

Глава 29: Апартаменты

Когда дверь за ним закрылась, Манко оказался в коридоре невзрачного жилого дома.

Это было роскошное, элитное здание, судя по всему давно заброшенное. Пол был покрыт мусором. Стены были покрыты вульгарными граффити. Большинство люминесцентных ламп на потолке уже были разбиты. Те, которые все еще работали, мерцали без остановки, бросая болезненный желтый свет на все.

Не обращая внимания на гнилой запах мусора, мочи и фекалий, Манко направился к последней двери справа, в комнату 153. Он повернул дверную ручку. Дверь со скрипом отворилась, и он вошел внутрь.

"Да!- воскликнул он, увидев это.

За последние два года, будучи главным убийцей Плетей и членом Совета, Ман Ли становился все более апатичным и подавленным. Разочарованный направлением роста гильдии, он отгородился от большинства их дел. Он пропадал на несколько дней, чтобы искать случайные вещи в игре, которые все еще возбуждали его любопытство: уникальные квесты, предметы, маунты, места, в которые мало кто ступал. Исследование было единственным, что поддерживало его привязанность к игре, кроме того, что его связывало с Лигой Справедливости.

Одним из его давних увлечений был неуловимый пистолет. После нескольких месяцев попыток связаться с его бывшими владельцами, черным магом по имени Флед'Фридом и рейнджером по имени Синдрэймс, он в конце концов узнал, как они его приобрели. Из серии непонятных подсказок разбросанных в дневниках и диалогах с NPC, они вычислили вход в бонусные этапы и способ их прохождения.

Ман Ли следовал инструкциям и прошел лабиринт и вызов десятки раз. Однако в третьей части, Апартаменты, комната номер 153 всегда была пуста.

В отличие от сегодняшнего.

Встречали его глаза рекламные плакаты игры, с известным сюжетом-связанные персонажи: Мрачная Борода гномов Берсерк, Тератиль королева эльфов, а также многие другие, чьи имена и истории он все-таки вспомнил. Включив функцию записи, он направился глубже внутрь, благодарный, что запах в коридоре не последовал за ним.

Апартаменты были довольно маленькими и чувствовались еще более тесными из-за того, везде был мусор и грязь. Повсюду были картонные коробки. Некоторые были открыты, показывая личные вещи внутри, такие как одежда или банные полотенца. Как будто владелец просто переехал сюда и не потрудился ничего распаковать, довольствовавшись тем, что выкопал как можно меньше вещей.

Перемещаясь по картонным коробкам, он добрался до комнаты для гостей. Это была комната для готовки еды. Следуя за гигантским беспорядком электрических кабелей, он направился в спальню.

Очевидно, здесь хозяин проводил большую часть времени. В углу стояла куча коробок из-под пиццы, пакетов из-под китайской еды, пустых пакетов из-под чипсов и других упаковок. Старая одежда разбросана по полу. В центре комнаты стоял большой стол, на котором не было мусора.

Подойдя к столу, Манко понял, что это на самом деле большой интегрированный компьютер. Гладкий черный стол был монитор. Он прикоснулся к нему, и тихий гул дал ему понять, что все это загружается.

Несколько секунд спустя он столкнулся с экраном рабочего стола, заполненным сотнями иконок.

-И что мне теперь с этим делать? - Пробормотал манко и дотронулся пальцем до одной из икон. Отклика не последовало.

Он пробовал иконы одну за другой. Некоторые открыли веб-страницу. Другие открыли документ ворлд. Сначала он лениво просматривал их, но постепенно стал интересоваться, так как содержание стало больше... интереснее.

Помимо своих прорывных продуктов, Immersive Interaction(компания создавшая игру) также была известна долгой историей судебных процессов и споров. Враждебные захваты, кражи интеллектуальной собственности, плохое обращение с сотрудниками, жестокое обращение с животными, взяточничество, коррупция и так далее. Они имели всевозможные обвинения против себя и каким-то образом продолжал выходить на первое место.

В своей прежней жизни Ман Ли никогда не заботился за кулисами драмами игр, в которые он играл. Однако прямо сейчас он чувствовал, что находится в комнате того, кто знает все изнутри и не мог не испытывать любопытства.

Запоздало вспомнив, что он все еще записывает, он поспешно пролистал документы, состоящие из служебных записок, электронных писем и другой конфиденциальной информации, намереваясь подробно изучить их позже с помощью функции воспроизведения. Сейчас ему нужна была подсказка, чтобы добраться до пистолета.

Тот момент, когда он нажал на последнюю иконку на рабочем столе, экран выключился как и компьютер.

Перед ним зависла прозрачная клавиатура.

[Введите пароль]

Он вошел в "1-5-5."

[Неверный пароль]

Он попытался снова с "1-5-3-1-5-5"

[Пароль принят]

Клавиатура растворилась в тонкой полоске света, изгибаясь назад в коридор. Следуя за ним, он увидел свет, входящий в одну из картонных коробок.

Открыв шкатулку, он увидел маленький богато украшенный сундук, в котором хранились сокровища игры.

-Это все?" Его сердце колотилось, Манко поднял сундук из коробки и открыл его.

Внутри был маленький пистолет, который мог удобно поместиться в его ладони. Он имел хромированную отделку и рукоятку из слоновой кости. Когда он коснулся его, появился экран уведомления.

Забрать "%-это####@!- " ?

▶ДаНет

"Подожди!" он поспешно выбрал "нет."

В его прошлой жизни квартира всегда была пуста. Он подозревал, что, взяв в руки пистолет, можно спровоцировать событие, которое уничтожит все предметы в квартире. Он не был в этом уверен, но осторожность не помешает.

Таким образом, с сундуком в руке он обшарил каждый уголок квартиры. Большинство контейнеров и ящиков были плотно заперты, что сэкономило ему время и усилия, чтобы просеять предметы.

Рядом с компьютером он нашел маленькую флешку.

"Как я должен это использовать?- Пробормотал он. Он мог подключить ее к компьютеру, но она просто отказывалась загружаться.

"Нужно ли мне искать еще один бонусный этап, как этот?" Вполне возможно, что тот, кто построил этот бонусный этап, возможно, сделал и другие.

Он положил флешку в инвентарь и продолжал обыскивать квартиру. В конце концов, убедившись, что он ни чего не оставил, он взял пистолет и осмотрел его.

□ Коллекционер □

(Раритет: Единственный в своем роде. Нет, серьезно!) □

> Тип: Дерринджер (одноручный)

> Требование: быть умным и красивым! Быстрый палец для триггера также является обязательным! Хорошая цель необязательна.

> Урон: 10 (пронзающий) + урон снарядом. Дальность: 30м + дальность снаряда. Боеприпасы: Магические Кристаллы. Емкость: 4

> Описание: человек, который создал это оружие, очевидно, никогда не слышал фразы "с большой силой приходит большая ответственность.- Используй его, злоупотребляй им, не плачь, когда потеряешь!

> Вес: 0.9 кг

> Прочность: 1/1

> Эффекты:

- ??? (Требование для разблокировки: ???)

- ??? (Требование для разблокировки: ???)

- Хрупкий: стойкость-1 в случае смерти владельца

- Непривязанный: 100% шанс выпада в случае смерти владельца

—.—

"... Манко на мгновение потерял дар речи, глядя на статистику оружия. Особенно 1 долговечность и тот факт, что у него был 100% шанс упасть после смерти владельца. Это слишком жестоко! Может быть, так первоначальные владельцы и потеряли его в моей прошлой жизни?

-Эти два засранца! Он сказал со вздохом: "ты, блядь, издеваешься надо мной! Как я должен это

использовать?"

На короткое мгновение он подумал о том, чтобы отказаться от сборки и создать другого персонажа. Он потратил впустую всего несколько дней...

-Подождите минутку...- конечно, - пробормотал он."

Теперь он вспомнил об этом! Пистолет который использовали ФледФрид и Кундрамес не был Дерринджером. Это было похоже на шестиствольное ружье. Либо это было совсем другое оружие, либо это было все еще это оружие, но модернизированное. Он был более склонен ко второй теории. Кроме того, обычные апгрейды не могли так кардинально изменить внешний вид, что оставляло только одно объяснение...

"Это оружие наследия!"

Тип Наследие- оборудование представляет собой особый тип снаряжения в игре. В отличие от других магических предметов, Наследуемые предметы становились более мощными с прогрессом своего владельца. Их апгрейд делался путем выполнения скрытых задач, которые соответствовали достижениям его бывшего владельца. Когда определенные цели будут выполнены, предмет достигнет следующей "вехи": и его внешний вид изменится, а новые способности будут разблокированы. Каждое наследуемое снаряжение имело несколько этапов, требующих все более сложных задач для разблокировки.

"Так вот как это будет?"

Манко почувствовал, как волнение. Это должно было быть весело!

Он был совершенно уверен, что Кундрамес умер по крайней мере один раз при ношении оружия, поэтому можно было бы увеличить долговечность за счет модернизации. А на счет смерти...

"Я просто должен избегать смерти, я думаю! Манко усмехнулся: Кроме того, возможно, есть способ обойти это ограничение.

Магический хрустальный снаряд будет проблемой еще один день. Несмотря на описание, можно было использовать пистолет для стрельбы заклинаниями, которые он знал. Он был ограничен заклинаниями уровня 1, и урон был значительно ниже, но это было лучше, чем ничего.

Сейчас ему нужно было сосредоточиться только на одном: на наследии. Ему нужно будет выяснить условие, чтобы открыть следующую веху. В девяти случаях из десяти, одним из условий было убивать. Много - много всего

<http://tl.rulate.ru/book/21102/1363122>