

-А?

Я приподнялся на кровати. Пот струился по моему телу.

-Что происходит? Где я?

До того как я потерял сознание, я точно находился в своей квартире. Но где я теперь? И кто я?

-Эм?

Я растерянно оглянулся вокруг. Я лежал на больничной койке в белой и чистой комнате. Я встал и взглянул на стену.

-Чего?

Когда я увидел календарь, висящий на стене, я удивлённо склонил голову. Почему здесь висит календарь за март 2020 года? Я уверен что сейчас март 2035 года. Минутку...

Я испуганно обернулся на висящее на стене зеркало.

-А-а-а!? Что за?

Моё лицо, отражённое в зеркале, было гладким и без морщин. С какой бы стороны я не смотрел, это было лицо молодого человека двадцати лет. Совсем не лицо пренебрегающего здоровьем тридцатипятилетнего.

-Что происходит?

Пока я всё больше паниковал, дверь в комнату отворилась, и в комнату вошёл мужчина средних лет в белом халате. Похоже, он врач. Рядом с ним стояло несколько мужчин в костюмах, и они точно не выглядели как работники больницы.

-О, вы очнулись, мистер Ли. Вы заставили нас поволноваться.

-Что? О чём волноваться?

Когда я переспросил его, мужчина в костюме, который заговорил со мной, со смущённым видом задал мне вопрос.

-Мистер Ли, что последнее вы помните?

-А что я должен помнить?

-Тест новых капсул. Мистер Ли О Джин, вы решили вступить в команду проверки новых капсул, но после начала открытого бета-теста у вас случился нервный приступ, и вас перевезли в эту больницу.

В этот момент моя голова опустела. Я был сбит с толку. Значит, всё это оказалось кошмаром. Я не мог понять, где реальность, а где сон, от чего был встревожен. Но тут реальность настигла меня, и я вдруг осознал происходящее.

Мне сейчас двадцать один год. У меня нет ни семьи, ни друзей, и я только недавно был выброшен во взрослую жизнь. Я не знал что мне делать, но по случайности выиграл капсулу за участие в бета-тесте Deus Ex Mashina, от чего стал зависеть в ней.

Но если это так...

Я с трепетом посмотрел на часы. Сейчас 14:30, 21 марта 2020 года. Прошло всего 15 минут после того, как я лёг в капсулу, чтобы испытать игру.

Всего 15 минут? Значит, всё это время было сном? Для меня, прожившего 15 лет в игре, это казалось шокирующим.

Тем временем мужчина в костюме успел представиться. Его звали Джо Гонзогон.

-Капсулы, использованные мистером Ли О Джином, были немедленно списаны. В качестве извинений руководство предоставит вам новую капсулу, оплату больничных счетов и небольшую сумму компенсации. В ответ мы просим вас сохранить инцидент в конфиденциальности...

Услышав слова руководителя группы, я на мгновение задумался. Я прожил 15 лет во сне из-за капсулы. Должен ли я сообщить об этом?

Неудачник, одиночка, трус, который притворяется сильным. Гнилая вода, независимо от того, из-за долгов ли это или азартности. Всю жизнь я преследовал гламурность успешной жизни, в итоге состарившись, так ничего и не добившись.

-Да, спасибо вам. - ответил я, пряча свои налитые кровью глаза, но мужчины этого не услышали - Я никогда больше не проживу такую жизнь.

Я дал себе обещание. Независимо от того, являются ли эти 15 лет в капсуле реальным будущим или просто ошибкой, я точно проживу жизнь, отличную от прежней.

*

*

*

-Так всё это было сном?

Вернувшись домой, я присел на корточки и задумался об этом. Комната вокруг меня никогда не подвергалась воздействию солнца. Сюда не приходят ни газетчики, ни страховщики, ни молочники, даже письма с добрыми пожеланиями сюда не приходят. Единственными посетителями была лишь приехавшая сегодня служба доставки от Dem, разработавшей Deus Ex Mashina.

Игровая капсула. Она, совсем новенькая, стоит рядом со мной издавая новый для этой комнаты звук. Я осторожно провёл рукой по поверхности капсулы.

-Это правда был лишь кошмар?

Вот только память о том, как я играл в эту игру отчётливо сохранилась в моём сознании.

Ощущение того, как ты пронзаешь мечом плоть монстра и ломаешь кости. Трепет при улучшении предметов. Рейды у морских скал. Эмоции от управления своей гильдией и уничтожение враждебных. Всё это казалось живым.

-Всё это было иллюзией?

Я покачал головой. Этого не может быть. Эта многообещающая игра прожила 15 лет и даже стала игрой для олдов. Это жизнь, которую я прожил.

-Не поиграю - не узнаю.

Кивнув, я посмотрел на капсулу рядом с собой.

*

*

*

-Динь! Добро пожаловать в Deus Ex Machina!

Привычный звук уведомления. Почувствовав землю под ногами, я открыл глаза.

-Такая же!

Сам того не понимая, я воскликнул. Обучающая башня располагалась перед моими глазами точно так же, как изображение 15-летней давности в моей памяти.

-Это был не просто сон.

Я прикусил губу. 70000 часов игры. Deus Ex Machina, игра, которая сделала меня игроманом и в конце концов погубила меня. Конечно, это было моей виной. А кого мне ещё обвинять? Но на этот раз всё будет по-другому!

Я стиснул зубы. Это возвращение в прошлое 15-летней давности. Ещё одна возможность. Но на этот раз я точно не буду жить так, как раньше!

В своей прошлой жизни я играл только для того, чтобы получать удовольствие от игры. Затем от того, что моя жизнь была разрушена, у меня не было выбора кроме как продолжать играть чтобы заработать.

Однако эта жизнь совершенно другая! Я окажусь на вершине игры, забрав себе все улучшения, предметы и секретки в игре. Только тогда я смогу наслаждаться игрой по-настоящему.

-Однако я не знаю, достоверно ли то будущее, которое я видел.

Я ощущаю некоторое беспокойство. Обложка и внешний вид игры выглядят точно так же как и в воспоминаниях, но что, если содержимое изменяется прямо сейчас? Что, если это полностью отличается от той игры, в которую я играл последние 15 лет?

Но это беспокойство исчезло как только я открыл дверь башни.

Вжжж...

Послышался неприятный звук

Прекрасно. Я достал из инвентаря деревянный меч и сжал его в руке.

<Обучающий деревянный меч / одноручное оружие / D>

"Обучающий деревянный меч используемый только в обучающей зоне."

-Атака +10

-Неразрушимый (особый)

-Автоматически разрушается при выходе из обучающей зоны (особый)

По характеристикам не лучшее оружие, но всё что у меня есть - этот деревянный меч. Я повернул голову и посмотрел на источник шума. То, что появилось передо мной, было гигантской пчелой размером с человека.

-Я так и знал.

Гигантская пчела передо мной идеально соответствовала обучающему монстру из моей памяти.

<Смертоносная пчела / D>

Особенности: яд, насекомое, колония.

-Размер: 1 м.

-Место обитания: все континенты.

-Большая, но неповоротливая. Летает медленно и невысоко.

-На брюшке и передних конечностях присутствуют ядовитые шипы.

Это монстр, которого я ловил бесчисленное количество раз за свою карьеру геймера. Поймать его так же легко, как заварить лапшу.

Как только я отталкиваюсь от земли, моё тело выстреливает подобно гарпуну. 35-летнее тело никогда бы не смогло повторить такое. Но поскольку сейчас моё тело молодо, персонаж в игре тоже молод.

Смертоносная пчела, кажется, была сильно удивлена моим внезапным движением. Я ударил её по голове своим деревянным мечом. Хватка, которая вот-вот разожмётся, чувство тяжёлой отдачи, это ощущение удара - всё это ввергает в трепет! Всё это как в воспоминаниях!

Свист

Пчела пошатнулась, отступила назад и взмахнула шилом на своей передней лапе, однако я уже предсказал это и наклонил голову чтобы уклониться

-Уязвимым местом этого монстра... является основание шеи?

Урон от оружия не всегда одинаков. Для того, чтобы продемонстрировать 100% силы оружия и его характеристик, необходимо целится в жизненно важные точки монстра. В случае со Смертоносными пчёлами, это их шея. Там, где шея соединяется с головой располагается треугольная пластина. Если проткнуть это место острым предметом...

Храк

Жёсткий экзоскелет под ударом деревянного меча легко проломится и наружу вырвалась телесная жидкость. Легко и просто.

Я схватил пчелу за крылья рукой и разорвал их на части. Крылья этой пчелы имеют горизонтальное сечение, поэтому если рвать их вертикально, повредить их очень тяжело. Необходимо рвать их горизонтально, вдоль волокон. Это также совет, который может знать только опытный игрок.

Пчела упала на землю, перевернулась и начала дёргаться. Крылья были разорваны горизонтально, так что они не оторвались от тела, но уже не могли служить своей цели. Пчела широко расставила свои шесть лап, показав своё мягкое, пухлое брюхо.

Фук!

Я безжалостно вонзил в него деревянный меч и вспорол.

Чвак

Кишки вывалились наружу. Если установить фильтр за 19 золотых монет, то это жестокое изображение станет размытым, но я не беспокоился об этом.

-Посмотрим, что из него выпало.

Я наклонился и взял предмет с трупa пчелы.

<Жало Смертоносной пчелы / D>

"На нём есть ужасный парализующий яд. При использовании парализует противника на 1 секунду вне зависимости от его класса и умений."

-Как и ожидалось! Всё как я помню. Всё... - вскрикнул я с дрожащим голосом.

Если бы кто-нибудь увидел мой геймплей прямо сейчас, он был бы удивлён. Какими бы лёгкими ни были монстры класса D, на них нелегко охотится на 1 уровне. По сути, быть монстром в этом мире - значит быть ужасно сильным.

Таким образом, чтобы убить одну Смертоносную пчелу, требуется бить её не менее 5 минут. Мне же потребовалось меньше 3 секунд, чтобы избавиться от неё. Это действительно феноменальная скорость охоты.

Конечно, это было результатом охоты на одного и того же монстра, когда я точно знал его уязвимые места, так что эта скорость была естественна.

-Это реально! Реально!

Я прикусил губу и сжал деревянный меч, продолжив двигаться вперёд. После я от медленной ходьбы перешёл на бег. Шатающаяся походка стала устойчивой. Тело двигалось быстро, словно на ветру. Казалось, что пропасть между виртуальным и реальным телом полностью исчезла.

Последние 15 лет я играл только в эту игру. И вот я здесь.

Если бы новички, впервые вступившие в игру виртуальной реальности, увидели бы эту сцену, они могли бы разочароваться и немедленно выйти из игры. Однако, к счастью, этого не произошло, ведь обучение предназначено для одиночного прохождения.

*

*

*

По моей памяти, обучающая зона была создана в виде башни. Если вы поднимитесь по этой башне, состоящей из 10 этажей, вы достигните 10-го уровня и попадёте в основной мир. По мере того, как вы поднимаетесь, на каждом следующем этаже количество Смертоносных пчёл увеличивается. Одна пчела на 1 этаже, две пчелы на 2 этаже... на 9 этаже обитает девять пчёл.

Уровень также повышается каждый раз, как вы поднимаетесь на один этаж. Когда вы достигаете 5 уровня, вы можете без труда выбраться из обучающей башни.

В тот момент, когда я открыл портал на 10 этаж после убийства девяти пчёл, раздался знакомый звук оповещения.

-Динь! Обучение было пройдено в кратчайшие сроки. Вы установили мировой рекорд. Хотите оставить своё имя?

Я остановился. Хотя я был мёртвой водой, я был далёк от секреток и других привилегий первопроходцев. Тогда для меня было потрясающим даже просто следовать пути топов.

Но теперь всё изменилось. И я оставил имя.

<Мёртвая вода>

В тот момент когда я оставил имя, раздался звук ещё одного оповещения.

-Вы можете выбрать сложность босса 10 этажа.

[Доступные уровни сложности: D, C, C+]

-Что?

Я наклонил голову набок. Я не сталкивался с подобной ситуацией на своей памяти.

-Так вот что имел в виду один из ранкеров когда говорил о подобном. В обучении есть много секреток.

Секретки. Не помню, кто сказал о них, но я помню его слова. Я задумался над вариантами выбора. Кажется, это привилегия, данная лишь тем немногим, кто установил новый рекорд.

Изначально появляется либо 10 монстров D класса, либо 1 монстр C класса, который в 10 раз сильнее одного монстра D класса. В целом, монстры становятся сильнее в 10 раз за каждый ранг. Другими словами, это означает, что монстры класса C+ по крайней мере в 100 раз сильнее Смертоносных пчёл, которые являются монстрами класса D.

Если вы в здравом уме, вы бы не стали внезапно повышать сложность так резко в конце обучения.

Но тем не менее...

[Ранг босса повышен до C+]

Я без колебаний выбрал босса класса С+. Я - вода которая за 15 лет застоялась и умерла. За это время я поймал бесчисленное количество монстров класса А и А+. Было время когда я сражался с монстром S класса.

-Так как я могу быть побеждён монстром класса С+?

Я улыбнулся в сторону лестницы, ведущей в конец учебной зоны, на 10 этаж.

Стоячая вода начала закипать.

<http://tl.rulate.ru/book/70621/3010580>