца обдавал героев зловонным дыханием, мощнейшей атакой, от которой резко снижалась прочность брони и оружия. Сопротивление к магическим атакам у этого босса также было высоко, но благодаря священным атрибутам, которые Цутому приобрёл за время игры, гноящийся древний дракон не стал для него проблемой. Поскольку целитель также мог участвовать в битве с последним боссом и пополнять запасы маны в команде, они не испытывали нехватки магических сил и в итоге отряд Цутому одержал над драконом победу.

По привычке управляя своими персонажами, Цутому действовал на уровне инстинктов и легко победил гноящегося древнего дракона. Цутому увидел, как на дисплее возникла надпись: «Игра пройдена!», и уставился в экран с усталым и ошеломлённым выражением лица.

— С ума сойти! Но я действительно прошёл всю игру в одиночку.

Когда он в первый раз начал играть в «Живое Подземелье», ему никто не помогал и Цутому

приходилось самому зачищать подземелья, пока остальные бездельничали. Он пришёл в ярость, когда над ним принялись подшучивать после того, как он умер в подземелье и был отправлен в место возрождения.

Когда он впервые присоединился к одному бродячему отряду и взял на себя роль целителя, на него обрушилось столько ненависти от других игроков в группе, что он ещё долго после этого не мог прийти в себя.

Первая гильдия, к которой он присоединился, разделилась на тех, кто общался в голосовом чате, и тех, кто обменивался сообщениями в неголовом чате, и в результате гильдия распалась. В следующей гильдии, к которой присоединился Цутому, завёлся тролль, и она тоже распалась. В конце концов, он создал собственную гильдию и поддерживал её до тех пор, пока в эту игру ещё продолжал хоть кто-то играть.

В одной из последних игровых сессий он был убит и потерял всё, кроме своих редких вещей.

В первый раз, когда он прошёл игру в роли целителя, в голосовом чате он услышал в свой адрес много оскорбительных замечаний от тех, кто проходил игру в роли воина и танка.

— Эх... Так мало приятных воспоминаний!

Нет, конечно, некоторые приятные воспоминания тоже были. Ему очень нравилось проходить игру в роли целителя, а тем, кто играл за воина и танка, тоже было весело, поэтому они на самом деле должны были бы отдать ему должное. Так Цутому предавался воспоминаниям, возвращаясь на площадь в начале игры, где игрок оказывался после её завершения. Однако, когда Цутому прибыл на площадь, в самом её центре он увидел человека, который хлопал в ладоши.

Там, где на экране должно было отображаться имя персонажа, ничего не было... Это какой-то неигровой персонаж? Он никогда раньше здесь не появлялся.

Цутому заметил, что в личный чат его команды пришло новое сообщение. И он, не мешкая, открыл личный чат команды.

Сообщение было следующим:

«Поздравляю тебя с тем, что ты прошёл игру в одиночку! Пожалуйста, прими от нас подарок!»

В тот момент, когда в чате появились эти слова, неигровой персонаж сделал характерное движение руками и выполнил передачу предмета. Цутому замер, когда прочитал в чате слова: «прошёл игру в одиночку». Откуда этот человек мог об этом знать?

«Неужели за моей игрой кто-то наблюдал?»

Тот, кто много играл в «Живое Подземелье», смог бы, по поведению персонажей в команде Цутому, сделать вывод о том, что ими управляет всего один игрок. Однако над головой человека, который аплодировал на экране, не отображалось его имя, и Цутому предположил, что это был бот, которым управлял кто-то на сервере.

«Возможно, это администратор? Ого! Какая, значит, продвинутая в игре система».

Чувствительный Цутому был растроган до слёз и уже подумывал, не написать ли ему где-то хвастливый пост о том, как он получил ценный предмет от самого администратора игры.

Затем на дисплее ноутбука загорелась надпись:

«Приглашения от богов принято».

В тот момент, когда Цутому принял этот предмет от человека на экране, дисплей ноутбука вдруг ослепительно вспыхнул и всю комнату залил нестерпимо яркий свет.

— Эй! Что такое, неужели ноутбук завис?!

В следующую секунду сознание Цутому погасло, как гаснет ноутбук при отключении от источника питания.

\*\*\*

Это был забытый древний город. Цутому очнулся на арене забытого древнего города.

— Тьфу. Где это я?

Он беспокойно огляделся, но вокруг было ужасно темно. У Цутому кружилась голова и он ещё не мог ясно мыслить. Ему показалось, что окружающая обстановка была очень похожа на 100-й этаж «Живого Подземелья».

— А, так значит, это всего лишь сон.

Цутому решил, что он просто слишком долго играл и поэтому заснул. Он поднялся и принялся отряхивать пыль со своей одежды. Услышав звон кольчуги, Цутому с удивлением посмотрел вниз и увидел на своих ногах красные кожаные штаны. Он также был одет в мантию и на нём была кольчуга. А ещё на ногах были коричневые туфли, а в руке он держал чёрную трость, инкрустированную драгоценными камнями.

— Ого, какое у меня воображение! Мне снится сон, но всё вокруг такое реальное! Интересно, а как магия будет работать во сне? Надо попробовать!

Цутому поднял трость и стал баловаться, принимая различные позы, но вдруг сверху раздался оглушительный рёв. Цутому от неожиданности споткнулся и упал, но затем быстро поднял голову и уставился в затянутое тучами небо.

Сперва он увидел в небе далёкое маленькое пятнышко чёрного цвета. Оно постепенно становилось всё больше и больше, стремительно приближаясь к нему.

Цутому заткнул уши, чтобы не слышать этот рёв. И он не стал дожидаться, пока этот рёв стихнет. Цутому, пошатываясь, поднялся и бросился бежать прочь от этого места. Он бежал со всех ног, но смог преодолеть только несколько метров. Затем мощный порыв ветра ударил по нему, когда что-то очень большое приземлилось в центре арены.

Разлагающиеся пустые глазницы. Истлевшее тело древнего дракона с многочисленными дырами. Цутому задрожал при виде существа, которое было просто невообразимо большим, и медленно опустился на землю.

— Кажется... это гноящийся древний дракон.

Хотя у него сильно стучали зубы, Цутому всё ещё думал, что это был просто сон. Вцепившись в землю руками, Цутому медленно шевелил губами, говоря самому себе, что это — всего-навсего сон. Чувствуя под своими руками мягкую, податливую землю, он, однако, наконец подумал,

что, возможно, это был и не сон вовсе.

Цутому был весь во власти подобных мыслей. Лишённые зрачков глаза гноящегося древнего дракона смотрели прямо на него. Затем гноящийся древний дракон открыл свою ужасающую пасть идохнул на то место на землю, где лежал Цутому. Это тошнотворное дыхание разъедало всё, на что оно попадало. Цутому, который не мог даже пошевелиться, почувствовал, как его окатило едкой волной смрадного воздуха.

В тот момент, когда дыхание коснулось рук, которые он держал перед собой, они начали растворяться, словно были сделаны из чего-то наподобие сиропа. В мгновение ока его руки, начиная от запястья и ниже, растворились и стекли вниз.

— Иигяаааааа!

Дыханием дракона обдало всё его тело, и боль была такая, как будто миллионы насекомых роились по всему его телу и нещадно вгрызлись в него. Его тело постепенно опускалось, как будто он тонул в болоте. Лицо Цутому также обдало зловонным дыханием гниющего дракона и оно начало разлагаться. Сначала он перестал видеть, потом — слышать, а затем пропали и все запахи. Осталась только боль.

Но потом и боль внезапно исчезла.

Тело Цутому стало бледными частичками света, которые вскоре и вовсе пропали с арены древнего замка.

На том месте, где ещё недавно лежал Цутому, оставалось только снаряжение, которое было на нём.

<http://tl.rulate.ru/book/12911/720343>