

В девять утра девятого дня система объявила, что на уровне осталось 634 игрока, 582 неигровых персонажа и 613 зомби.

Количество людей резко уменьшилось, что явно говорило о том, что вчерашняя бойня была очень жестокой.

Но также было много людей, которые с самого начала не желали влезать в эти разборки, а потому остались во внешнем круге. Их вполне устраивала мирная жизнь, в которой днём они уходили за припасами, а ночью возвращались домой.

Су Хан же на другом конце карты вела зелёный внедорожник, одной рукой держа руль, а другой поедая хлеб, как будто бы она была не в бегах, а отправилась в дорожное путешествие.

При встрече с зомби напарники останавливались и убивали их. А иногда, когда были уверены, что вокруг никого нет, останавливались для отдыха.

Утром десятого дня на уровне осталось 410 игроков, 393 неигровых персонажа и 584 зомби. Треть игроков не стала испытывать судьбу и вышла, едва представилась возможность.

День шёл за днём, Су Хан и Чжун Жуй бесцельно катались по кругу, дожидаясь конца уровня и не беспокоясь о заговорах. Иногда они даже разводили костёр и готовили лапшу быстрого приготовления.

Вскоре Су Хан получила новый уровень, и перед ней возникла панель: «Ваш опыт составляет 30/30, поздравляем с новым уровнем! Все ваши показатели увеличиваются на 100!

Имя: Су Хан (аутентификация по реальному имени)

Уровень: 7 (опыт 0/30)

Профессия: повар (максимальный уровень)

Профессия 2: мыловар (2 уровень, опыт: 15/30)

Сытость: 840/840

Чистота: 840/840

Выносливость: 840/840».

Но полученный уровень не доставил девушке никакой радости. Всё, чего она хотела, это дожить до конца и выйти отсюда.

Утром 16-го дня система объявила:

— Неведомый сигнал призвал всех оставшихся в живых зомби к убежищу. Армия зомби начнёт наступление через два часа.

Су Хан кольнуло чувство стыда за то, что она осуждала группировку мужчины в белом пальто. Всё-таки пара сотен зомби - это не то же самое, что пятьдесят тысяч, так что у жителей были все шансы отбиться.

Чжун Жуй тихонько вздохнул:

— Хотелось бы, чтобы всех зомби убили, но, наверное, это невозможно.

Например, были мертвецы, которые упали в ямы, оставленные игроками. Поэтому о них никто не мог знать и прийти убить. Также некоторых зомби заманивали в здания и запирали там. И такие случаи не редкость, так что реальная сложность была не в том, чтобы убить, а чтобы найти таких зомби.

— Просто дождёмся завершающего дня и всё, – пожала плечами Су Хан.

И вот в 9 утра 20-го дня система объявила:

— На сервере осталось 163 игрока, 212 неигровых персонажей и 143 зомби.

Как и предполагали, всех зомби убить не удалось. В 12 дня система объявила:

— Поздравляем игроков сервера I22 с окончанием уровня! Вы получите дополнительные награды за прохождение экстремального испытания и будете автоматически перенесены из игры.

После этого перед глазами вспыхнул знакомый белый свет, и Су Хан покинула уровень.

Как обычно, девушка выбрала дополнительные 5 очков опыта и повышение показателей на 20, после чего её профиль стал выглядеть следующим образом:

«Имя: Су Хан (аутентификация по реальному имени)

Уровень: 7 (опыт 10/30)

Профессия: повар (максимальный уровень)

Профессия 2: мыловар (2 уровень, опыт: 25/30)

Сытость: 860/860

Чистота: 860/860

Выносливость: 860/860».

Дверца её кабинки открылась.

Су Хан всё игровое время пролежала внутри, но в первый раз ей захотелось уснуть прямо в ней. Девушка потратила слишком много энергии, пытаясь понять замыслы других людей.

В попытках взбодриться, она выбралась из кабинки и зашла на форум. Нужно было узнать информацию.

На форуме был закреплён пост со статистикой: «В девятом раунде игры приняли участие 270 000 игроков, 106 000 игроков удалось пройти уровень, что составило 39%. Ещё 504 игрока сумели пройти экстремальное испытание (выжив 20 дней)».

106 000 игроков... Похоже, если десятый уровень будет не последним, придётся попросить на работе ещё парочку отгулов. Су Хан покачала головой и продолжила читать.

«Я так давно ждал уровня с зомби и наконец-то дождался! Чувствую себя так, будто выиграл приз (к слову говоря, никаких наград я не получил)».

«Осада города армией зомби – настоящая классика. Надеюсь, в будущих уровнях тоже будет побольше классических ходов и поменьше инновационных решений. В конце концов, все мы хотим выжить ;)»

«Я понял, почему нужно было прожить именно 20 дней. Потому что зомби убивать легко, а вот добывать пропитание – настоящее испытание! Я чуть не проиграл из-за нехватки припасов! К счастью, в самый критический момент я получил новый уровень и обновил свои показатели. Благодарю бога за его благословение».

«Этот уровень тестировал игроков на предусмотрительность. Если не запастись едой, можно было не выжить к концу игры. Если не убивать зомби, то нельзя было бы пережить 16-й день. Так что нужно было заниматься всем этим одновременно, чтобы закончить тур».

«А я кое-что проанализировал и пришёл с информацией. Оказывается, у каравана была профессиональная команда учёных, которая, при особых условиях, могла изобрести лекарство. Для этого нужны были: девочка 8 лет, профессор около 80-ти, несколько людей среднего возраста, работающих в пункте обмена, 50-летняя уборщица, а также убитый господин Хуан. После этого учёный мог заняться изучением антител (всё это упоминалось в комментариях одного из игроков, возможно, где-то нужно ещё больше людей). Если все вышеперечисленные появятся в институте, антидот может быть изобретён в течение пяти дней. Но если ключевой персонаж, мистер Цзян, умрёт, то антидота не будет. В общем и целом, это довольно типичный уровень с наступлением и обороной. Задачи для игроков стандартны: убивать зомби, собирать припасы и торговать с караваном. Все эти действия однообразны и продолжаются до самого конца игры».

Глаз Су Хан дёрнулся – это-то типичная игра с однообразными действиями? Учитывая, как на их сервере обычный заговор обернулся войной, эти слова казались выдумкой...

В этот момент ей на глаза попался пост: «Может, я что-то не понимаю, но я играл в совершенно другую игру».

Автор в подробностях описывал свой опыт. Сначала он потерялся и смог добраться до убежища только к третьему дню. Узнав, что в голове зомби есть отростки, которые можно выменять на еду и лекарства, он принял активное участие в убийстве зомби. Но хоть почти все мертвецы были уничтожены, ни одного отростка никто так и не нашёл. Всё было обманом. От безнадёжности он решил поучаствовать в восстании. Во время сражения с охранниками внутреннего круга ему удалось подсобрать некоторые припасы, но, после того как конфликт успокоился, восставшие начали нападать уже друг на друга. На 13-й день караван объявил, что смог создать антидот, но им поделятся, только если игроки сложат оружие и помогут каравану. Бастующие вновь поменяли свои приоритеты и согласились помочь. В конце своего рассказа автор заметил, что выжил только благодаря удаче.

Комментарий 1: «Отросток в голове зомби?! Чёрт, кому только в голову пришло придумать такую легенду?!»

Комментарий 2: «Если бы оказался на моём месте, ты бы тоже поверил. Это популярный сюжет в фильмах про зомби, так что у меня не было причин сомневаться».

Комментарий 3: «Плюс я прибыл в убежище только на третий день и думал, что это правило, которое установила система... Подумать только, меня так легко обвели вокруг пальца...»

Комментарий 4: «Это самый насыщенный игровой опыт, про который я читал. Мне тебя очень жаль, чувак».

Комментарий 5: «Хорошо, что я был с тобой не на одном уровне, потому что я очень доверчив и меня бы точно использовали».

Комментарий 6: «О, мой любимый тип историй: когда люди намного страшнее условий, в которые нас ставит игра».

Комментарий 7: «В игре осталось 100 000 игроков. Все уже начали задумываться о завершении и готовить почту для выигрыша? Мне уже страшно играть дальше...»

Комментарий 8: «У нас было немного по-другому. Я сказал, что нужно убить зомби и икать припасы, чтобы без проблем закончить уровень. И в итоге лично с моей помощью выжило около 100 игроков! Всё благодаря плану!»

Комментарий 9: «О, преклоняюсь перед гением».

Комментарий 10: «Если бы я не играл на том же сервере, я бы подумал, что автор преувеличивает».

Комментарий 11: «Только хотел написать, что сомневаюсь в правдивости произошедшего. Что ж, желаю, чтобы после этого вам не снились кошмары».

Полистав форум ещё немного, Су Хан окончательно устала. Она выключила компьютер и повалилась на кровать. К сожалению, ночь пролетела незаметно, и вот наступило утро 10-го дня.

Как только она авторизовалась в игровой кабинке, её поприветствовала система:

— Добро пожаловать в «Бесконечную игру на выживание»! На данный момент у вас 175 очков. Обращаем ваше внимание, что это последний уровень, на котором доступен игровой магазин. Так что рекомендуем выбирать с осторожностью.

Последний уровень? Что ж, хорошо.

Су Хан зашла на страницу магазина. У неё было достаточно всего, поэтому, чтобы не терять очки попусту, она скупила лекарства, а затем закрыла окно.

— Подготовка окончена. Желаете начать?

Су Хан тут же нажала «Да». Вспыхнул белый свет, и девушка погрузилась в игру.

— 10 раунд посвящён выживанию в условиях радиации! Желаем удачи! Спустя 10 дней игрок выполнит условия и может запросить выход. Если уровень вашей выносливости упадёт до 0, персонаж умирает, и вы будете дисквалифицированы. Чем больше дней вы проживёте, тем богаче будут награды. Если завершите экстремальное 20-дневное выживание, то получите дополнительные награды. Через 20 дней игроков автоматически телепортируют. Город J33 (сервер, на котором вы находитесь) содержит 1 000 игроков, 4 000 неигровых персонажей и 50 000 зомби. Шесть месяцев назад в городе произошла авария, навсегда изменившая жизнь местных жителей. До сегодняшнего дня люди ежедневно подвергаются облучению. С этого

момента 10-й уровень игры официально начался!

Радиация? Су Хан застыла на месте, её сердце гулко забило в груди. Каждое следующее испытание намеренно делали сложнее. Если ты не профессионал, откуда тебе знать, как выживать в условиях радиации?!

Пришлось копаться в глубинах памяти.

Как вспомнилось, разные излучения наносили разный урон человеческому организму. Некоторые лучи воздействовали на внутренние органы, другие - причиняли вред только коже или разрушали организм и изнутри, и снаружи.

Небольшая доза радиации не столь опасна для человека. Но при передозировке появлялся риск развития рака или даже наступала смерть. Чем дольше человек подвергался радиации, тем сильнее был урон.

Только вот Су Хан не знала, руководствовались ли разработчики игры общеизвестной информацией о радиации, когда создавался этот уровень.

<http://tl.rulate.ru/book/78141/4591640>