

Небольшая круглая комната с колодцем посередине. Стены из каменной кладки, несколько обычных факелов.

Портал перенес меня в новое место. Игра началась.

- Твое имя, - прозвучало в полуприказательном тоне.

Передо мной стояла девушка лет восемнадцати.

Кольчужный блеклый доспех без шлема и перчаток, короткий меч на поясе, к руке пристегнут баклер.

Блондинистые волосы образовывали каре. Края прически подстрижены настолько ровно, что казалось ими можно резать хлеб. Острые насупленные брови, маленький нос и тонкие губы - даю зуб, клинки ей к лицу.

И самое главное - алые глаза, отсылающие к вампирам, демонам и прочей романтической нечисти.

- Твое имя, - повторила без каких либо выражений и интонаций. Ее серьезное лицо - сама стойкость.

- Тони, - соврал в ответ.

- А фамилия?

Вроде как поверила, но по ее холодной мере точно не скажешь. Решил опробовать более очевидную ложь.

- Крутони. Тони Крутони.

- Бешеная тыква, что ли?

Не только раскусила ложь, но еще и поняла отсылку. "Тони Крутони. Бешеная тыква". Так назывался одна древняя квест-игра, с которой мне довелось ознакомиться.

- Любишь квесты? - спросила она.

- Ненавижу. Пустая трата времени. Загадки в них глупые и нелогичные. Порой решения настолько бредовые, что на голову не налазит. Подумай только: использовать застрявший в кресле арахис, чтоб поймать зубную щетку в мышеловку. Вы что серьезно?

Какого я вообще разговаривался в подобной ситуации?

- А мне нравится. Квест принуждает игрока к исследованию мира. Дизайн, пасхалки, диалоги – весь упор делается на художественную составляющую. Да и не стоит судить весь жанр по паре неудачных игр. Грим Фанданго и Рыбка Фредди очень даже ничего.

- Разве у тебя никогда не бывало такого, когда десятками минут сидишь на одном экране в поиске гребаного решения? Бесконечное перебирание интерактивных предметов не может быть интересным.

- Бывает и такое. Если застрял, стоит отдохнуть. Вернувшись к игре попозже, можно заметить ранее игнорируемые детали. Тогда и найдется решение. Что более важно, чувство, возникающее после триумфа, весьма приятно.

Понимая, насколько странные вещи могут нравиться людям, я не стал оспаривать ее мнения. На вкус и цвет, как известно, карандаши разные.

- Артем, – я все таки решил представиться.

- Би. Как пчела на английском, – тряхнув головой ответила девушка.

- Ты хочешь сказать, это твое настоящее имя?

- Нет, никнейм.

Показалось или уголок ее рта приподнялся? Показалось.

- Еще и моей фамилией интересовалась.

- Хотелось услышать, какую ты придумаешь глупость.

- Удовлетворена?

- Вполне чем.

Находясь в неизвестном мире, мы мило беседовали друг с другом. По хорошему стоило перейти к делу.

Стараясь подобрать правильный вопрос, я пристально всмотрелся в лицо новой знакомой. Би выглядела слегка уставшей, что подтверждали слегка красноватые мешки под глазами.

- Как давно ты здесь?

Девушка опустила веки.

- 14 часов, - зачитала информацию с профиля.

- Понятно.

Ответив, она вновь обнажила свои алые глаза. Если подумать, красный олицетворяет не только опасность, но и страсть. Те же вампиры. В современной культуре имеют довольно привлекательный образ. Соблазнительная Рейн, стильный Блейд, величественная Киссшот - весьма харизматичные персонажи.

Тем не менее, никакой ауры опасности от Би не исходило. Спокойна, как античная скульптура.

- А это еще кто? - донесся писклявый голосок.

Почему-то сразу подумалось, что принадлежит он лоли, но к сожалению я ошибся. Из прохода в противоположной комнате показалась еще одна девушка. Если и называть ее лолей, то только пожилой. Типичная девятиклассница, чтобы это не значило.

Черная одежда выглядела посвободней, чем у меня и у Би: На ногах - лосины, сверху - что-то среднее между кенгурушкой и одеждой ассасина.

Черные волосы, собранные в два пышных пучка, выглядели по-детски. Еще более по-детски выглядели пухлые щечки и плоская грудь.

Ну а нервное постукивание каблуком по полу можно было интерпретировать как приступ младенчества.

- Почему к нам снова закинуло вонючего хряка? - поинтересовалась девочка.

- Эмм...

Меня вообще-то сложно вывести из себя, но начинать знакомство подобным образом, как минимум - не рассудительно.

Требую объяснений, я одарил Би вопросительным взглядом.

- Это Тоши. Не обращай внимания. Она расстроена нашими предыдущими компаньонами.

- Что значит не обращай внимания? - возмутилась Тоши. - Грубовато так относится к людям. Прошу побольше уважения, все таки я - личность.

Личность уселась под стенкой, прижав колени к корпусу. Кажется, она была чем-то расстроена и без моего вмешательства.

Тяжело вздохнув, Тоши обратилась ко мне:

- Эй, ты.

- Артем.

- Надеюсь, в качестве покровителя ты выбрал огненную бабу. В ином случае, можешь покончить с собой на месте.

Видимо, речь шла о Гестии. Кроме всего прочего, ее принято считать богиней домашнего очага.

- Я выбрал Артемиду. Мое имя тут, кстати, ни при чем.

- Артемиды у нас еще не было, - сказала Би. - Какое получил оружие?

В качестве ответа я развернулся в пол оборота, тем самым показав лук и стрелы.

- Вот значит как, - Би приставила к подбородку большой и указательный пальцы.

Из слов девчат было понятно, что здесь был кто-то еще. Кроме того, неясно, что ни сами делали в самом начале игры. Неужели она настолько сложная, что этим двоим до сих пор приходится торчать на старте. Четырнадцать часов - довольно много.

- Не могли бы вы объяснить, что здесь происходит? Вы то уже хоть что-то должны были понять.

Девушки переглянулись, выбирая крайнюю.

- Хм, - довольно громко хмыкнула Тоши.

- С чего бы начать? - сказала Би, приложив палец к губам. - Значит так... Сначала я расскажу то, что считаю важным. Если же тебя будут интересовать какие-либо другие подробности, то просто сформулируешь соответствующие вопросы.

- Хорошо, пойдет.

Люди, говорящие строго по делу, вызвали уважение. Всяко лучше чем прыгать вокруг да около, изображая из себя всякое или, что еще хуже, цундере.

- Во-первых, сразу уточню о некоторых естественных потребностях. За проведенное здесь время нас ни разу не беспокоили ни жажда, ни голод. Как не сложно догадаться, нужда в выделении отходов пищеварения тоже пропала.

- Срать не хочется, - пояснила Тоши.

Спасибо за уточнение.

Би утвердительно кивнула.

- Но это не касается сна. Без отдыха, как и в обыденном мире, тело начинает чувствовать усталость. Нехватка энергии сказывается на всех действиях.

Синяки под глазами. Котлы, полные усталости. Ничего удивительного, на каменном полу особо не поспишь. Сомневаюсь, что в соседней комнате комфортабельная спальня.

- Второе, о чем должна сообщить... Возможно, сейчас это уже и не так важно, но изначально нас было четверо, - сказав, перекрестила руки на груди.

Еще двое.

- Маг и лекарь, они ушли дальше без нас.

- Безмозглые свиньи, - прокомментировала Тоши.

Реакция девушек вызвала еще больше вопросов. Би как-то сразу поникла (ее лицо при этом оставалось безмятежным), а Тоши наоборот взбудоражилась.

- Все дело в прохождении уровня, - продолжила Би. - Скажем так, мы столкнулись с определенной проблемой, которую мог решить только маг, но сотрудничать он наотрез отказался. Никакие разговоры делу не помогали.

- Этот ублюдок! Как только мы его нагоним, проучу, как следует, - Тоши сотрясла воздух парой джебов.

Со слов Би, этот маг казался весьма упрямым и не рассудительным типом, но, как это обычно

бывает, у каждой истории есть по крайней мере две точки зрения.

- “Тупые девки, на кой вы нужны?” - вот, что он сказал, - привела цитату Би.

Я конечно и близко не защитник женских прав, но его слова звучали тупо.

- Есть пара вопросов.

- Слушаю.

- Каким образом здесь формируется группа, и как это повлияло на ваше продвижение в игре?

Отсутствие продвижения, если быть точным.

Вместо ответа Би протянула мне руку. Ритуал приветствия, в быту именуемый рукопожатием. С этого и следовало начинать, разве нет?

Не сильно задумываясь о происходящем, я сжал ее ладонь своей.

В голове возникло острое чувство. Наверное, именно так себя ощущал человек-паук, всякий раз переживая паучье чутье.

- Проверь профиль, - сказала Би.

Я закрыл глаза и “включил” ту самую страничку.

[

Группа: Би (Арес.Уровень 1), Тоши (Гермес. Уровень 1).

]

К остальному тексту добавила новая строка.

- Как и в обычных ММОРПГ, выполнение заданий привязывается ко всей группе. То есть, если один игрок убьет квестового моба, то продвижение зачтется всем.

Картинка сложилась.

- Ясно. Значит, благодаря особенности класса, маг единственный, кто мог выполнить первое задание. При этом объединятся он не захотел.

- Именно так.

Все еще слишком много странностей. Проще было бы, если Би рассказала все от начала до конца. Полная история дала бы больше информации, чем выборочный рассказ. Но раз согласился, то что поделаться.

- Пятый человек, он тоже парень?

- Да, лекарь.

Целитель однозначно соответствовал Асклепию, тогда маг - почитатель Гестии, богини огня.

- И что же, лекарь даже не попытался переубедить второго?

- Он и рта не открывал, апатичный овощ, - ответила Тоши. - Торчал в стороне, уставившись в потолок. Противоположность настоящего мужчины.

Обида на блюдечке.

- Но самое важное, наша актуальная проблема - непосредственно сам уровень. На данный момент мы не можем понять как его пройти, - Би перешла к самому интересному.

- Расскажи поподробней.

Она задумалась, подбирая слова. Все таки, мелочи - не лучшая сторона ее риторики.

- За тем проходом.., - указала на коридор, откуда появилась Тоши. - За тем проходом находится квадратная комната, набитая слизнями. Знаешь, такие ползучие фэнтезийные существа, похожие на желейку.

Слишком мерзкие для титула желейки.

- Зашедшему туда игроку дается задание на убийство десятерых особей. Справишься - телепортирует дальше.

И снова чего-то не хватает.

- Звучит слишком просто. Подумаешь, какие-то слизни. Обычно они являются самыми легкими соперниками. Что-то на уровне крыс и пауков.

Внезапно блондинка подскочила ко мне. Ее серьезно лицо окрасилось новыми цветами. Считать их смысл – еще та задача.

Ее глаза на уровне моих. Между ними всего пара сантиметров.

Все таки вампир?

Или может быть ужалил, как пчела?

Зуд в шее.

- Избавься от клише и преубеждений. Это не статичный квест. Если хочешь выжить, отдай игре всего себя.

Казалось, что алые круги способны поглотить. Утонуть в кровавой луже – не лучшая идея.

Сделав пару шагов назад, я освободил свою зону комфорта.

- Прости, – мирно извинилась Би.

То что у спокойных людей в голове бывает кавардак, я понял уже давно, но обычно они успешно его скрывают.

Загадочный алый цвет.

- Откровенно говоря, слизни действительно не представляют никакой опасности. Если не атаковать их, они не будут атаковать тебя, однако в этом и вся загвоздка. Тебе лучше увидеть все на деле. Есть еще какие вопросы?

- Дай подумать.

Я начал осматривать комнату в надеждах заметить что-либо наводящее. В голове уже крутились кое-какие мысли, однако хотелось спросить о чем-то практичном. Общие расспросы и обсуждения могли затянуться надолго. Я находил предпочтительным разобраться с текущими проблемами.

- Этот колодец, он рабочий? – так и не сумел придумать ничего толкового.

- Да, при желании можно достать воду, но пить ее не стоит. Она соленая.

Морская вода в подземном колодце. Откровенная несуразица. Должно быть создатель этого места хотел так пошутить. Жажда ведь игроков не мучила.

Мы закончили беседу и втроем направились к следующей комнате. Коридор, соединяющий их, оказался недолгим. Пара поворотов, минута ходьбы и мы на месте.

Крупный зал. Прямоугольное помещение в пятьдесят квадратов. Что касается дизайна: обычную кладку заменил цельный камень. Пол залитый рубиновой краской, стены и потолок - чуть более ярким оттенком.

Ну и конечно пара десятков зеленых "желеек", плавно переливающихся при движении. Назад-вперед - их движение сродни отливам и приливам. Откуда могут взяться проблемы с настолько милыми существами.

В голове опять возникло то острое "паучье чутье".

С целью проверить обновления в профиле, я закрыл глаза. Все как и сказала Би. Появилась новая информация.

[

Уровень 1: убито слизней 0/10.

]

Ничего не объясняя, игра указывала нужный путь. Хотя, кому он нужен и зачем - вопрос открытый. Но так как, других очевидных ходов я не заметил, решил, что стоит придерживаться предполагаемого маршрута.

Две комнаты, соединенные одним коридором. Больше никаких проходов и дверей. Физический выход отсутствовал, но по словам Би достаточно было справиться с заданием.

Кто-то диктовал правила из-за кулис, вызывая зуд в причинном месте. Следовать игре?

Не могу назвать себя ни бунтарем, ни терпилой. Послушание - дело временное. Как только в поле моего зрения появится ключ или иная зацепка, я без раздумий ей воспользуюсь.

Но лишь тогда. Фанатично биться головой о стены, пытаюсь пробить спасительный тоннель, тоже не в моем стиле.

- Вообще... вот, - сказала Би, указывая взглядом вперед.

Кажется, до нее никак не доходило, что стоит пояснить в чем сложность предстоящей битвы.

- Синдром ее величества не позволяет доносить информацию полностью, - ухмыляясь сказала Тоши. - Королеве незачем отчитываются перед холопами.

- Ничего подобного, я просто считаю, что сказала достаточно, - промямлила Би.

Как же с ней сложно. Осознав, что проще будет разобраться самому, я достал лук из-за спины. Пара шагов вперед и ближайший слизень в прицеле. Между нами расстояние в каких-то пять метров. Попасть не составит труда.

Звук натяжения тетивы.

- И что ты собрался делать с таким мелким аппаратом? - спросила Тоши.

Выстрел.

Стрела ударилась о землю недалеко от цели. Полный провал. Особенно учитывая, что в начальной локации я добился большего успеха.

- Будь добра, не говори под руку.

Девушка светилась от счастья. Мой промах пришелся ей по вкусу.

- Извини, меня позабавил размер твоей цацки.

Короткий лук. Избитая шутка.

- Главное не размер, а...

Чуть не начал играть по ее правилам.

- Не хочу слышать подобного от плоскогрудой малявки.

- Они то еще вырастут, а твой дракончик - нет.

Пропустил мимо ушей.

Еще раз прицелился, слизень вновь на мушке. На этот раз никто не мешал, а если бы и попробовал, то безуспешно. В игнорировании людей и событий мне не было равных.

“Вшух”

Попадание. Стрела пронзила болтающееся тело прямо по центру. Уверенно зашла внутрь сгустка и...

...застряла.

Умиротворенный слизень все так же продолжал весело покачиваться по полу. Торчащий снаряд не вызывал у него никакого беспокойства. Монстр вообще никак не отреагировал. Через секунд 10 вошедшая внутрь часть стрелы и вовсе растворилась. Оперенная часть древка упала на землю.

- Ну как тебе? Забавная игра? - спросила Тоши.

Сложив руки за спиной, она выпятила отсутствующую грудь вперед.

- Что на счет вашего оружия? - поинтересовался я.

На мой вопрос ответила Би:

- Мой меч и ножи Тоши не в состоянии разрезать тело слизня. Они точно так же застревают внутри. Кроме того, достать их назад - еще та задача.

То-то я не видел оружия мелкой. Вот оно что. Одно дело меч, другое - коротенькие клинки. Похоже, их постигла та же участь, что и выпущенную мной стрелу.

Подтверждением моей теории служило покрасневшее лицо Тоши.

- По крайней мере, mobs не агрессивны, - сказал я, сложив оружие на место.

Би молча кивнула.

- Как те двое прошли уровень?

- Огонь. Тот наглый урод мог стрелять огненными шарами, - ответила Тоши. - Под его напором слизи тупо плавилась. Какого черта! Это вообще нечестно!

Повисла неловкая молчанка. Похоже девушки ожидали, что я стану их спасителем. Им нужен был кто-то обладающий подходящими способностями, но новоприбывший оказался обычным скучным лучником, не оправдавшим их ожиданий.

- Пойдем назад, - предложила Би.

В подавленном настроении мы вернулись в комнату. Я и Тоши сели у стены, Би уперлась о колодец.

Ранее в голове копошилась куча идей и тем для обсуждений, но говорить попросту не хотелось.

Вот так всегда. Фатальная обыденность, которую я не в силах изменить. Все как в настоящей жизни. По правде говоря, все эти истории об эпичных попаданцах - эпичная ложь. Обычный неудачник не сможет тут же стать героем. Декорации другие, но персонаж все тот же. Попав в опасный мир, он в лучшем случае не сдохнет сразу. Никаких титулов хокаге, гаремов или прочих успехов ему не видать.

Поверьте, я даже не пессимист.

Вопреки циничным взгляда, я все таки верю, что люди меняются. Но дело в том, что для значительных изменений одного дня будет недостаточно. Годы, десятилетия, тысячи мелких и крупных событий - без них движения не будет. Путь долг и суров. Надеяться, что жизнь изменится одним махом как минимум наивно.

Тот кто способен бежать по этому пути семимильными шагами достоин титула героя. Но глупо думать, что каждый может им стать.

Даже если взглянуть на персонажей человеческих историй: скрытая демоническая сила, наследственность, удача - героев рождают предпосылки. Живя нормальную размеренную жизнь, человек застряет в ней, как в трясине. Чем меньше необычного, тем более обычен человек, а чем более он обычен, тем меньше происходит необычного. Проклятие заурядности. Попытки порвать этот круг приведут лишь к неудачи. Палкой танк не сломать, и никакая сила воли тебе в этом не поможет.

Так я считал. Так я хотел думать, оправдывая свою бесполезность.

Не то чтобы я не пытался этого изменить, но все всегда заканчивалось провалом.

- Ладно, я пойду, - сказала Тоши.

Стряхнула пыль и встала с места.

- Ты куда?- поинтересовался.

- Как куда? Буду думать, как справится с этими соплями.

“Победа” - отчетливое слово виднелось в ее карих глазах. На лице девчонки расплылась предвкусовая улыбка. Руки в карманах, голова задрана вверх.

- Можете дальше резать руки в ванне, ну а я уже прошла этот этап, - сказал и скрылась в проходе.

Резать вены - это как раз для девчонок ее возраста. К чему вся эта показуха?

Задорный настрой Тоши задел за живое. Я тут же вскочил с места, но следовать за ней не стал. Бессмысленно ковыряться в слизи, надеясь случайно найти решение. А у этой девки даже оружия не осталось, что она вообще собралась делать?

- Успокойся. Сил не хватит постоянно реагировать на эту дуреху, - прозвучал трезвый комментарий Би.

- Ты же понимаешь? Сдаваться, конечно, не лучший выход, но кидаться с головой в омут тоже. Нужно найти мост или хотя бы брод.

- Согласна с тобой, но стоит понимать, что у каждого свои методы. Нечего удивляться ее безрассудству.

Проблема в том, что это безрассудство мне весьма знакомо. Именно его печальные последствия сформировали мою текущую точку зрения. Безосновательный оптимизм в моей картине мира являлся признаком скудного ума. В повальном пессимизме правда тоже ничего хорошего, но это лишь две крайности. Достичь успеха можно успешно балансируя на этом мостике.

Так я считал.

- Ну а что ты? - спросила Би. - Не хочешь попробовать еще?

- Разумному человека одного удара граблей вполне достаточно, - ответил я надменно.

- Раз считаешь себя умным, то наверняка поймешь в чем тут соль.

Соль.

Острое чувство. Отличное от того, что я назвал паучьим. Естественное приятное ощущение. Как будто в комиксе над персонажем возникла лампочка, как будто решил пазл в хорроре.

Я резко подбежал к колодцу и начал крутить рычаг. Подвешенное к веревке ведро начало спускаться вниз.

- Ты чего?

Это испытание – тест. У создателя не такой уж и дурной вкус. Пусть мне и не нравились квесты, но добавить в ролевою игру элемент из другого жанра – неплохая идея, пусть и заезженная.

- Когда нибудь видела реакцию слизней на соль?

- Нет, не понимаю о чем ты.

- В прошлом месяце я посмотрел одно видео на ютубе. Мужчина начертил небольшой круг из соли, после чего поместил внутрь двух слизняков. В попытках выбраться из ловушки те безнадежно ползали вокруг, иногда пытаясь преодолеть соляной забор, но безуспешно. Соприкасаясь с солью, они чувствовали ужасную боль. Их кожу, или что там у них вместо нее, начинало буквально разъедать. Через несколько мучительных секунд они умирали.

- Странные видео ты смотришь. Однако, проблема в том, что реальные слизи и фэнтезийные отличаются друг от друга.

- Но попробовать стоит. Это уже совершенно иные грабли.

В моих руках висело полное ведро. Смочив палец, я попробовал воду на вкус. Соленая.

- Пойдем.

Добравшись до комнаты с мобами, мы встретили удивленную Тоши. Когда мы зашли внутрь, она собирала разбросанные по полу камушки. Собралась забросать слизней до смерти?

Выслушав объяснение, она мигом бросила камни прочь. Идея оказалась убедительной. Мы перешли к стадии эксперимента.

Подходя к дружелюбному врагу, я чувствовал себя волнительно. То самое чувство, когда бабочки решили не ограничиваться одним лишь животом. Слегка наклонив ведро, я начал прицеливаться.

- Давай уже, - Тоши толкнула меня в спину.

Морские брызги.

Содержимое ведра взмыло в воздух и через мгновение достигло цели.

- Получилось? - Би приподняла брови.

“Шшшшшшш”

Слизень издал шипящий звук.

- Хе-хе, сейчас взорвется, - Тоши нервно попятилась.

Вместо взрыва из зеленого тела пошел пар, после чего он плавно растекся по камню.

[

Уровень 1: убито слизней 1/10.

]

Информация в профиле обновилась.

Обернувшись, я увидел холодное лицо блондинки. Никакой реакции.

В то же время вид Тоши был слегка противоречивым. Высокомерное счастливо-грустное лицо, полное презрительного уважения.

С таким вот видом она подошла ко мне, после чего подняла руку вверх. Ее маленькая ладонь была повернута в мою сторону. Сначала я даже не понял, что она от меня хочет.

- Боже, не заставляй меня ждать, - недовольно-благодарный тон.

Дать пять - знак понимания и работы в команде. Наверное, кому то вроде Тоши довольно сложно сделать такой жест. Да и с чего бы?

“Вообще-то я все сделал сам”, - хотел сказать, но промолчал.

- Ладно-ладно.

Вместо этого ударил своей ладонью о ее.

- Хорошая работа, Солт! - произнесла Тоши.

- Солт? - переспросил.

Давненько мне не давали прозвищ.

- Хорошее имя, мне нравится, - утвердила Би.

- Может поинтересуетесь моим мнением?

Договорились без меня. Участие того, кому придумывают прозвище конечно лишнее. Давать себе титулы - дело, пахнущее излишним самолюбием.

Солт, так солт. Я не сильно сопротивлялся. Звучало неплохо, всяко лучше присвоенного игрой Аполло. Более того, в имени скрывался смысл. В наше время люди не сильно задумываются, давая детям имена. Всегда мечтал о чем-то подобном.

- Давайте к работе, - сказал я.

Следующие пятнадцать минут мы заняли переносом единственного ведра с водой из одной комнаты в другую. С каждым циклом в помещении становилось на 1 слизня меньше.

Дело шло довольно быстро и приятно. Первый уровень оказался не таким уж и сложным.

Так мне казалось, но не все разделяли подобного легкомыслия.

Когда Тоши занесла ведро над последней желейкой, Би остановила ее, попросив выслушать.

Внезапно атмосфера накалилась. Игривое состояние сменилось настороженным.

- Не знаю, что ждет нас дальше, но мы должны быть на чеку. Навряд ли каждый уровень будет настолько безопасным. Все таки это не квест, а рпг. Не зря нам было дано оружие. Метод, которым мы воспользовались, скорее пасхалка, нежели основа геймплея.

Между строк читались скрытые послы. Уже второй раз Би говорила в подобном роде, потому-то я и обратил внимание.

- Ты боишься? - спросил блондинку.

- Да, - решительный однозначный ответ. Сказала и посмотрела вдаль. - В будущем наверняка придется сражаться. Сражение включает в себя как и нанесение урона, так и его получение. Как думаете, если входящий урон превзойдет определенную отметку, что случится?

Риторический вопрос. Не нужно быть геймером, чтоб догадаться.

- Мы умрем, - произнесла Тоши с ноткой фатальности.

- Вот именно, поэтому мы обязаны подходить к игре со всей ответственностью: принимать только взвешенные решения и всегда быть начеку. Любое глупое движение может привести к нежелательным последствиям. Не стоит рассчитывать на сохранения и чекпоинты.

- Если Олимп предусматривает воскрешение игрока, то проверять это - не лучшая идея, - добавил я.

- Я вас прошу: не делайте глупостей.

Ее голос был четким и ровным, однако казалось, что вот-вот задрожит.

“Шшшшшш”

Десятый слизень распластался на полу.

Паучье чутье сообщило о завершении задания, после чего вокруг возник туман. Сначала очень редкий, но со временем сгущающийся. В конечном итоге он полностью поглотил нашу группу.

<http://tl.rulate.ru/book/31083/668815>