

В новом Подземелье.

— Вот каталог. Все цены в очках эволюции.

— Так, мне нужно два малых коридора за 5 очков и один малый зал за 10 очков.

Ещё 12 дверей и 12 светильников по 0,5 очка...

Две ловушки - вертикальная и горизонтальная по 10 очков.

Сколько осталось?

— 15 очков.

— Хорошо. И ещё Множественность пространств за 12 очков. Чтобы группы могли входить без ограничений.

— Для нас, как Подземелья низшего класса группы не могут превышать 5 человек.

— Ну и ладно.

— Ты уверен, что обойдёшься без монстров?

— Да зачем они нужны?

— Для развлечения игроков. Для предоставления им денег, лута и опыта. Для благоприятного впечатления о Подземелье. Чтобы пребывание в нём чем-то вознаграждалось

— Это старомодный подход. В нашем Подземелье игроки будут вознаграждать нас.

...

Некоторое время спустя четыре сотни игроков без сопротивления ворвались на территорию завода. Все автоматические средства защиты были отключены... отключением главного надмозга, а нескоординированные действия отдельных, пусть и элиных киборгов не могли противостоять превосходству численности. Хотя и значительно эту численность проредили.

Так или иначе, но к зданию управляющего центра добрались чуть больше сотни представителей теперь уже 16 гильдий. Правда, 9 из них имели только по одному представителю, поэтому фактически это были 7 гильдий.

Здравый смысл, как имеющий наибольшее количество бойцов был признан временным командиром объединённой человеко-киборской, а точнее антишиковской коалиции. Хотя никто не верил, что один человек может оказать серьёзное сопротивление, но, когда дело касается ресурсов, то все профессиональные игроки, а особенно их лидеры, становятся настоящими параноиками.

Шико они уже принимали за про игрока. А ни один профи не будет захватывать базу, которую не сможет удержать. Поэтому в управляющий центр была направлена разведгруппа из 7 игроков - по одному от каждой, сохранивших силы гильдий.

Обыск занял не больше 10 минут. В итоге было обнаружено, что дорогу к командному центру перекрывает Подземелье. Новое. На пять человек.

Здравый смысл, Фредди и остальные офицеры почувствовали облегчение. Теперь ситуация была понятна, а значит контролируема. (Больше всего лидеры гильдий, топ-менеджеры корпораций и прочие психопаты не любят то, что не могут контролировать).

Теперь объединённое командование потеряло смысл - враг занял оборону, а атаковать его могли только пятеро за раз. Но Здравый смысл не был бы Здравым, если бы не предложил устроившее всех решение - входить в подземелье командами по 5 человек, одним за другими и команда, которая сможет захватить Подземелье первой, определит, чьей гильдии достанется Завод.

Подземелья в Игровой Вселенной (те, что потратили очки на множественность пространств) могли принять в себя любое количество команд, но в случае захвата Подземелья (для этого нужно уничтожить либо сердце Подземелья, либо его Повелителя) одной из них, все прочие немедленно из него изгонялись.

Разумеется, никто из игроков не собирался уничтожать сердце - хоть и было заманчиво получить 100 очков эволюции, но тогда Подземелье прекратит существование, то командный центр станет доступен всем желающим. Гораздо продуктивней убить его Повелителя - Шико. Тогда его титул перейдёт к его убийце. Вместе с контролем над подземельем и скрывающимся за ним центром управления.

Никто не верил, что в новорожденном Подземелье могут быть серьёзные опасности для таких крутых профессионалов, что здесь сегодня собрались. Поэтому команды из пяти человек стали входить в Подземелье одна за другой.

Поскольку нашими самыми давними знакомыми являются игроки из гильдии космодесантников, то будем следить за ними. Тем более что у них оказалось целых две команды. Фредди возглавлял первую, а вторую под руководством Соколиного глаза оставили в резерве. Если что пойдёт не так, то он сможет написать, на чём они засыпались, и у их гильдии будет второй шанс. Механическая кукла, кстати, поступила так же.

Команда Фредди была третьей, зашедшей в подземелье. Не то чтобы это было важно,

очередность просто отражала сложившийся рейтинг силы. В любом случае временная разница между заходами измерялась десятком, другим секунд, а пройти Подземелье без разведки... пусть даже и новое... его создатель был уж слишком тёмной лошадкой.

Сейчас космодесантники медленно шли по прямому тёмному коридору. Темнота, с которой еле-еле справлялись два фонарика затрудняла обнаружение ловушек... не то чтобы это было сделано специально, просто на освещение коридора балов не хватило. Вернее Шико просто пожадничал. Но игроки думали, что это часть какого-то плана и двигались очень осторожно. Впереди один разведчик, остальные парами на расстоянии 3 метров друг от друга.

Долго это не продлилось. Коридор оказался не длинным и к тому же прямым. Он закончился самой банальной дверью с поворотным рычагом, как в старинных бомбоубежищах.

Никому эта ассоциация не понравилась — в играх за такими дверями обычно ничего хорошего не оказывалось. Но делать нечего, разведчик крутанул рычаг, дверь распахнулась и... ничего не произошло. Игроки вошли в просторный, хорошо освещённый, по местным меркам, зал.

Квадратный. Пустой. В каждой стене по три одинаковых двери. Исключая ту из которой они появились - 11 вариантов. Над дверьми, утопленные в стену горели разноцветные светильники. Никакой системы в распределении цветов заметно не было. Кроме того, что над входом горел зелёный, а прямо напротив - красный.

Фредди выбрал дверь с жёлтым светом. Осторожно повернул рычаг... послышался звук переключения какого-то большого механизма и свет погас. А когда загорелся, космодесантники обнаружили себя в клонилке. Я начинаю к этому привыкать, — пробормотал Фредди. Не теряя времени, он связался с Соколиным глазом.

— Мы слились, — сообщил он, — всё произошло слишком быстро, не понял что произошло. Сейчас будем покадрово смотреть запись, но тебе это вряд ли поможет. Входите. Сначала будет прямой коридор - без ловушек. Откроете дверь, войдёте в зал. Там 12 дверей.

Не открывайте жёлтую! А лучше пусть в зал зайдёт один, а остальные ждут за дверью. Если он провалится, войдёт второй. Запоминайте двери которые открываете. Наверняка настоящая только одна, а рычаги на других запускают ловушку.

Монстров скорее всего не будет. Он должен был все очки на ловушки потратить!

Как остальные группы?

— С нами осталась вторая группа Механической куклы и ещё 9 одиночек из разных гильдий, которые не могут договориться, кто войдёт в пятёрку. О, группа куклы только что вошла. Значит, Здравый смысл тоже слился...

— Это может оказаться сложнее, чем мы думали, — заговорил Соколиный глаз, ведя группу по тёмному коридору – осталось 10 вариантов. Нас пятеро. 50% на нахождение правильной двери. Если не получится, то ещё одна команда и всё. Если бы я конструировал Подземелье, то не допустил бы такого лёгкого прохождения. Но, другого плана нет, открывай.

Идущий впереди игрок открыл дверь и вошёл в зал. Четверо остались ждать в коридоре. Через несколько секунд дверь самостоятельно закрылась. Скоро во внутреннем чате разведчик сообщил, что открывает розовую дверь.

Послышался щелчок и... ничего не произошло. Вернее игроки сначала ничего не заметили из-за скудного освещения – у них был только один фонарик и в данную минуту он освещал дверь. А между тем стены коридора начали сдвигаться. И через 20 секунд изрядно похудевшая группа Соколиного глаза встретилась с Фредди в клонилке.

Первая группа, не отходя далеко от капсул возрождения, просматривала видео своего слива. Когда к ним присоединились оставшиеся первопроходцы Подземелья, они уже выяснили, что свет в зале перед их гибелью не гас. Просто светильники заслонил упавший на них потолок.

Первый день принёс Шико 105 очков эволюции (по одному на погибшего в Подземелье). Второй 580. Третий 320. Четвёртый 145. Потом его Подземелье стабильно навещали немногочисленные фрики, для которых было главным разгадать его загадку. Ведь по правилам игровой Вселенной, в Подземелье нельзя было установить непроходимых ловушек и нерешаемых задач. А Подземелье низкого уровня могло обладать ловушками только низкой сложности. А тут было 100% истребление. Значит они чего то не замечали. Чего-то очевидного.

Местные Гильдии выставили награду для того, кто сможет пройти Подземелье и уничтожить его кристалл. Между тем. Завод был отремонтирован. Шико, пройдя эволюцию Конструктора с подклассом мастера по зомби, подключил главный надмозг к заводу, взяв под контроль всё производство. Однако, восстановив охрану завода, он не препятствовал всем, кто хотел войти в его Подземелье, что сильно смущало и подрывало уверенность гильдий.

Шико установил налог для всех – 10%. Поэтому гильдии хоть и выражали недовольство, но не слишком большое. Ведь если бы завод захватила одна из них, то цена переработки для остальных была бы гораздо выше.

Поэтому вознаграждение за решение загадки Подземелья было скорее символическим и привлекало только, как и говорилось ранее, разных игровых фриков.

Между тем загадка решалась просто. Подземелье нельзя было пройти, потому что единственная его комната и была местом нахождения Сердца Подземелья. Кристалл, испускающий мягкий синий цвет находился за светильником жёлтого света, скрытого под зелёным стеклом над входной дверью. Все остальные светильники горели разными, но нормальными, не получившимися от смешения других, цветами.

А поскольку никто не мешал игрокам разбить стекло и добраться до кристалла, все двери,

кроме одной, были бутафорскими и любая попытка их открыть приводила к падению потолка в зале и съезжанию стен в коридоре.

Единственная дверь, которую можно было открыть – дверь напротив входа, вела в коридор, выходящий на другую планету, где теперь и размещался новый командный центр завода. Но открыть эту дверь можно было только последовательно, один за другим, нажав на рычаги дверей 1, 9, 4 и 5. Это была сложная задача, но поскольку в правилах не было указано, что игрокам обязательно должен был доступен проход в другой мир до захвата Подземелья, то всё было нормально.

Кстати, как первый человек, посетивший свою планету, Шико дал ей название «Голубая Устрица».

<http://tl.rulate.ru/book/28038/616010>