

ГЛАВА 4

Технические работы

Какие преимущества есть у Страйзера по сравнению со мной? Бесспорно выше уровень. Но такую небольшую разницу можно нивелировать смекалкой. Или агрессией. Я постараюсь напасть первым и сбить его с толку шквалом ударов!

Но всё же шансов на победу у меня немного. У класса «Воин» где-то на двадцать процентов выше урон, и повышена броня. А у меня ничего такого нет. Я же ещё не выбрал класс. Заранее проигрышная битва.

Вот только сдаваться я не намерен. Поэтому выбрал «да».

Вы нанесли 8 единиц физического урона

Вы нанесли 7 единиц физического урона

Вы нанесли 9 единиц физического урона

Сразу три точных удара в голову противника и мгновенное отступление. Нужно дать выносливости восстановиться и вновь атаковать. Жаль, что критануть не получилось, хоть удары и были нанесены точно в голову.

Следующую атаку я провёл уже со спины Страйзера. Моя первая серия ошеломила его, как я и рассчитывал, поэтому отступление и уход за спину он даже не заметил, размахивая палашом перед собой.

Удар в спину! Вы нанесли 19 единиц физического урона

Вы нанесли 6 единиц физического урона

Вы нанесли 9 единиц физического урона

Ещё три точных удара в голову и один крит. Неплохо.

По отработанной схеме я отступил назад и хотел вновь нырнуть ему за спину, но дурацкая выносливость, упавшая в ноль, посчитала что в таком состоянии я не могу быстро двигаться. И вместо того, чтобы уйти с линии бездумной атаки Страйзера, я попал под серию его атак.

Получено 32 единицы физического урона - Здоровье: 78/110

Получено 29 единиц физического урона – Здоровье: 49/110

Получено 31 единица физического урона – Здоровье: 18/110

Что у него за удар-то такой?! Как четыре моих!

Я видел, что здоровье у меня упало ниже не куда, но сделать ничего не мог. Ни отступить, ни даже откатиться. А неустанная мельница, скрещенная с наковальней по имени Страйзер заносил свой палаш для нового удара...

Выносливость накопилась на один слабый удар. Почему бы и не ударить перед проигрышем на дуэли...

Контрудар! Вы нанесли 27 единиц физического урона

Удивительно, но своим слабым даже не похожим на настоящий удар, тычком я предотвратил немедленный проигрыш и даже более того, нанёс неплохой критический удар. Надо запомнить на будущее и практиковаться в нанесении контрударов.

Страйзер отшатнулся на пару шагов назад и удивлённо уставился на меня. Я подумал, почему бы не воспользоваться предоставленной возможностью и не восстановить выносливость, поэтому тоже отступил, попутно подсчитывая сколько я нанёс в сумме урона тяжелобронированной тушке этого воина. И будет ли шанс победить, если я повторю пару серий своих атак. Считаю...

Получено 12 единиц физического урона – Здоровье: 6/110

Получено 10 единиц физического урона – Здоровье: 1/110

Получается, что в сумме я нанёс ему 85 единиц урона. Он выше меня уровнем и жизнью у него, скорее всего больше, чем у меня, а значит нужно нанести ещё...

Вы проиграли!

Уже?!

Что произошло?! Он же далеко от меня стоит!

Так как в дуэлях по обоюдному согласию жизни не опускаются ниже одной единицы, то и я остался жив, хоть и получил избыточный урон. Всё ещё не понимая, что же пошло не так, я

автоматически жевал ягоды, восполняя здоровье и выносливость.

– Силён, парень! – сказал недовольный воин, также перекусив какой-то хилкой. – Пришлось тебя ножами закидать на всякий пожарный. Я же не знал, что у тебя хилов почти не осталось...

Значит, он убил меня с расстояния. На будущее будем знать, что расслабляться не стоит даже, когда держишь дистанцию. А ведь он ещё и умения никакие на мне не использовал. Иначе бой бы не занял и секунды... Без класса действительно не стоит и соваться в бои с другими игроками.

Но ладно, что переживать, если этот бой был не ради победы, а ради информации.

– Где почта?

Страйзер указал рукой направление, куда-то за домами, а затем исчез из мира игры, видимо нажав логат. Обиделся что ли на меня за то, что я его чуть не уделал? Или что?

– Вот скотина! – выругался я, но потопал прочь из переулка, придерживаясь указанного им направления.

И тут я заметил странность. Игроков стало меньше. Гораздо меньше. Они конечно всё время выходили из игры, но это же нормально. Кто-то выходит. Кто-то заходит. В разное время суток игроков должно быть разное количество. Но они должны быть всегда. Но теперь творится что-то странное. Словно мор выкашивает нашего Безликого брата.

– Эй, друг! – раздался счастливый голос улыбчивого игрока, которого минула участь исчезнуть из Нарна.

– Я?

– Да ты. Не сходишь со мной в одно место?

Я оглядел округу. Кроме меня из игроков уже никого не было. Только я и он. Странные тут какие-то Безликие: то бегут от меня и говорить не хотят, а то сами потом приглашают. Интересно, этот тоже будет на дуэль проситься? Или ещё что интересного придумает?

По виду вроде нормальный парень. Ниже меня ростом. Широкоплечий. По виду могу с уверенностью судить, что ему уже пора уходить из Крисны. Всё что мог дать новичку этот город он уже взял. Наверняка десятый уровень получил, и нужную репутацию повысил. Но он всё ещё Безымянный, а значит выше уровнем и не поднимется. Но одет по местным меркам неплохо, даже лучше Страйзера. Кожаная куртка. Кожаные поножи. Под ними рубашка и брюки. Кожаные сапоги. На голове вместо шлема капюшон. За спиной лук и стрелы, на поясе – кинжал. Несомненно, качается на лучника. Улыбка доброжелательная, так сказать располагающая к себе.

Он в нетерпении посматривал куда-то дальше вниз по улице. Видимо спешил. Но и меня оставлять не хотел по какой-то причине. Что ж уже ради того, чтобы выяснить, чего ему от меня нужно, я только и согласился бы. Но всё же настоял на том, чтобы он потом проводил меня до почты. Он согласился и цепко схватив меня за мех брони, потащил за собой в ту сторону, куда косился.

Возле городских ворот, ведущих в сторону просторов Нортленда, улыбчивый игрок поставил меня пред очи своих товарищей-игроков, которые судя по уверенному виду и вполне

адекватной броне, уже готовились покидать начальную локацию.

- Что за клоуна ты к нам привёл? – недовольно высказался один игрок, рассмотрев меня.

Я не остался в долгу и пристально оглядел его. Опять же кожаная броня – видимо это лучшее, что может предоставить новичку Крисна. Но на поясе у игрока дубина, а не клинок. Длинные светлые волосы, свободно развеваются на ветру. Немного детское лицо, умело скрываемое за гневным выражением.

- Выходить из игры пора! – разозлился другой игрок.

Этот, несомненно, стремится стать магом. И если первому не понравился именно я, то этот маг злился на улыбчивого, который смел их задерживать. Брони маг не носит. Мантией тоже ещё не обзавёлся. Обходится лишь стандартной рубашкой и штанами. Но имеет в арсенале магический посох и книгу, и обычный кинжал на поясе. Видимо пока маг ещё не настолько крут в магии как хотел бы, ему приходится сражаться и в ближнем бою наравне со всеми. Лицо у него более приятное, чем у остальных. Может для девушек он и кажется пугающим, но с мужской стороны я бы назвал его четким пацаном.

- Чего ты нас задерживаешь? – поддержал третий.

Третий товарищ улыбчивого – типичный флегматик. К вынужденной задержке он отнёсся достаточно спокойно и эмоций в отличие от остальных не показал. Типичный танк. За спиной круглый щит. На поясе – палаш. Единственный из отряда облачён в тяжёлую железную броню, да ещё и со шлемом.

Все высказались, кроме последнего игрока. Девушки. Кожаная броня, как у остальных, но с дополнением: сверху наброшена широкая накидка белого хлопка. Два узких клинка за спиной. Лицо скрыто под туго натянутым капюшоном. Видны лишь губы, да подбородок. Она единственная никак не отреагировала на появление улыбчивого, продолжая просто стоять. Вероятнее всего она капалась в инвентаре, или статах.

Вот именно к девушке и обратился притащивший меня игрок.

- Си, я нашёл твою пропажу! – лицо игрока светилось радушием и счастьем. Он указывал рукой на меня. Никто не понимал, почему это другой игрок, является пропажей их Си.

Я даже подумал, что мы с этой девушкой знакомы в реале. Попытался заглянуть под капюшон, но та сразу отклонила заявление улыбчивого, дернув головой:

- Я его не знаю.

Но игрок не сдавался. Отчего-то он точно был уверен, что она меня знает. И пытался убедить в этом остальных. Упрямо указывая то на мою голову, то на ноги он пытался заставить не только Си, но и парней признать во мне пропажу. Он даже заставил меня крутиться перед девушкой, словно я модель на подиуме! Это начинало раздражать.

- Всё равно не узнаю, – нейтрально повторила Си.

- Ты только присмотришься! Вы же всегда была неразлучна в прошлых играх!

- Мы с ним играли вместе? – удивились другие игроки. – В какую игру? Крестonosцы? Пальмира?

Вопросы задавались одновременно и мне и тому улыбчивому игроку. Я отрицательно качал головой. А игрок продолжал улыбаться.

– Говори скорее кто это, да и свалим из игры! – не выдержала Си и злобно уставилась на игрока. Капюшон приподнялся и я успел заметить ярко блеснувшие голубые глазки, и весьма милое личико, которое не портило, а скорее придавало ещё большее очарование гневное выражение.

Но улыбчивый оставался спокоен, даже когда на него все злились.

– Ну как ты могла его забыть?!

Игрок расстроился и даже чуть слезу не пустил. Прямо артист какой-то. Хоть сейчас на сцену выпускай. Но видимо он понял, что аудитория не оценит его слёз и вновь разразился хохотом, который получался у него лучше всего. Вместе с этим он толкнул меня прямо на девушку. Вместо нежных объятий мы столкнулись лбами и чуть не упали на мостовую. Это взвеселило игрока ещё больше.

– Что ты творишь?! – отпихнув меня, Си схватилась за меч, грозя порубить обидчика прямо на месте.

– Так и не узнала? – не сдавался игрок. – А ведь я его поближе к тебе подтолкнул! Но раньше же он был ещё ближе к тебе... был внутри тебя...

Тут уж только ловкость и осторожность позволили улыбчивому избежать получения урона. Мне виделись ровные белые зубки Си, которая от гнева буквально рычала. И показалось, что её щечки покраснели от пошлых слов игрока.

Мне стала надоедать эта роль пассивного зрителя. Игрок слишком далеко забрался в своей шутке. Его нужно ставить на место! Но не успел я этого сделать, как он и сам решил завершить затянутую шутку.

Игрок схватил меня за волчий хвост и подергал уши на шапке. И торжественно объявил:

– Это же твой хомяк! Ты же всегда гордилась им! Сколько лута гребла к себе одной, ничего нам не оставляя, только по той причине, что так тебе велел хомяк! А тут словно амнезия память сожрала. Взяла и забыла своего любимого зверька! Посмотри: у него же даже хвост с ушами есть!

Вначале все удивлённо смотрели на гогочащего игрока. Переводили взгляд на меня и на девушку. Только я и она выглядели гневно. Остальные ещё некоторое время не знали как реагировать, а затем захохотали. Си, сжав зубы, процедила «идиот» и покинула игру.

Всем кроме меня было смешно. Я же пылал от гнева. Чтобы надо мной смеялась какая-то шушаль?! Да за такое ногу сломать в реале не запахло, да на счётчик поставить!

Поэтому я, не тратя лишних слов, потянул меч из ножен и стал наносить удары по голове согнувшегося от смеха игрока.

Удар в спину! Вы нанесли 24 единицы физического урона

Удар в спину! Вы нанесли 26 единиц физического урона

Удар в спину! Вы нанесли 25 единиц физического урона

Удача! На противника наложен эффект Оглушение!

Улыбчивый упал на мостовую и следующие два удара прошли с ещё большим критом. Этого оказалось достаточно, чтобы отправить его на перерождение.

Получен новый уровень - 7!

Нераспределённых очков характеристик: 5

Внимание! Вы объявлены грешником!

Отрицательная карма - 1

Ничто в этом мире не укроется от взгляда высших сил. Вы хладнокровно убили другого человека за что определённо получите наказание. Высшие силы постановили объявить вас грешником. Ваше имя, как символ греха, будет видно всем разумным существам, чьим долгом отныне станет ваше немедленное убийство.

Я не удивился. Всё как всегда. Теперь я ПК. Имя красным цветом, а при моём убийстве повышенный шанс дропа амуниций. И чем хуже карма, тем выше шанс дропа и тем дольше на мне будет висеть символ грешника. С нынешней же кармой я могу просто переждать время, и ПК-счетчик обнулится.

Вот только кто дал бы мне это самое время?

Товарищи отправившегося на респаун игрока отчего-то не разделяли моих толкований справедливости. Они сразу пришли к единому мнению и окружили меня. А я даже сбежать не мог, ибо потратил всю выносливость на убийство улыбчивого.

Получено 26 единиц физического урона - Здоровье: 0/110

Последний удар принадлежал неприятному типу с дубиной. Со мной расправились за секунду, что в три руки-то дело нехитрое. Мир на краткий миг померк, подёрнулся пеленой. И меня словно втянуло в узкий колодец.

Вы погибли!

До возвращения в мир осталось 3... 2... 1...

И таким же образом, как я очутился в колодце, меня потянуло обратно к свету. Удовольствие то ещё. Словно пропутешествовал по канализационным трубам, пока меня не вытянули через сифон в раковине. Тянули сильно, так что даже кожу обдирал пока не выбрался на простор мира.

Рядом каменные гробы. Но я не сразу сумел сконцентрировать хоть на чём-то взгляд, жадно глотая ртом воздух, пытаюсь унять учащённо бьющее сердце. Если бы такое состояние было в реальности, то меня как минимум бы ещё и стошнило. Но тут сдержался.

Если создатели игры хотели, чтобы смерть выглядела более-менее реалистично, то у них... не получилось. У них смерть проходит тихо-мирно, а вот последующее воскрешение – сущий ад.

– Больше умирать не хочу... – произнёс я, как только восстановил дыхание.

– В другой раз легче пройдёт, – ответил кто-то со спины.

Я развернулся и увидел прежнего улыбчивого игрока. Он сидел на одном из гробов и с участием смотрел на меня. Но улыбаться не прекратил.

Смерть покрыла ваш грех! Отрицательная карма снижается на 1.

Текущая карма: Нейтральная

Один раз меня убили и вот я уже снова законопослушный гражданин!

– А где уши? – осмотрев меня, игрок удивился.

Я потрогал голову. Шапка пропала. Проверил инвентарь и констатировал, что исчезли заготовленные каменные ножи, и половина всех шкур с травами. Не смертельно. И в этом нет ничего удивительного, ведь у ПК выше шанс уронить предмет после смерти. И даже то, что я ещё Безликий не отменяет действия Кармы.

Вообще у расы Безликих есть несомненные бонусы, с которыми жить игрокам было бы проще. Безликого не может просто так убить игрок уже выбравший себе расу. Безликого нельзя подвергнуть многим умениям и заклинаниям, которые используют высокоуровневые игроки. Вроде Контроля, Окаменения и прочего. Безликий воскресает на кладбище почти мгновенно после гибели. Много плюсов, позволяющих новичкам освоиться в мире игры, прежде чем наступят сложности.

Но и минусов много. Нет никаких расовых бонусов, вроде ночного зрения или прибавок к урону или ускоренного роста производственных навыков. Нельзя покидать Крисну. Точнее можно, но любой встречный стражник обязан схватить Безликого и телепортировать обратно к Небесному Престолу. И уровень не повышается выше десятого.

Так что мне ещё можно три уровня получить, прежде чем придётся озаботиться выбором расы и подданства.

Но шапку всё-таки жаль. Ведь потратил же на неё время и силы. А теперь потерял. Всё из-за этого уroda... как бы его так незаметно ещё раз отправить на перерождение. Пусть помучается, воскрешаясь.

- Извини. Я ща подумал и понял, что шутка дурацкая вышла.

То, что он ещё понимает, что сделал что-то нехорошее – добрый знак. Значит не окончательный он му*ак. Поэтому я решил простить его. Тем более, что после такого тяжкого перерождения мне не то что драться, а даже ходить не очень-то хочется. Видимо так отображаются на мне местные посмертные штрафы.

- Проехали, – отмахнулся я. – Поквитались уже.

Посидел вместе на камнях, возвращаясь в норму после тяжкого воскрешения. Внезапно игрок вспомнил:

- Ты там вроде чего-то про почту узнать хотел?

- Где она?

Игрок показал рукой в сторону города. А надо заметить кладбище местное раскинулось за пределами Крисны. У ворот, но не тех которые ведут к Небесному Престолу, и не тех, которые ведут в Нортленд. Я осмотрелся. Местная тропа уводит в горы. Должно быть, тут внутренняя локация для заданий из Крисны. Да и mobs тут должны серьезнее Сурков обитать.

Игрок мои озиранья принял за нерешительность и предложил:

- Тебя проводить?

Я кивнул. А почему бы и нет. В одиночку я может и найду почту, но если меня всякие иные игроки будут также постоянно отвлекать, то случится это не скоро.

Ленн желает добавить вас в друзья. Вы согласны?

- Шапку потом вернём, – пояснил он свои действия.

Ленн добавлен в список ваших друзей

Мы выбрались с погоста, и вошли в город. Одинокий стражник нас не побеспокоил, лишь проводил скужающим взглядом. Быстрым шагом по городу, словно лишившемуся игроков, мы добрались до прежнего места у стены, где прежде оставались товарищи Ленна. Но они его не дождались. Впрочем, мой неожиданный провожатый не расстроился и уверенно провёл меня вдоль стены до одиноко стоящего здания с заметной издали вывеской. Над крыльцом висит, покачиваясь на ветру, огромный почтовый конверт, на котором рукописным шрифтом выведены слова: «Отделение Имперской Почты».

Именно у порога этого здания Ленн меня и оставил.

– Вот это и есть почта, – со смешком указал он рукой на здание, словно я сразу ни понять ни прочитать не смог бы. – А теперь прощай! Была бы шляпа, махнул бы на прощание. Уйду, пока сервак не отключили. Сбросишь мне письмо, чтобы смогли встретиться и шапку вернуть. Наверняка её мои кореша захомячили...

И Ленн стал растворяться в воздухе, хихикая, возможно опять вспоминая ту шутку. Хотя и извинился, но смеяться над моим нарядом он не перестаёт.

– Стоп! – закричал я. – В смысле «пока сервак не отключили»?

Внимание! В связи с проведением технических работ игра будет отключена через 10...9...8...

Срок проведения работ – 6 часов реального времени. До 8:00 МСК.

Приносим извинения за неудобства, Администрация

Я же за оставшиеся секунды продумал несколько вариантов. Рассоединение может, как выбросить меня в реальность, так и отправить в вечный сон. Вроде бы и не плохо бы рискнуть, но рискнуть не собственным сознанием – единственным, что на данный момент у меня есть.

Но кто бы интересовался моим мнением? Уж точно не игра.

Отсчёт завершился и мир окутала тьма. Исчезли запахи. Исчез сам мир. Исчез даже я.

Я оказался посреди чёрного мрака. Только лишь моё голое сознания. Плохо, что не удалось вырваться из игры, но вместе с тем хорошо, что и моё сознание не потухло вместе с перезагрузкой сервера. Я себе осознаю, значит, всё ещё существую.

Помимо меня в этом ничто существует только игровое меню. Иконка вызова меню, если быть точнее. Я потянулся к ней сознанием и всё пространство передо мной покрылось пунктами. Первый пункт: «войти в игру». Последний пункт: «выйти из игры». Естественно не один из них не работал.

Технический ремонт сервера поставил меня в гораздо худшее положение, чем я был до этого. Раньше у меня был мой «остров». Я мог ходить и делать всё что захочу. Время текло быстро, потому что мне было чем себя занять.

Но что мне делать теперь? Эта пустота, в которой я даже инвентарь не могу вызвать, так как его тут попросту нет. Тут бы и меня не должно быть, но видимо «гробик» просто не знает куда выкинуть моё запёртое сознание. Хорошо, что не удалил... хотя вряд ли он такое может сделать.

Но в любом случае эта пустота меня угнетает. Прошло всего пять минут, а я уже готов взвыть... Вот бы вернуться пока сервак не починят на «остров»! Хм, отличная идея!

Если демонстрационная область работала в оффлайне, то почему бы ей же не заработать теперь, когда отключился сервак?! Нужно только найти в меню кнопку выхода на демонстрационную зону. Она должна быть где-то тут...

...и нигде её нет!

Был бы у меня в данное время речевой аппарат, я бы стал материться.

В меню были сотни пунктов, и тысячи подпунктов. Многие из которых даже не подписаны русским языком, а только лишь пиктограммами или непонятными символами. Я даже начал верить в байки о том, что «гробик» создан пришельцами... хотя больше склоняюсь к мысли, что это индусы что-то наворотили не так как хотели...

Но не может быть, что в «гробике» для персонального пользователя оставили так много функций. Это больше похоже на то, что тут какой-то инженерный допуск стоит, или что-то вроде этого. То есть не для всех, а для тех, кто разрабатывал и тестировал эту машинку. Неужели они забыли его выключить перед продажей? Или это мой падение что-то повредило?

Хрен его знает. Но в этой пустоте за шесть часов я уверен моё сознание растворится полностью... Уже за пятнадцать минут, что я тут, мне кажется что кто-то следит за мной... Ужасное ощущение, когда тебя как бы нет, но за тобой кто-то следит...

С ещё большим упорством я стал искать в менюшках выход в демонстрационную зону и наконец-то нашёл. Всё было проще, чем я думал. Нужно просто держать в течение десяти секунд иконку «войти в игру», а затем ответить «ДА» на предложение переместиться в демонстрационную зону...

Загрузка...

Считывание параметров...

Добро пожаловать в демонстрационную зону виртуальной игры «Эпоха Войн»!

На этой локации вы можете оценить все прелести нашей самой современной игры, и решить, стоит ли вам тратить деньги на покупку абонеента. Можете ничего не опасаться, ведь на данной территории агрессивных животных нет. Зона создана для демонстрации игровых технологий.

С уважением компания «КлирАланТек»

Только вновь ощутив своё тело, я стал успокаиваться. Я уже серьезно стал думать о том, что придётся шесть часов провести в ничто, а если игра поломаётся сильнее, то и войти в мир не смогу. Но, кажется, всё обошлось. Я снова почти что дома. Только надписи не хватает:

Добро пожаловать на остров Робинзона Крузо часть вторая!