

Покупка прошла успешно. Я взглянул на билет, находящийся в моих руках, - на первый взгляд обычный, ничем не примечательный билетик. Но все было совсем иначе. Я пробежался взглядом по строчкам.

[Золотой билет - ? (1)]

Билет будто сверкал ярко-золотистыми лучами.

[Можно использовать только в определенных местах.]

«Как я и думал, это тот самый билет!»

Он был одним из серии. В отличии от бронзового и серебряного из той же серии, этот сиял золотом. Но не совсем понятно, какого он уровня, ему даже не удосужились дать нормальное описание. Цена на серийные билеты не слишком высокая, поэтому желающих купить их не так много, что мне только на руку.

«Если посмотреть отзывы тех, кто действительно пользовался ними, то они в один голос заявляют, что очень сожалеют о приобретении...»

Немногим удалось разгадать загадку этих билетов. Все они бессовестно пытались потратить все оставшиеся предметы до перехода на 2 уровень. А все потому, что воспользоваться билетом можно было только после зачистки миссии с боссом. Этот предмет позволял вам попасть на скрытую локацию. Он даже мог бы дать возможность получить белую магию. Не все игроки хорошо показывали себя на поле битвы, однако у каждого, кто попадал на скрытую локацию, в запасе было множество предметов.

«Поэтому нужно сначала зачистить локацию с боссом».

На самом деле зачистку миссии с боссом я бы не назвал сложной. Если ты не уверен в своих силах, можно выбрать уровень полегче и справиться с зачисткой. А если ты и решился при своем низком потенциале выбрать высокий уровень сложности, всегда может выпасть групповая миссия, пройти которую в компании не составит особого труда. Помимо этого, есть и другие способы. Чтобы использовать золотой билет, необходимо выбрать зачистку миссии как минимум восьмого уровня сложности, при более легком билет использовать просто не получится.

Но меня это не касается, ведь у меня нет причин выбирать легкий путь. Зачем выбирать что-то легче, если от этого зависит и размер награды?

— Это все новое?

— Да, верно. Намного больше, чем ожидалось, не правда ли? Выбирайте, пожалуйста!

Я медленно осмотрел оставшийся ассортимент магазина. Помимо билета, было еще несколько предметов, которые могли оказаться полезными в схватке с боссом. Например, копьё S-уровня. А вот предметы, способные увеличить силу, продавались по завышенной цене. Все выглядело так, будто мы и правда добрались до конца 1-го уровня.

«Например, вот эта вещица».

Неважно, насколько много у тебя очков, некоторые вещи стоили столько, что ты скорее без штанов останешься, чем сможешь себе позволить их. Среди них были и те, о покупке которых я подумывал довольно давно.

[Эликсир, укрепляющий характеристики - ? (1)]

Таинственный эликсир, укрепляющий характеристики. Состоящий из неизвестных мне ингредиентов.

[Увеличивает характеристики принявшего на один шаг.]

— Эллоу, сколько это стоит?

— Тридцать тысяч!

Очень завышенная цена для такого товара. Обычный Игрок не сможет себе такое позволить. Казалось, что такие очки можно получить либо от кого-то, либо жестко экономя на всем. Но опять же в моем случае все иначе. Купив лекарство, я тут же его проглотил.

[Все характеристики и сила воли увеличены.]

[Характеристики и уровень трудяги повышены до уровня S+.]

Давненько я не получал уведомление про характеристики. Большинство Игроков предпочитает немного увеличивать показатель характеристик на долгое время, чем сильно на короткий промежуток, чем сами ограничивают себе возможности. На втором уровне игра перевернется с ног на голову, и успех в этом недалеком будущем можно себе предречь только в том случае, если разовьешь свои навыки заранее.

«Особенно в тот момент, когда сила воли стала SSS-уровня».

Что важно, в последних жестоких сражениях сила воли сыграла решающую роль. В большинстве случаев это не спасет от фатального эффекта проклятья, но все же значительно поможет преодолеть кое-какие физические и даже умственные препятствия. Это ведь не SS-уровень какой-нибудь. Когда сила воли поднимется до SSS-уровня, результат не заставит себя долго ждать. Все навыки, которые я использовал для повышения квалификации, так же повысились до уровня S+, поскольку этот вид характеристик относится к тем, что растут сами, поэтому никогда точно не знаешь, как на нее повлиять.

— Я возьму все, начиная отсюда и заканчивая теми предметами.

— Всего с вас сто семьдесят пять очков!

Помимо товаров с откровенно мошенническими ценниками, я также прикупил те, которые мне должны действительно помочь. Божественный горн, возможно использовавшийся лишь один раз, он может нанести большой урон оппоненту. Зелья А-класса для силы и ловкости и еще

пару разных склянок. Несколько вещей для белой магии высокого класса, новое пространство расширения, корм для питомца и так далее...

Что же, теперь я основательно закупился на локации магазина 1-го уровня. Разместив все купленное в пространстве расширения, я достал карту, чтобы решить, куда отправиться дальше.

[20-1] – элитная локация.

[20-2] – обычная локация.

— А, уже уходите? Вы можете у нас отдохнуть подольше...

— Позже.

— Ясно. Обязательно заходите еще!

Напоследок я заметил, что Эллой расстроился моим чересчур быстрым визитом. К тому же, это был последний магазинчик на 1-ом уровне. Ну и к сожалению, для меня еще не пришло время отдохнуть как следует, но уверен, когда-нибудь и я смогу расслабиться. Помахав рукой на прощание Эллой, я выбрал локацию 20-1.

[Вы выбрали локацию 20-1.]

[Маршрут обновлен.]

[Локация 20-1 – элитная индивидуальная миссия. Сражайтесь с противниками в одиночку!]

[До начала 1 минута.]

«Кажется, это беспроигрышный вариант, чтобы пройти дальше».

Огромное прямоугольное пространство. Высоко наверху виднелся потолок и длинная лестница, ведущая прямо к нему. Послышался звук чего-то поднимающегося из-под пола. Наверняка что-то способное навредить Игроку, лава там или яд, например.

[Время ожидания вышло, приготовьтесь к миссии!]

[Тип миссии: временная атака.]

[Поднимайтесь по лестнице, чтобы избежать опасности!]

Черная стена, закрывавшая проход к лестнице, вдруг исчезла. Я быстро запрыгнул на ступеньки, пока не появилось что-нибудь еще. Снова неизвестный источник звука из-под земли.

«Если свалюсь, точно погибну!»

Как я думал, пол покрылся некой ядовитой субстанцией. Хоть температура ее совсем

небольшая, да и находилась она пока далеко, с ядом шутить не стоит. Падение равно мгновенной смерти.

— Куа-а-а!

[Вы поймали гремлина в самый короткий срок.]

[Награда получена!]

[Получено звание: Гибкость выше гремлина.]

[Гибкость выше гремлина: выносливость +5, ловкость +3.]

И все это лишь после одного взмаха щитом, отправившего вниз парочку монстров. Трупы мгновенно расплавились, не успев полностью погрузиться в яд. Видимо, там не только яд, но еще и кислота... Упадешь, и твое тело просто растворится.

А повсюду к тому же разные ловушки, хватающие Игрока за лодыжки. Внезапно все мое тело начало потихоньку сползать вниз.

[Эффект силы воли уменьшили влияние проклятия, ослабляющие показатели характеристик.]

«Замечательно!»

Возможно, это одна из ловушек, которые запускаются через какое-то время. Теперь я не мог подниматься по лестнице достаточно быстро – мое тело тянуло вниз. Наверняка это должно было заставить игрока упасть. Но сейчас я безумно рад, что моя сила воли SSS-уровня, ведь именно она помогла мне снизить влияние проклятья на основные характеристики. Теперь можно не беспокоиться.

Я постепенно забрался на верхушку лестницы, попутно разделавшись с гремлинами.

«Если я хочу зачистить миссию, мне что, придется спускаться обратно?»

Эта локация показала скрытую миссию с новой стороны. В конце лестницы лежало что-то особенное. Предмет, способный защитить меня от раствора, заполнившего дно локации! А рядом записка, призывающая расправиться с Королем гремлинов.

Спорить было не с чем. Активировав предмет, действующий как временный барьер, я рухнул вниз.

[Тип миссии: устранение.]

[Устраните Короля гремлинов в растворе в установленное время.]

В тот же момент возникла новая миссия. На нее дали почти три часа. За это время надо разделаться с Королем гремлинов и вернуться на вершину.

«И зачем мне снова возвращаться? Лучше бы я просто продолжил идти дальше».

Как и ожидалось, Король гремлинов спокойно сидел у самого входа в локацию, витая где-то в облаках. Он больше обычного гремлина, но все же не настолько огромен, как я думал. А значит и скорость у него получше.

Благодаря барьеру я мог двигаться в растворе, будто на суше. Разбежавшись, я всем телом врезался в гремлина, он в панике выставил вперед свои когти, как бы защищаясь.

— Что... Что ты делаешь?!

Он не мог понять, что происходит. Уличив момент, я проткнул его кожу и перерезал горло. Монстр был быстр и изворотлив, поэтому пришлось постараться, чтобы попасть по слабому месту.

Я вновь дошел до конца и получил награды за зачистку и за скрытую миссию.

[Божественные серьги - S (1)]

Белые серьги из красивого драгоценного металла. Ходят слухи, будто однажды они свалились прямо с небес.

[Дополнительный урон зомби +30%, защита от света +20%, все характеристики +7]

«Одна награда в кармане».

Эти серьги одна из самых полезных вещей. Другие же предметы оставляли желать лучшего, но их можно использовать как материалы. Увидев всплывшее сообщение, я без промедления выбрал следующую локацию.

[Магазин больше не работает.]

Да, магазин теперь не откроется до уровня с боссом. Уверен, многие Игроки, неторопливо зачищающие локации, замешкались бы на этом моменте, лишенные возможности пополнить использованные зелья. Да, в таком случае они могут положиться на защитника, либо отобрать у других Игроков, ну или хотя бы надеяться, что они упадут с неба.

Но не стоит тут задерживаться, нужно переходить к следующему этапу. Я вошел на 2-ой уровень. Местность вокруг изменилась. Настало время уровня с боссом.

[Вы выбрали локацию 23-1.]

[Маршрут изменен.]

[Локация 23-1 - локация с боссом. Покажите все, чему научились за это время.]

[Для начала выберите уровень локации.]

[Встаньте у дороги выбранного уровня сложности.]

После двух обычных локаций я наконец-то добрался до уровня с боссом! Еще одно место, через которое проходят все в Сефироте, кто не успел умереть до этого момента. Так называемое место выбора.

Передо мной раскинулось одиннадцать дорог, десять пронумерованных и одна с надписью: «Адекватный путь». Естественно больше всего людей привлекает адекватная дорожка.

— Минуточку, уважаемые. Сохраняйте порядок!

Игроки, выглядевшие, как временные работники, слонялись туда-сюда и мешали основным Игрокам выстроить очереди. Причина, почему так много людей выбирали «адекватный» путь, крылась в том, что многие готовы пожертвовать размером вознаграждения в обмен на невысокий уровень локации. Другими словами, дорога для тех, кто боится умереть.

Также привлекали людей пути со средней сложностью, от четвертой до шестой. Достаточно людей и на первой, второй и восьмой дорожках. Но никто не стремился на дорожку с десятым номером. Существовала система, по которой можно отследить, умер ли предыдущий Игрок или остался жив. Словно в подтверждение непопулярности, на табло было выведено, что ни один игрок не выжил на десятой дорожке.

— Кто этот парень?

— Еще один самоубийца...

— У него много крутых предметов, но...

Таким образом, я в одиночестве стоял у десятой дороги, без очередей. У других же дорог собрались целые ленты из людей. Да, это суицид в чистом виде.

[Вы выбрали 10 уровень сложности.]

[Изменить уровень сложности будет невозможно.]

[Если Вы действительно хотите выбрать уровень 10, продолжайте идти вперед.]

Пока люди наперебой убеждали меня изменить решение, я без промедления пошел прямо. Упала тьма, будто я вошел в туннель. Вот он, вход к боссу на локацию десятого уровня сложности.

[Тип миссии: X.]

[Двигайтесь вперед или умрите.]

Локация с боссом. Испытание длиною в жизнь начинается прямо сейчас.

<http://tl.rulate.ru/book/21865/618346>