

"Перенос в зону ожидания завершен, ваш рейтинг 4597470, количество кредитов 5000, время до начала матча 23 часа 59 минут, приятного отдыха"

Зона так называемого "Ожидания" представляла собой помещение без окон без дверей, стены на ощупь напоминали материал из которого был сделан купол "Арены", только током не бились. Само помещение представляло собой огромную комнату в которой была и кухня и спальня и гостиная одновременно. При взгляде на кухонный стол в животе не милосердно заурчало, но обед или что сейчас по плану Сергей решил отложить на чуть по позже, надо было всё-таки разобраться куда он попал, или как минимум понять как пользоваться "Системой". Присев на

большой диван он начал с интерфейса, мысленный посыл, перед глазами всплыло окно "Характеристики персонажа"

Ник: нет.

При попытке "Дотронуться" до надписи текст в поле "Ник" исчез. Как назваться? Собственным именем? Нет не солидно, а что если взять собственный позывной?

Ник: Винт "Подтвердить"

"Ну вот начало положено" Сергей немного задержался глазами на данном поле вспоминая приятные и не очень моменты связанные с этой кличкой. В своей, теперь уже прошлой жизни, еще в годы срочной службы, к нему таскали всю технику начиная аудио плеерами и заканчивая ламповыми телевизорами, которую он с удовольствием ремонтировал за просто так, от "Клиентов" не было отбоя так как работу он старался делать крайне качественно, даже подумывал после армии поступить в электронный, но так и не решился на перемены в уже устоявшейся жизни, все это так и осталось обычным хобби. Именно тогда друзья в шутку обозвали его "Винтиком", потом кличку сократили и он стал "Винтом", так и прилипло, спустя какое-то время даже собственное имя звучало как-то не привычно.

Уровень: 2

Класс: Техник

Специализация: Подрывник

Сила: 1

Ловкость: 1

Интеллект: 1

Выносливость: 1

Оборудование: Нет

Умения: Нет

Доступно 3 очка характеристик, доступно 2 очка умений.

Войти в меню улучшения персонажа?

Да/Нет

Интересно как это все реализовано? Как я могу сам себя улучшить без напряженных тренировок, опыта? Это ведь все голые цифры, как они могут влиять на мое тело? Столько вопросов? Подумал Сергей, или теперь уже Винт, выбирая вкладку "Да". К счастью служба в армии научила его не задавать вопросов и на все "Как, зачем и почему" он для себя выработал сто процентно правильный ответ, устраивающий его по всем критериям "Потому что".

Меню улучшения персонажа отличалось от экрана характеристик только иконкой "+" на против каждой строки.

"Хм характеристик 4 а очка 3, было бы четыре можно развивать все параметры равномерно, но чего нет того нет. Опять же если копнуть чуть глубже, то вырисовывается совсем другая картина, к примеру зачем, допустим стрелку "Сила", вся стратегия его боя будет строится на дистанционном устранении противника, так же и с другими классами, по идее нужно улучшать те характеристики которые будут реально нужны". Еще немного поразмышляв над вырисовывающимися перспективами он решил пока не трогать "Очки", мало ли что, вдруг изменить выбор будет уже нельзя.

Следующее на очереди "Меню умений", "Выбрать".

Здесь было все куда запутаннее, очки умений есть а самих умений нет! И где их раздобыть, вот не верится что так и задумано. Взгляд случайно зацепился за странный прибор стоявший у стены на против дивана. Мысленно подсветив его Винт получил очередное сообщение "Коммуникационный терминал: пользователь авторизирован., Имя пользователя: Винт., Войти? Да/Нет"

При открытии терминала на половину стены развернулась голограмма с кучей вкладок и информации. Тут тебе и рейтинг боев, видеозаписи, подробная информация об участниках, статистика бойцов, и много чего еще, типа вкладок "Друзья" и "Сообщения", Винт решительно не понимал откуда здесь взяться друзьям если он даже выйти не может. Были и другие вкладки типа "Вызов на арену", которой Винт пользоваться не горел желанием от слова совсем. А вот иконка под названием "Магазин" на против, очень заинтересовала. Нажав данную

вкладку выпал список всего в три наименования "Умения", "Оборудование" и "Предметы быта". Вот и ответ на мой вопрос! Подумал Сергей подтверждая вход в меню выбора умений. Здесь его ожидал длинный перечень классов из которых он выбрал свой, дальше шел список специализаций "Подрывник", "Подтвердить". И опять длиннющий электронный перечень всевозможных умений, на против каждого умения стоит цена приобретения в кредитах. Список был построен по принципу от меньшего к большему исходя из цены. Самое дешевое умение стоило 1500 кредитов и называлось "Радар", вызов справки дал следующую информацию:

Радар (Пассив), позволяет отслеживать противников и союзников по средствам объёмной карты охватывающей радиус 800 метров вокруг пользователя, в активном режиме умение представлено виде динамической 3д карты проецируемое в интерфейс пользователя, в пассивном режиме динамическая мини карта в 2д режиме в верхнем левом углу вашего интерфейса. Примечания: Отслеживание противника начнется с момента его первого обнаружения, также противник может не отслеживаться если он на 2 и более уровней выше пользователя. Примечание 2: Противник может "Сбить" слежение умением "Глушилка". Однозначно берем, "Подтверждение", готово на счету 3500 кредитов. Не густо однако, думал Винт листая список умений, с его количеством кредитов особо разжиться не получится одно два умения максимум и это он еще в "Оборудование" не заглядывал. Следующее выбранное им умение называлось "Направленный взрыв", вызов справки дал следующую информацию "Направленный взрыв: позволяет дистанционно, с помощью интерфейса выбрать место на расстоянии 15 метров от пользователя и произвести взрыв, площадь поражения три квадратных метра, задержка между выбором места действия и активацией взрыва 1 секунда. Время перезарядки 15 секунд: Бонус специализация Подрывник: Время перезарядки - 05 секунд, площадь поражения +1 метр, стоимость 1000 кредитов" Мистика какая то, как можно что то взорвать не заложив при этом заряд? Завязанное что то на магию? А в прочем какая разница? Есть и есть не стоит забивать себе голову не нужной информацией, так и с ума сойти не долго. Закрывать вкладку "Умения" и перейти к

"Оборудованию", открылся список позиций: Броня, вооружение, техника, оснащение. По лазив по всем спискам Сергей понял что те две с половиной тысячи кредитов что сейчас на его счету капля в море, из вооружения самое дешёвое автоматическое оружие стоило от пятнадцати тысяч, единственное на что ему хватило это на "Тактический шлем Цербер" в его описании числилось: Тактический шлем Цербер, защита головы. +1 к выносливости, цена 1000 кредитов.. Больше ничего интересного не нашлось, точнее нашлось только было не по карману. При выходе на главный экран в нижнем правом углу появилась иконка небольшого человечка, при нажатии на которую разворачивалась 3д проекция его самого, в том виде в каком он в первый раз появился на арене. Правую половину экрана занимала вкладка "Инвентарь" поделенная на пять строк, в каждой строке по четыре ячейки, итого двадцать, в одной из ячеек находилась уменьшенная копия шлема который он только что купил. При выборе данной ячейки всплыла вкладка "Применить", после подтверждения на голове проекции появился данный шлем, надо думать так теперь он будет выглядеть.

Желудок уже даже не урчал, он переваривал сам себя, так что пришлось заходить в "Предметы быта" и покупать, "Комплексный обед" который обошёлся ему в сто кредитов. Уже за едой, винт решил распределить очки, два очка в ловкость одно в интеллект, и два очка умений в "Направленный взрыв", улучшение последнего дало неожиданный результат, количество зарядов увеличилось до двух.

Теперь его характеристики выглядели так:

Ник: Винт

Уровень: 2

Класс: Техник

Специализация: Подрывник

Сила: 1

Ловкость: 3

Интеллект: 2

Выносливость: 2

Оборудование: Нет

Умения: Радар, Направленный взрыв.

Поев Винт без задних ног завалился в огромную кровать, он вымотался по хлеще любого ишака, объём информации взрывал мозг и все это как-то систематизировать не представлялось возможным из-за банального недостатка информации.

Как не привычно вставать, тело будто новое, не знает день сейчас или ночь, заново привыкает к распорядку, иначе как объяснить что Винт проспал почти целых двадцать часов! До начала битвы таймер отсчитывал последний час, в голове крутилась мысль о том что что то забыл сделать, но никак не удавалось поймать мысль за хвост. Еще раз включил терминал, покрутил проекцию себя и так и эдак, вот оно взгляд зацепился за пистолет! Про боезапас Винт совсем забыл, и не вспомни сейчас о нем скорее всего вышел бы на "Арену" почти голым. Быстро докупил к своему удару еще три обоймы и скрипя сердцем всё-таки взял пару гранат, одну осколочную, вторую светوشумовую, потратив на все про все еще шестьсот кредитов, на счету осталось всего девятьсот, что совсем ни капли не грело душу, потому как посмотрев список умений и оборудования оставалось только глотать слюну.

Таймер отсчитал последние секунды, перед глазами выскочило знакомое сообщение.

"Выбор режима, загрузка арены, подбор противника"

Режим ДУЭЛЬ, арена: Горное плато, Противник: раса волколак, Уровень противника: 3, до начала битвы 3..2..1..СТАРТ.

Вокруг скалы, такое ощущение что находишься в центре горы, пятак метров пятьсот в диаметре, по поверхности разбросано несколько камней самых разных размеров, которые могут послужить укрытием. Пистолет на изготовку снять с предохранителя, ну все вперед. Кстати при появлении свежеприобретённая амуниция была уже на нем, шлем, три обоймы в специальных карманах куртки, и пара гранат, пистолет снова был с полным магазином, значит даже если ничего не покупать все равно вступаешь на "Арену" с минимальным боезапасом, подумал боец медленно передвигаясь между камней, и прислушиваясь к каждому шороху. Интерфейс тоже претерпел некоторые изменения, в верхнем левом углу находился пятачок карты с маркером зеленого цвета обозначающим его самого, при желании карту можно развернуть в проекцию, на которой можно рассмотреть каждый камень. В средней нижней части Экрана расположилась иконка с картинкой взрыва и цифрой два.

С права от него послышался шорох, Сергей быстро рванул в сторону, на то место где он только что был, приземлился невиданный монстр от которого мурашки побежали по коже. Голова волка, тело человека только все покрыто шерстью, на руках и ногах загнутые когти длиной сантиметров восемь каждый, на теле нагрудник предположительно стальной, по крайней мере блестит также, поножи у наручи из такого же материала. Монстр прыгнул вперед выставив когти, и это учитывая что он находился в десяти метрах от Винта, прыжок и скорость с которой он был выполнен поражали. Тело Сергея действует на инстинктах вбитых в голову и отработанных тысячи раз, нырок под летящую тушу поднять пистолет вверх, три выстрела в пролетающее над ним тело, одна пуля отскочила от нагрудника не оставив на том и царапины, вторая угодила в бедро, третья в предплечье. Монстр скуля упал на каменный пол "Арены" но вопреки ожиданиям не остался лежать, а с нечеловеческой скоростью и проворством отскочил за большой каменный осколок и похоже по доброй воле не собирался выходить из своего укрытия. Активация "Направленного взрыва" Перед глазами появилась окружность синего цвета, которую мысленно можно передвигать во все стороны удаляя от себя на шестнадцать метров. Вызвать проекцию карты, красный маркер противника затаился за каменным валуном ожидая свою добычу, совместить метку взрыва с маркером волколака мысленная активация. Секунда и тишину плато разорвал звук взрыва вперемешку с истошным воплем "Человековолка". Тушу противника взрывом выкинуло из за укрытия и бесформенной куклой протащило по земле метров пять, и все же он все еще был жив, пусть торчат переломанные кости из рук и ног, разворочана грудь, голова вся в ранах, один глаз вытек, но его живучесть поражала воображение. Выстрел с пяти метров в голову прервал скулеж воина с головой волка, он окончательно затих.

"ПОБЕДА, Время матча 13минут, получен новый уровень, текущий уровень 3, получены очки характеристик и умений, получены кредиты, перенос в зону ожидания через 3..2..1"

Подумать только всего одиннадцать минут, но устал как за целый день, одиннадцать минут на краю жизни и смерти... еще раз.