

Впереди показалась ещё парадохлых фашистов. К счастью, в этой низкоранговой локации они соблюдали старый закон всех тоталитарных обществ — больше трёх не собираться!

Между тем, обычному игроку в первый день игры справиться даже с одним было проблематично. Статы киборгов были на уровне среднего игрока, плюс низкая чувствительность к урону огнестрельного и колюще-режущего оружия.

С одной стороны зомби лучше всего убивать рассекая на несколько частей, а это затруднительно, когда часть костей подвижного трупа заменена стальными протезами. С другой стороны, традиционное для нежити наплевательское отношение к огнестрельному оружию, не предназначенному для охоты на слонов.

Лучшим из всего доступного арсенала для подавления этой нечисти оказался... лом. Шико довольно быстро оценил его преимущества и даже почувствовал некую признательность к старому лавочнику.

Но ситуация была, как в той истории про генерала и шимпанзе, когда учёные решили проверить, чей интеллект выше и заперли их в комнате с подвешенными к потолку бананами и расставленными вдоль стен ящиками. Генерал сразу стал прыгать, пытаясь дотянуться до фруктов. Обезьяна же смотрит на него и говорит — постой, не спеши, может нам надо подумать? А генерал в ответ — чего тут думать? Прыгать надо!

Вот и тут думать было некогда. Шико зашёл сбоку, блокировав одного противника другим и привычно вышиб у него ломом винтовку из рук, а затем коленный сустав из колена. Потом обошёл упавшего по дуге и повторил отработанную процедуру с другим. И не спеша пошёл дальше, наложив на каждого по проклятию. Сзади как раз подползали ещё три поломанных зомби. А нет, уже два — последний не выдержав марафона распался на лут.

Малое проклятие, (как и вампиризм 1 уровня) уже давно было прокачено до максимума, но Шико продолжал его использовать, надеясь таким образом повысить скрытый параметр мастерства. У него в статах уже было открыто Мастерство равное 2, но это было его общий показатель, который прибавлял 2% ко всем его параметрам. Но по слухам из Подпольной сети, разработчики добавили и скрытые параметры — чем дольше ты пользовался уже прокачанным до конца навыком, тем лучше он у тебя получался.

Вот сейчас, например Шико мог наложить проклятие до 5 раз (с небольшими промежутками), а ведь его маны хватало только на 4 проклятия. Причём в статистике это никак не объяснялось.

Когда ему навстречу выходили арийские боты во время перезарядки маны, он успокаивал их обычным способом, ломом по шее, что избавляло их от долгого ползания за врагом Рейха с перебитыми коленями. Так что им не на что было жаловаться.

Неожиданно киборги кончились. И сзади последний закончил свой ползучий марш смерти и спереди никто давно не появлялся. Дорога по которой шёл Шико, если верить его карте, на которой появлялась разведанная им местность, была проложена адептом стиля пьяной змеи.

Который на катке (только так можно было объяснить наличие ровной и явно утрамбованной дороги из мусора) колесил по мусорным просторам к одной ему ведомой цели.

Но тут одиночество нашего героя было нарушено. Как известно хорошие и плохие новости ходят парами. И сейчас они подтвердили этот дуальный принцип Вселенной. Хотя, может его на самом деле прописали архитекторы игры, кто знает? В общем, в воздухе послышался реактивный гул, а из-за последнего поворота дороги вышло восемь игроков.

Гул с неба становился громче и вскоре из-за одной из мусорных гор вылетел местный офицер. Зомби лейтенант в трёхметровом мехе с встроенным реактивным ранцем. На правом плече у него была ракетница, в правой руке полутораметровая бензопила, а левая рука представляла собой манипулятор, сжатый в кулак с торчащими из него тремя полуметровыми клинками.

Элитный киборг 1 уровня — как раз для новичков, когда они прокачаются пару недель, обзаведутся приличным оружием и начнут собирать на него пати из десятка, другого бойцов. Но и тогда им будет непросто. Почему? Потому что все элитные киборги управлялись самообучаемыми ИИ. И победить их два раза одним способом, ну вернее одним трюком, было невозможно. Способ тотального превосходства в навыках и огневой мощи будет срабатывать всегда. Но до этого было ещё далеко.

Но именно из-за этого обучения ИИ, элитного киборга легче всего было победить в первый раз. Во второй уже будет сложнее, а в третий сложнее чем во второй.

Сейчас для киборга это был первый бой — все ИИ управлявшие элитными боссами начальных уровней, получившие опыт во время альфа и бета теста были повышены до элитных боссов высшего уровня. (Да, кроме ИИ игровых капсул игроки использовались для эволюции ИИ всех ботов и нипов. Единственным большим отличием между этими квантовыми жизнями было то, что ИИ капсул из-за слишком тесного общения с игроками перенимали их уникальные черты, а ИИ ботов были более... рациональны).

Так вот, это был первый бой данного ИИ и он логично решил, что его противником является группа из 8 игроков. А одинокого игрока он воспринял как их разведчика. Логика подсказала, что нужно атаковать, нанося максимальный ущерб, поэтому он полностью проигнорировал Шико и будучи ещё в воздухе, выстрелил из ракетницы по космодесантникам. После чего приземлился точно по центру — от него до Шико и до разбежавшихся от взрыва игроков было точно 14,57 метра.

Фреди чертыхался. Про себя. Всё пошло не по плану. Локация перед ними была зачищена не группой профессиональных игроков, которые могли справиться с элитным боссом, а одиночкой. Конечно, сильным одиночкой, но он никак не мог справиться с киборгом, что тот и подтвердил, напав именно на них. А они то просто мимо проходили...

Помощи от солиста впереди можно было не ждать. Шансы на победу равны нулю, шансы убежать примерно такие же. Остаётся единственное — принять бой и постараться собрать максимум информации о враге. Эта вереница мыслей уложилась в голове Фреди как раз за то

время, которое понадобилось, чтобы отлететь в сторону от взорвавшегося Соколиного глаза.

Оставшиеся семеро бойцов всё таки были профессионалами, ну они очень хотели ими стать, поэтому старались действовать соответствующе. Тем более что опыта космошутеров им хватало.

Они сразу поняли, что ракетница — сильное оружие дальнего боя, но в ближнем бою бесполезно. А пила и ножи будут безопасны если не подходить ближе чем на три метра. В итоге семеро десантников окружили киборга, держась на дистанции около 5 метров.

Проведя две атаки с самым тяжёлым оружием ближнего боя — с двуручным топором и ломом и потеряв обоих игроков — одного распилили бензопилой на уровне пояса, а другой попал на ножи — и тут выяснилось, что они могут вращаться внутри тела в режиме мясорубки, игроки поняли, что такие атаки не эффективны.

Тогда все пятеро достали скоммунизденные винтовки и начали обстрел. Винтовки срабатывали 50 на 50, пули большей частью рикошетели от брони, но потом стрелки приноровились попадать по пилоту меха. Его броня не была монолитной, он скорее был собран из металлолома, а грудь и голова пилота была защищена спереди просто ржавой решёткой.

После первого попадания в голову стала видна полоса здоровья босса — у него оказалось до смешного мало хитпоинтов — всего 100. У его меха, кстати было 10.000.

У Фреди впервые улучшилось настроение — Стреляем по очереди в голову! Для перезарядки отступаем ему за спину! Не отходим дальше 8 метров, не подходим ближе 4!

Здоровье элитного киборга понемногу падало — винтовки снимали по 5 очков за попадание в голову и 2 если попадали в грудь.

Шико, наблюдая за этой картиной покачал головой — эти профи космического уровня не находили странным, что у элитного, пусть и самого начального уровня, но элитного, управляемого собственным ИИ бота была одновременно — безопасная зона — от 8 до 3 метров и слабая подвижность — он не мог угнаться за не обременёнными доспехами игроками.

А здоровье бота, между тем достигло 10 единиц.

<http://tl.rulate.ru/book/28038/613202>