

“Так... на первом входе два человека, на втором двадцать пять, на третьем семь”

До входа в локацию оставалось 3 минуты, но выглядело так, будто игроки уже определились с командами. Такая расстановка была очень стандартной. Одна команда сложилась из самых сильных, вторая - все оставшиеся игроки, за исключением двух ребят, которых остальные игроки отчего-то проигнорировали и они сами образовали третью команду. И теперь, чтобы выбрать оставшихся троих человек, которые присоединятся к третьей команде, игроки начали ожесточенно спорить. Еще бы, это очевидная реакция. Минимально необходимое количество человек для того, чтобы зайти в подземелье - пять, но не факт, что в таком составе можно было вообще пройти эту миссию. Тем более, если эти семь человек, которые выглядели сильнее всех, собрались бы двигаться вместе, оставшиеся ребята, собравшись в большую команду, тоже смогли бы зачистить локацию. А вот команда из пяти человек была способна разве что умереть. Никто не хотел идти в эту команду. Кто-то даже сказал, мол, кто захочет быть в команде, в которой все обречены?

Послушайте, вы наверное сейчас очень растеряны, но что если мы вместе с вами пойдем в подземелье?

Обычно, люди просто молча собирались и по немому согласию, как-то сами по себе, объединялись в группы. И обычно, эти собранные группы отказывались принимать к себе новеньких. Но что это тогда было? Европейец, который предположительно возглавлял команду с самым большим количеством человек, первым подошёл ко мне. Благодаря настройкам системы, иностранный язык звучал как мой родной.

“Если вероятность провала у них и есть, то очень маленькая”

Команда из 25 человек. Среди них не было никого, у кого была бы достойная экипировка. Исключая разве что блондина, которой подошел ко мне. Здесь собралось много ребят у которых даже основной брони-то не было, что уж говорить про остальное. Наверное, они были из тех, кто то ли просто бестолково потратил очки в магазине, то ли не смог получить должной поддержки от Защитника. В любом случае, сразу было видно, что светлое будущее их не ждет. Выглядело так, будто парень, похожий на лидера думал о том, чтобы взять меня с собой и вместе зачистить локацию. Я медленно открыл рот.

Не хочется мне что-то.

Что? Если вы не пойдете с нами, то скорее всего пожалеете. Вы случайно не хотите присоединиться к моей команде?

Нет, и в мыслях не было.

Он очень растерялся. Наверное, он подумал, что я все еще до конца не понимаю, что сейчас происходит. Некоторое время колебавшись, парень, указывая на команду из семи человек, с которыми я не собирался идти, снова начал:

Видимо, вы не понимаете. Когда начнется локация, нужно будет выбрать только один вход. Я

бы не советовал вам идти в ту команду.

Советы конечно хороши, но больше не стоит их раздавать.

По-видимому, это было выше его понимания. Из-за всех этих разговоров, у меня осталась всего одна минута. Игнорируя смотрящих на меня с интересом людей, я с каменным лицом направился к оставшемуся входу, где стояло два человека. Со мной уже было три. До минимального количества нам нужно было набрать еще двоих, поэтому другие игроки должны были выбрать кто еще пойдет с нами.

Эй, парень, не хочешь пойти с нами? Я не хочу видеть, как ты умираешь.

Но капитан..

Наверное, я произвел на других игроков впечатление тем, что так резко отказал лидеру той команды. Мужчина средних лет с длинной бородой, который выглядел как лидер обратился ко мне. Но в отличие от лидера группы с самым большим количеством человек, его тело было увешано крутыми предметами. Своими силами такие предметы получить было тяжело. Возможно, помощь в этом ему оказал Защитник. Если бы у меня не было знаний, накопленных в прошлой жизни последовать за ними было бы не таким плохим решением. Но не на этой локации и не сейчас.

Спасибо конечно, но я пойду в эту сторону.

Ну раз так, желаю удачи.

Когда в команде много народу, становится тяжелее действовать как одно целое. Если в миссии будет скрытая часть, она повлечет за собой ограничения. В малом составе тоже двигаться будет сложно, но на тот момент, с учетом того, что я пережил, самая малочисленная группа казалась мне наилучшим вариантом. И до того, как оставшееся время почти закончилось, к нам добровольно подошёл ещё один игрок, а ещё тот, которого насильно выгнали из самой большой группы. Таким образом, мы собрали необходимый состав.

“Не было бы меня, они бы точно все погибли”

Один ныл из-за несправедливости, второй собирался помирать, третий сваливал все на других. С таким-то составом, зачистить подземелье было невозможно. Так как теперь в этой команде есть я, у них хотя бы появился шанс, но если бы меня не было, то на счастливый конец им рассчитывать не стоило бы.

[Время ожидания закончилось. Подготовьтесь ко входу в локацию!]

[Категория миссии: Захват]

[Отразите атаки монстров, появляющихся из подземелья и благополучно выберетесь оттуда!]

[В течении трех минут все игроки должны зайти в подземелье.]

Начинается. Пошлите быстрее!

Что..что?

Открылся.

Во время начала миссии какое-то время все игроки были растеряны. Когда игроки заходящие внутрь сказали, что ворота открылись, остальные, услышав это, начали продвигаться внутрь.

Погодите, пойдемте вместе!

Я, стоявший впереди всех, быстро побежал внутрь. Не было времени ждать игроков, которые тормозили. Для начала, надо было расправиться с первым появившемся монстром. В тесном проходе показались жутко метаемые черные тени.

“Вампир”

Плевый монстр. Монстр, у которого кроме крутого названия “Вампир” ничего не было, он выносился с одного удара меча. Я использовал свое вознаграждение, которое получил в птичьей клетке и разрубил его на две части так, что он, даже не успев взвизгнуть, рухнул на пол.

[Вы уничтожили вампира в самое короткое время!]

[После зачистки, вы получите вознаграждение.]

[Звание “Коварнее вампира” получено.]

[Коварнее вампира: интеллект +1, сопротивление тьме +5]

За долгое время я получил достижение, которое говорило, что я быстрее какого-то монстра. Поторопившись, я уничтожил всех остальных вампиров. Другие игроки только к этому моменту полностью зашли внутрь. Наша команда состояла только из пяти человек и они только сейчас зашли, чего уж стоит ожидать от других команд.

[Какая-то команда уничтожила всех вампиров.]

[Другой команде достается бафф с силой +5.]

[Реакция другой команды: “Это вообще реально?”, “Нет, что значит убил всех вампиров??”, “С ума сойти, да кто вообще на это способен?”]

Посмотрев на появившиеся сообщения, было интересно знать, что подумают другие игроки.

Так как эта была локация, которая стимулирует одновременно и сотрудничать, и соперничать, система, постоянно помогала бафами отстающим игрокам. В это же время отчетливо было видно, в какой ситуации находятся другие команды.

“Пять шагов вправо, два шага влево, спокойно подождать и прыгнуть вперед.”

Если собираешься в такой ситуации сохранить лидерство, нужно было действовать точно, как механизм. Через огромное количество проб и ошибок, которые делали люди, я отчетливо помнил и понимал, как нужно действовать. Внезапно часть пола поменяла цвет. Этот проход со всех четырех сторон был напичкан ловушками.

“Подходящим зельем можно же пометить свои шаги”

Имевшимся зельем я пометил место, куда собирался наступать. Как бы то ни было, если оставшиеся игроки смогут выжить, это должно отразиться как-то на моем вознаграждении. Помимо кратчайшего времени или выполнения скрытых частей на локации, так как в этот раз с игроками нужно было еще и сотрудничать, количество выживших тоже являлось важным фактором. Если воспользуюсь зельем, остальные игроки хотя бы не умрут такой нелепой смертью. В надежде на то, что оставшиеся ребята сообразят что делать, я, переведя дух, ступил на пол. Уклоняясь от появившейся стрелы с ядом, я ступил второй ногой. Из под полы вспыхнул огонь. И так продолжалось снова и снова, когда я наступал на пол. Те же клетки, на которые я не наступал давали дебаффы, в то время как те, куда я наступал, была напичканы только ловушками. И снова, мне это показалось не таким сложным, так как были локации, на которых мне уже встречалось подобное. Я быстро преодолел участок с ловушками. Если не считать, что я немного подкоптился, других травм я не получил.

[Одна из команд прошла проход с ловушками.]

[Другая команда получает бафф на скорость передвижения +5%.]

[Реакция другой команды: “А, да прекратите вы уже!”, “Капитан, мы не можем идти также!”. “Ловушек ***** как много! Хотите, сказать что кто-то уже прошел?”.]

Поначалу, отчаявшиеся игроки моей команды, думали что не выживут на этой локации, но посмотрев на то, как я перебил всех вампиров, хорошенько взбодрились.

“Чем больше сделаю, тем больше получу.”

Конкуренция легко создавалась не только между командами. Вознаграждения каждого участника команды непрерывно изменялись, в зависимости от того, сколько участник команды сделал в миссии. Если я сделаю все в одиночку, без тени сомнений, я получу самое большое вознаграждение. Конечно, это была не единственная причина, по которой я пришел в самую малочисленную команду.

В конце прохода виднелась маленькая комната. В которой на стене висел горящий факел.

[Вы заслужили небольшой отдых!]

“Ну обалдеть”

Там были булочки и пять бутылок с напитками. Еще и отдыхать спокойно можно было, как гласила надпись. Я взял булочку и положил к себе в карман. И да, в булочке было снотворное. Насчет оставшихся напитков, я был не уверен, обычные ли они или нет. В них могли быть галлюциногены. Я отчетливо помню как в прошлой жизни, один идиот, который был со мной в одной команде, выпил этот напиток и ничем это хорошим не закончилось.

[Факел полностью потух.]

[Вы отказались от гостеприимства, в комнате стало темно.]

[Тот, от чьего гостеприимства вы отказались прятался и сейчас он появится.]

Я бросил свой напиток в факел. Кто бы мог о таком догадаться. Как сейчас помню, в своей прошлой жизни ребята, ничего не понимая, собирались выпить эти напитки, но догадавшись о симптомах, вызываемых ими со всего размаха швыряли его в факел. Если так подумать, то для такой уловки это было хорошей идеей. Все были растеряны, потому что должен быть перерыв, а тут раз и подвох. Естественно, не могло быть все так легко и просто, здесь должно было что-то скрываться. Чтобы выполнить подобные скрытые части, я намеренно пошел в эту маленькую команду. Пока другие немного отставали, я мог спокойно убить этого монстра.

— Кыыыааааа

Раздался жуткий возглас, который слышался со всех сторон. Немного погодя вылетела игрушка монстра. Детская игрушка, которую по размеру можно было сравнить разве что с Троллем. Такое проигнорировать было нельзя.

— Живо выходи!

По сравнению с дракой, в миссии “Захват”, такие предметы можно было эффективно использовать. Я взял эту игрушку, кто мог знать, как она может мне пригодиться. В прошлой жизни, почти двадцать человек, включая меня, пытались напасть на этого монстра, но это едва что удалось. В той ситуации я больше потерял, чем получил. Но, по моим воспоминаниям, если игрушка не вылетит с определенной зоны на локации, я не получу штрафа. Вместо того, чтобы закрывать дверь, лучше было бы использовать эту игрушку. И я, с намерением убивать, вместе с выброшенной игрушкой зашел в комнату с монстром. Надо было поторапливаться, чтобы поскорее завершить локацию.