

Мельком оглядев оба здания, где проходила игра, я понял примерное расположение области. Если только один из других не появился на крыше или куске дороги внизу, это давало мне небольшое преимущество. Я знал масштабы игрового поля.

И в то же самое время, однако, это преимущество было мизерным, да и то, при наилучшем раскладе. С таким огромным количеством "NPC" блуждающих по зданию, было практически невозможно определить, где игроки. Периодически, я подозревал тех, кто врзался в меня, но их выражения лиц не менялись.

Я мог придумать несколько различных стратегий о том, как выиграть в эту игру. Естественно, проще всего было бы быть назначенным Хранителем. Можно было просто найти безопасное место, спрятаться в нём и дожидаться окончания времени. Судя по моему опыту, ни у кого не было доступа к мане или ци или любой другой особой энергии, которая позволит им обнаружить цель.

А вот поисковым группам было труднее. Теоретически, они могли ловить всех встречных и, в итоге, поймать Хранителя. Но таким образом их активные действия становятся очевидными, и, благодаря этому от них можно уклониться.

Пока я размышлял об этом, я продолжал идти вслед за женщиной гарпией, с которой я встретился вскоре после того, как спустился с верхнего этажа. Чтобы убедиться в том, что она не моя цель, я схватил её за шею, как только мы оказались вне поля зрения самых вероятных наблюдателей. Всё-таки, метод поимки был простым - нужно было лишь крепко схватиться за любую часть тела цели.

Она рефлексивно застыла, когда я её схватил, и я услышал тихий всхлип, который вырвался из её горла, когда я взял её за шею. Однако, ничего не произошло, а значит, она явно не была моей целью. Однако её реакция на помнила мне, что все присутствующие тут - настоящие, и каждый из них лишь играет назначенную ему роль. Конечно же они волновались о том, что их могут ошибочно выбрать в этих играх.

- Прости, - прошептал я, отпуская её шею, и она слегка расслабилась.

Как только она убедилась в том, что я не собираюсь больше ничего делать, она начала удаляться от меня. Тогда я пошёл за ней. Когда она это почувствовала, в её глазах появилась тревога, но я лишь покачал головой.

- Мне просто нужен гид, - сказал я, но её тревога не уменьшилась. Однако, она ничего не сказала, словно участником игры это запрещалось. А может, она просто не поняла меня. В любом случае, она продолжила бесцельно ходить по первому зданию. Иногда она в случайном порядке поворачивала обратно и шла по своим следам. В других случаях, она ходила кругами в центре комнаты.

Как по мне, так им сказали ходить как можно более случайными маршрутами, потому что я видел, что остальные ведут себя также. Однако, пока я наблюдал за ней, я почувствовал, как кто-то схватил меня за запястье.

- Попался.

Обернувшись, я увидел своего "похитителя", которым оказался высокий мужчина с тремя рядами оранжевых глаз и чёрной кожей. Однако, когда он увидел, что раунд не закончился, он просто заворчал. Отпустив мою руку, он смешался с толпой, а его выражение лица стало безэмоциональным, когда он начал ходить в случайном порядке, как и другие обитатели.

Покачивая головой, я вышел из первого здания и направился ко второму. Все этажи первого здания были идентичны. Одна гигантская комната с кучей кабинок, и ряды офисов вдоль каждой стены. Когда я добрался до второго здания, я увидел... Что оно было точно таким же.

Однако, когда я только входил в здание, я услышал тихий писк над собой, крик удивления. В то же самое время, время застыло вокруг нас. Движения всех застыли в унисон, как и мои собственные. По этому миниатюрному миру разнёсся голос того компаньона, который был хозяином этой игры.

- Хранитель SentinelSeven был найден. Время: шестнадцать стандартных минут. Начинаем следующий раунд.

Прежде чем я успел спросить, как нашли Кэти, как на мир смыло синим светом.

Теперь я был метр восемьдесят ростом и имел мускулистое телосложение. Я больше не находился между двух высоких зданий, а вместо этого оказался в чём-то вроде зоопарка. Или, по крайней мере, я предположил, что это зоопарк. Тут были каменистые дорожки с клетками по обеим сторонам, некоторые из них были закрыты, а другие заперты. Но все они были пусты, а таблички, по которым можно было определить обитателей - были чистыми.

Однако, эта область снова была заполнена разнообразными персонажами, которые бесцельно блуждали в разные стороны. В этот момент я понял, что у меня нет шансов в этой игре... Не говоря уже о том факте, что она, по большей части, основывалась на удаче и том, появлюсь ли я рядом с целью. Например, в первом раунде меня даже не было во втором здании, и я едва успел осмотреть первое, прежде чем раунд закончился.

А помимо этого, мне приходилось присматриваться к сотням лиц в поисках того, которое отобразит хоть малейшее колебание, при этом стараясь сделать так, чтобы это нельзя было сделать по отношению ко мне. Игра была просто невозможной, и просто невероятно ужасным противопоставлением к моим навыкам, по сравнению с другими играми, в которых я принимал участие.

Конечно же... за восемь раундов я не поймал ни единого Хранителя. Однажды я был близко, обнаружив кого-то, кто ведёт себя подозрительно и направился к нему. но, к тому времени, как я до него добрался, кто-то его уже "поймал".

Когда игра закончилась, и мы все вернулись, я с облегчением вздохнул, что мы, наконец-то, выбрались из игры.

- И победитель... Trapperella! - объявил компаньон, указывая на мужчину Хранителя, который был похож на человека.

Покачивая головой, я повернулся, чтобы выйти из комнаты, когда меня сзади окликнул голос Кэти.

- Ты куда собрался, Дейл?! - она воскликнула практически в панике и подбежала ко мне.

Я сухо усмехнулся, повернулся и улыбнулся ей.

- Прости, я не думаю, что эта игра мне подходит. Я собираюсь попытать удачи где-нибудь ещё.

- Ох... - Кэти слабо кивнула, похоже поняв меня. Оглянувшись в сторону комнаты, она снова посмотрела на меня. - Ну, а можно я пойду с тобой? У меня не так-то много друзей на этих

собраниях.

Это заставило меня поднять бровь.

- А почему нет? Я думал, что ты уже давно вступила в гильдию.

Кэти надула щёки и скрестила руки перед собой, в то время как её паучьи ноги стучали и цокали по каменному полу.

- Меня пригласили в Позолоченную Ветвь, но как по мне, так они слишком деловые. А я просто хочу повеселиться, понимаешь? Я хотела создать свою собственную гильдию, но на это требуется куча очков, а у меня таких средств нет...

Я пожал плечами, покачал головой и улыбнулся.

- Ну, не вижу причин, почему ты не можешь ко мне присоединиться. Правда я не уверен в том, какую игру мне выбрать следующий. Я пытаюсь заработать немного очков, чтобы подготовиться к Играм.

Кэти быстро закивала головой с яркой улыбкой на лице.

- Ладно! Ну... в таком случае, ты можешь попытать свою удачу в большой игре, - предложила она с понимающей улыбкой. - Это одна из тех игр, которые всегда есть в гильдиях, и это единственная игра на одного игрока. Они называют её "Испытания Хранителя".

Пока Кэти рассказывала, она вывела меня из комнаты и повела к самому концу коридора, к той самой одной двери в конце.

- Тебя забрасывают в определённые проблемы, и тебе нужно придумать решение, используя как можно меньше очков. Если ты пройдёшь испытания, то гильдия наградит тебя пятью тысячами очков. Конечно, ты можешь получить эту награду лишь однажды, и они не позволят тебе участвовать в ней на следующем собрании.

Я не удержался от того, чтобы понимающе усмехнуться, когда услышал это.

- А ты что, пыталась пройти испытания снова, чтобы получить больше призов?

Однако, неожиданно, Кэти смущённо хихикнула.

- Нет... эм... я так и не смогла пройти в первый раз. Просто мне это сразу объяснили.

Я посмотрел на дверь, а потом снова на Кэти, но она лишь махнула мне, чтобы я входил.

- Иди, ты сказал, что тебе срочно нужны очки. Я просто подожду тебя тут.

Я коротко кивнул, открыл дверь и вошёл внутрь. Как она и сказала, это была игра для одного игрока. Целью было не одолеть других игроков, а просто пройти тест. Внутри была лишь женщина с длинными зелёными волосами до пояса. Её тело было облачено в шёлковую тогу, при этом её правая грудь была напоказ. Однако, похоже, что её саму этот наряд не смущал.

- Вы тут, чтобы пройти Испытания? - спросила она серьёзным голосом. Когда я ответил кивком, она продолжила. - Вам уже объяснили правила?

- В какой-то мере... - сказал я ей, после чего повторил то, что Кэти рассказала мне об этом

тесте. Я не хотел рисковать, на случай, если она упустила какую-нибудь важную часть информации. А когда я закончил, женщина кивнула головой.

- Вам не позволено использовать компаньона во время этого теста. Все ответы должны быть вашими. Максимальный счёт - десять тысяч очков. Отметка прохождения - пять тысяч. Каждое очко, что вы потратите на решение проблемы, будет вычтено из вашего общего счёта. За тысячу очков вы можете попросить подсказку. У этих Испытаний нет ограничения по времени, - глубоко вдохнув, она посмотрела прямо на меня. - Вы готовы?

Я отрывисто кивнул, обдумывая правила, которые она объяснила. Так как я знал механику начисления очков, то понимал, как действовать. Единственная проблема была в том, что я не знал, сколько Испытаний мне придётся пройти. Если их сто, то даже потратив в среднем по пятьдесят очков на тест, я не смогу их пройти.

Как только я подтвердил, что я готов, меня переместило в другую комнату. Эта комната была такой же, как и та, из которой я наблюдал за Байеной. Или, по крайней мере, они были идентичными. Единственной разницей был экран на стене, который теперь показывал незнакомую мне карту. В нижней части экрана было синее окошко с текстом, который, несомненно, и был моей целью.

Первое Испытание

Ваш мир в опасности. Несколько супервулканов угрожают уничтожить жизнь на планете. Вы должны сохранить не меньше 50% населения своего мира, чтобы пройти испытание.

По всей карте была раскидана куча красных точек различных размеров, каждая из которых пульсировала. Несомненно, они представляли эти самые супервулканы. В боковой части экрана было несколько окошек, отображающие доступные мне ресурсы. Вещи вроде богов или богинь, какие расы имеются в мире, и различные особые системы, которые могут мне помочь.

К сожалению, тут не было бога огня, земли или вулканов. Или чего-то хоть отдалённо схожего. Так что я не мог просто скомандовать им сделать свою работу.

Отец, это же всё происходит не на самом деле, верно?

Я был удивлён услышать дрожащий голос Лиовинн, так как я ожидал, что для этой игры моя связь с ней будет отрезана.

Нет, это должна быть просто симуляция, как и в других играх.

Я подумал было о том, чтобы воспользоваться преимуществом этого неожиданного поворота событий, чтобы она подкидывала мне свои идеи, но покачал головой, подумав об этом. Большинство этих сценариев, вне всякого сомнения, будут за пределами того, с чем Лиовинн

привыкла справляться.

В любом случае, ответ на это испытание был довольно лёгкий, и было множество способов его пройти. Я мог поговорить с миром, чтобы они укрылись от приближающегося извержения, но это было рискованно. Можно было остановить извержения вручную, но на это потребовалось по десять очков за вулкан... Учитывая, что в общей сложности их было двадцать три, я не хотел тратить так много очков.

Поискав на Рынке я быстро нашёл то, что искал. Минерал, свойством которого было поглощение жара. У меня было ощущение, что я найду нечто подобное, так как я помню, о руде молний. Потратив пятнадцать очков с баланса испытаний, я купил руду и разместил её жилы под каждым из двадцати трёх вулканов.

Первое Испытание

Пройдено. Присутствие камней жара заставило магму в вулканах остыть. И хотя извержение многих вулканов всё равно произошло, меньшее количество вулканического пепла ограничило их разрушительную силу.

Населения сохранено: 96%

<http://tl.rulate.ru/book/3120/391109>