

+3000

Я улыбнулся. Игровой автомат запищал, и пиксельные человечки-грибы заплясали над головой моего персонажа. Высветился экран с высокими баллами, давая бонус за каждую оставшуюся жизнь. Не самый высокий мой балл, но это было просто занятие, пока мистер Прайс всё готовил.

- И вот как надо играть!

Нэнси закатила глаза.

- Прекрасно. И на это мы тратим наш обеденный перерыв?

Том вмешался:

- Да, ты сказал здесь будет что-то удивительное. Мы уже видели этот зал игровых автоматов.

Я покачал головой.

- Нет, не это. - Посмотрев в заднюю часть магазина, я крикнул: - Мистер Прайс! Демо уже готово?

- Почти, - последовал ответный крик. - Осталось собрать всё воедино.

- Так в чем же большой секрет? - Нэнси взорвала пузырь своей жевательной резинки. - Новая аркадная игра? Мобильная игра? Игровая приставка?

Я ухмыльнулся.

- Можно и так сказать, но вряд ли отдаст должное масштабу. Мистер Прайс создал новую консоль, которая выведет всё на новый уровень!

Том покачал головой.

- Не скажу, что удивлен твоему восторгу от чего-то подобного. Но мистер Прайс? Он действительно может создать нечто подобное?

- Увидите. - Я расстегнул молнию на куртке, здесь было довольно жарко.

Нэнси вздохнула и покачала головой.

- Послушай, я не увлекаюсь играми, как вы, ребята. Зачем ты вообще притащил меня сюда?

- Именно по этой причине, - объяснил я. - Мистер Прайс позволил мне протестировать, потому что знает, что мне такое нравится. Ему нужен отклик от людей, которые обычно не интересуются подобными вещами.

- Это всё очень хорошо, - улыбнулась она, тыкнув меня. - Но что я получу от этого?

- Доверься мне. Ты будешь шокирована.

Девушка-подросток скрестила руки на груди.

- То же самое ты говорил о той старой реликвии, которую купил. Что это было? Какой-то "ЫС"?

- Это был "NES", и я все еще не могу поверить, что тебе не понравилась "Легенда о Зельде"!

- А я не могу поверить, что ты думал, что понравится!

- Ребята, ребята. - Том сделал жест руками. - Давай не будем отклоняться от темы. Кевин, что такого замечательного в этой новой консоли?

- Ну... ты помнишь тот фильм Земли Алеф "Газонокосильщик"?

Том наклонил голову.

- Тот, который написал... э-э... как его зовут? Знаменитый автор ужасов?

- Стивен Кинг. И он пишет больше, чем просто ужасы.

- Ужасы? - обвиняющим тоном спросила Нэнси.

- Мы отклоняемся от темы. - Я покачал головой. - Фильм о виртуальной реальности, и это то, что использует новая консоль.

- Виртуальная Реальность? - голос Тома звучал крайне не убежденно.

- Поверьте мне, поверьте, - я улыбнулся, едва сдерживаясь. - Все захотят такую! - Черт возьми, как только они попробуют изобретение мистера Прайса, они поблагодарят меня.

Нэнси склонила голову набок.

- Эй, ребята, вы слышите... - её прервали, когда все стекла в аркадном зале взорвались.

У меня закружилась голова. Мое зрение затуманилось. Все казалось расплывчатым. На моем лбу было что-то горячее. Я протянул руку, чтобы дотронуться. Фу! Она была мокрой. Я опустил руку и посмотрел на свои пальцы. Кровь! Мир сосредоточился на моей ладони. Кровь! Моя кровь. Из моей головы! Чувство ужаса начало наполнять меня, я наблюдал за крошечными ручейками крови, которые медленно стекали по моей ладони. Только когда капля крови упала с нижней части ладони, я вышел из оцепенения.

Я сделал глубокий вдох, чтобы закричать, а потом чуть не задохнулась.

- Только представь, что даже несколько сотен подобных людей могут натворить в таком месте, как Хьюстон. Даже Эйдолон, вероятно, не сможет с этим справиться!

Кто-то хихикнул у меня за спиной. Я не мог повернуться, чтобы посмотреть. Всё мое существо теперь сосредоточилось на... том, что возвышалось надо мной. Оно было сплошь черным. Огромным. Так. Много. Зубов.

- Итак, что скажешь?

- Что? Я никогда...

- Я бы передумал, будь я на твоём месте. На самом деле тут не так уж много выбора. Позволь показать, что с тобой произойдет в противном случае. Нед, будь так добр.

Существо пошевелилось. Краулер. Теперь я узнал опознал его. Я следил за кейпами, а это означало, что я знал главных злодеев. Не то чтобы в Техасе их было много. Не с Эйдолоном в

Хьюстоне. Хотя я знал Бойню Номер Девять. Они были знамениты в самом худшем смысле этого слова.

Ини... мини... майни... мо! - Монстр наступил на распростертое тело Тома. Мой друг надулся... а потом лопнул, как арбуз.

Кто-то что-то сказал, но я не мог сосредоточиться ни на чём, кроме останков Тома. Мой друг. Мертв. Истоптан в кашу. Так было до тех пор, пока Краулер, шаркая, не подошел ближе... и *облизал* Нэнси. Я наблюдал, как её истерический смех перешел в крики, она растаяла прямо на глазах. Мне хотелось сделать то же самое, смеяться и смеяться над абсурдностью всего этого. Вот так просто мы все должны умереть. Кислота разлилась по её телу. То, что когда-то было тонким слоем слизи, каким-то образом росло и увеличивалось, пока не превратилось в зеленую лужицу. Я ничего не мог сделать, чтобы остановить это. Краулер повернулся ко мне.

Моей последней мыслью было то, насколько реальность по-настоящему отстойна по сравнению с играми.

...

Червь. Гигантское существо, по сравнению с которым Краулер казался карликом. И Земля тоже. Это было неправильно. То, как он двигался. Перемещаясь в реальность и выходя из неё.

...

[Найдено 5 совместимых шардов.

Создана особенность Тело Игрока.

Создана особенность Разум Игрока.

Создана особенность Наблюдение.

Создана особенность Инвентарь.

*Эффект Стирания Воспоминаний сведено на нет Разумом Игрока.

*Эффект Жажды Конфликта сведен на нет Разумом Игрока.

Я моргнул. Я вспомнил о черве. Я вспомнил Краулера. Я вспомнил Бойню Номер Девять. Но я чувствовал себя... странно спокойным.

*Состояние Истории сведено на нет Разумом Игрока.

Что?

Передо мной в воздухе повисло голубое окно.

[Добро пожаловать, Кевин Гринхауз! Вам были дарованы способности Игрока! После инициализации вы получили 4 особенности. Выполняйте задания и активности, чтобы стать сильнее и влиять на мир.]

*У вас 14 непрочитанных уведомлений.

Я моргнул. Тело Игрока? Разум Игрока? Наблюдение? Инвентарь?

При каждой из этих мыслей открывалось новое окно. Инвентарь стал последним, и был поверх всех остальных висящих синих окон.

*Инвентарь. Активный. Уровень 1. У вас есть инвентарь, который вы можете использовать для хранения вещей. В настоящее время вы можете касанием помещать в инвентарь до СИЛА*5 килограмм неживых предметов.

Правда? Круто.

Постой.

Круто? Почему я так спокоен? Что там было в том окне про истерию?

Я сосредоточился на окне и мысленно пожелал, чтобы оно закрылось. Так и случилось.

*Наблюдение. Активный. Уровень 1. Вы можете идентифицировать увиденные объекты и людей.

Окей. Дальше.

*Разум Игрока. Пассивный. Уровень Макс. Мир - это игра. Сохраняйте спокойствие разума. Иммунитет к психическим расстройствам.

Ах, это всё объясняет. Должен признать, последние события определенно вывели меня из равновесия. Я мог бы сказать, что это ненормально - наблюдать, как капля крови медленно стекает по моей ладони, в то время как мир вокруг катится к чертям. Но в то же время я просто не мог отвести взгляд. Эта потребность, это желание сосредотачиваться на такой мелочи просто навалилось. Как и любое отрицание ситуации. Не было никакого смысла смеяться, кричать или плакать. Ничто из этого не позволит мне выжить. Дальше.

*Тело Игрока. Пассивный. Уровень Макс. Предоставляет тело, позволяющее пользователю жить в реальном мире, как в игре.

Хм. Что именно это значит? Показатель очков здоровья? Дополнительные жизни? Сохранения? Как именно это работает?

*У вас 15 непрочитанных уведомлений.

15? Разве только что не было 14? Я сосредоточился на всплывающем окне, и перед моими глазами начал прокручиваться список.

*Запущен новый квест: Побег от Девятки. Ограничение по времени: 42 секунды.

*Из-за предыдущих травм вы потеряли 15 ОЗ.

*Из-за предыдущих травм ваше Сопротивление (Физическое) поднялось на 1 уровень.

*Из-за предыдущих травм ваше Сопротивление (Физическое) поднялось на 1 уровень.

*Из-за предыдущих травм ваше Сопротивление (Физическое) поднялось на 1 уровень.

*Из-за предыдущих травм ваше Сопротивление (Физическое) поднялось на 1 уровень.

*Из-за предыдущих травм ваше Сопротивление (Физическое) поднялось на 1 уровень.

*Вы выжили, потеряв 10% здоровья в ситуации жизни или смерти, вы получили +1 ТЕЛО.
(Единоновременный бонус.)

*Вы выжили, потеряв 25% здоровья в ситуации жизни или смерти, вы получили +1 ТЕЛО.
(Единовременный бонус.)

*Вы выжили, потеряв 50% здоровья в ситуации жизни или смерти, вы получили +1 ТЕЛО.
(Единовременный бонус.)

*Вы выжили, потеряв 75% здоровья в ситуации жизни или смерти, вы получили +1 ТЕЛО.
(Единовременный бонус.)

*Проверка Восприятия провалена.

*Проверка Восприятия провалена.

*Проверка Восприятия провалена.

*Побег от Девятки: Лимит времени истек.

- Побег от девятки?

Появилось новое окно:

[Побег от Девятки

Благодаря вашему удачному триггеру, все паралюди, находящиеся в непосредственной близости, получили ОГЛУШЕНИЕ (неотразимое). Воспользуйтесь этим и спасайтесь!

Успех: +1000 опыта; Последующий квест: Спрячьтесь.

Провал: Внимание Джека Остряка. Удачи!]

- Дерьмо, - тихо сказал я.

<http://tl.rulate.ru/book/94624/3182317>