В тускло освещенной квартире молодой человек лет двадцати пяти сидел за компьютером, погрузившись в игру GTA Online. В комнате царил полумрак, неоновые лампы отбрасывали жутковатый отблеск, а единственным источником освещения служил экран компьютера. Очевидно, что он вложил в свою игровую установку больше, чем нужно: три монитора, массив RGB-подсветки и компьютер с жидкостным охлаждением свидетельствовали о его целеустремленности. Удивительно для человека, работающего в сфере продаж, но его игровое оборудование свидетельствовало о его приверженности качеству.

Молодой человек устало вздохнул. "Я совершенно измотан... Только что закончился изнурительный рабочий день, а теперь я вернулся к этой удручающей игре, в которой шлифовка кажется второй работой".

В виртуальной реальности он оказался по колено в миссии по доставке грузов от "Мотоциклетного клуба", где ему поручили переправить контрабанду на явно неповоротливом почтовом фургоне. Для тех, кто не знаком с GTA Online, эта миссия занимает одно из первых мест в списке раздражающих факторов, но не из-за ее сложности, а из-за мучительно медленного транспортного средства, на котором приходилось ездить. Еще более утомительным было то, что игроки должны были физически передавать пакеты в места, разбросанные далеко друг от друга, что резко отличалось от заданий с участием мусоровоза, где пакеты можно было удобно выбросить. Хуже того, в этой миссии игроку приходилось после каждой доставки преодолевать огромное пространство от Лос-Сантоса до округа Блейн, что отнимало у него значительный кусок драгоценного времени - 5-10 минут минимум.

"Еще один фургон...", - устало вздохнул молодой человек. Он только что захватил еще один автомобиль и направлялся к следующей точке доставки, как вдруг его внимание привлекло зловещее присутствие Oppressor MK II - десантного мотоцикла, вооруженного ракетами, приближающегося к месту его нахождения.

"Нет... нет, нет, нет! Пожалуйста, только не это!" Молодой человек поспешно остановился у фургона, размахивая карабином в отчаянной попытке отбиться от пилота Oppressor. Шквал точных выстрелов в голову нашел свою цель, но противник остался невредим.

"И, КОНЕЧНО ЖЕ, ОН НЕПОБЕДИМ!" с досадой подумал молодой человек, когда "Угнетатель" приблизился к нему и обрушил на него шквал ракет, уничтожив и его самого, и фургон с грузом, резко прервав его миссию по продаже.

[УБИРАЙТЕСЬ К ЧЕРТУ ЛУЗЕРЫ], - насмехался провокатор в чате.

[ОТВАЛИ, ИМБЕЦИЛ, СОСУЩИЙ Х*Й В РЕЖИМЕ БОГА. ДЕРЖУ ПАРИ, ЧТО ТВОЕ СВИДЕТЕЛЬСТВО О РОЖДЕНИИ - ЭТО ПИСЬМО С ИЗВИНЕНИЯМИ ОТ ФАБРИКИ ПРЕЗЕРВАТИВОВ.], - ответил молодой человек. Очевидно, что эта реплика спровоцировала противника, и началась усиленная борьба, которая продолжалась два часа, прекратившись только тогда, когда молодой человек был бесцеремонно выдворен из холла.

Разочарование и злость закипели в нем, и в минуту полной глупости он с яростью ударил кулаком в монитор, удивительным образом пробив его полностью.

"Бл*дь!" - застонал молодой человек, поспешно отнимая руку от разбитого дисплея.

"К черту все это, я иду спать". Резко решив, он поднялся, отключил компьютер и устало поплелся в спальню.

Сон быстро одолевал его, а зрение погружалось в темноту. Вдруг раздался резкий звук

будильника, и он резко сел, не понимая, что происходит. Протерев заслезившиеся глаза, он застонал от непривычной вялости.

"Уф... Почему я такой тяжелый?" - пробормотал он в оцепенении. Постепенно, когда зрение прояснилось, усталость сменилась тревогой, и он стал осматривать окружающее пространство.

"Где я, черт возьми?!" - воскликнул он, обводя взглядом роскошную комнату с малиновыми шторами, роскошной удобной кроватью и манящей балконной дверью справа. Далеко не то, что было в его двухкомнатной квартире.

"Я совершенно уверен, что вчера вечером ничем не баловался... Так как же я здесь оказался?" Он попытался вспомнить события предыдущего вечера, но в памяти всплыло воспоминание о том, как этот нарушитель спокойствия на "Оппрессоре". Честно говоря, он признал, что сам виноват в том, что решился зайти в общественный вестибюль. Если бы только он не поддался на соблазн жалких 2,5% повышения продаж за игру на публике.

Заметив на тумбочке семейную фотографию, он поднялся с кровати и подошел к ней. Он сразу же узнал лица на фотографии.

"Не может быть..." Он остановился на полуслове, когда с его губ сорвался голос, не похожий на его собственный, - голос, который он мог узнать по знакомому голосу бесчисленных часов, проведенных за игрой.

Торопливо пройдя в гримерку, он взглянул в зеркало. Перед ним предстал кавказский мужчина с короткими прямыми черными волосами, голубыми глазами и несколько круглым лицом с заметным брюшком. Внешне и по голосу он был похож на Майкла Де Санту, одного из главных героев GTA V.

"Черт возьми, да я же Майкл!" - озадаченно произнес он, слегка приоткрыв рот. Он еще не успел осмыслить ситуацию, как вдруг перед ним материализовалось голографическое всплывающее окно.

[Поздравляем вас, путешественник EX161, с благополучной транспортировкой! Памятные подарки добавлены в ваш инвентарь. Желаю удачи!]

"Что за... Тоже система?" Майкл не смог удержаться от ухмылки. Он вышел из гардеробной и присел у кровати.

"Статус". Как только это слово пришло ему в голову, перед ним материализовалась голографическая панель, вызвавшая в нем головокружительное ощущение.

[СТАТЫ]

Имя: Майкл Де Санта

Деньги: 7 860 долларов

Выносливость: 9

Стрельба: 15

Сила: 11

Скрытность: 9

Полет: 2

Вождение: 12

"Статы совпадают с игровыми. Ну... за исключением объема легких и отсутствия специальной способности", - отметил Майкл, заметив и другие вкладки.

[СТАТИСТИКА] [ИНВЕНТАРЬ] [НАВЫКИ] [МАГАЗИН (ЗАПЕРТО)].

Сначала он решил исследовать магазин.

[Чтобы разблокировать функцию магазина, нужно заплатить 100 000 000 долларов].

"Боже мой, это возмутительно дорого!" Немного расстроившись, он быстро перешел к проверке своих навыков. Обнаружив, что они пусты, он перешел к инвентарю, в котором находились [Лотерейные билеты (EX)(3)].

"Лотерейные билеты?" Влекомый любопытством, он выбрал один. Мгновенно перед ним материализовалось голографическое лотерейное колесо, украшенное разнообразными цветами - от бронзового и серебряного до золотого, с переливающимися оттенками и ослепительно белого. Содержимое лототрона было затемнено, что не позволяло разглядеть призы.

При виде вращающегося колеса глаза Майкла заблестели.

[Перед ним материализовалась кнопка, и он, не раздумывая, нажал ее. Колесо быстро закрутилось.

"Пожалуйста, принесите удачу, пожалуйста!" беззвучно молил Майкл, глядя на вращающееся колесо.

Спустя еще несколько напряженных секунд оно начало замедляться, почти остановившись на бронзе. Майкл уже собирался сетовать на свою удачу, но тут колесо остановилось на сверкающей белизне.

"Да!" воскликнул Майкл, вскакивая на ноги.

[Поздравляем! Вы получили благословение RNGesus'a!]

[Благословение RNGesus (EX)

Тип: Пассивный

С этим благословением вы теперь олицетворяете саму Удачу. Вы можете манипулировать вероятностью в своих интересах. Однако это благословение не активируется, если используется в интересах других, а только в своих собственных].

"Черт возьми! Это невероятная сила! Теперь я не буду переживать, что мне не везет. Даже обратная сторона кажется практически бесполезной", - воскликнул Майкл, его волнение стало ощутимым, как только он прочитал описание навыка.

Эйфория от предыдущего вращения не покидала его, и он, не теряя времени, быстро использовал второй лотерейный билет, дав колесу еще один виток.

[Благословение RNGesus'a активировано!]

"Что за..."

[Поздравляем! Вы получили Профилировщик сторожевого пса].

[Профилировщик сторожевого пса (SSR)

Тип: Активный

Модернизированная версия оригинального профилировщика. С его помощью вы можете взламывать и получать доступ ко всему, что имеет хоть малейший намек на электричество и/или технологию...

Примечание: Для активации навыка требуется устройство].

Все тело Майкла дрожало от возбуждения. "Это практически билет в безбедную жизнь!" воскликнул он, прежде чем вытянуть последний билет.

[Благословение RNGesus было активировано!]

[Поздравляем! Вы получили навык "Геймер"!]

[Игрок (S)

Тип: Пассивный

Ваш разум и тело теперь обладают теми же атрибутами, что и персонажи видеоигр, обеспечивая вам адаптивность физических способностей и спокойствие в травмирующих или стрессовых ситуациях].

"Хаха... ха..." Майкл растерялся. Сочетание этих трех навыков позволило ему вести комфортную жизнь, не сталкиваясь с трудностями сюжетного режима. Он плюхнулся на кровать, погрузившись в размышления о своих новых обстоятельствах.

"Я ведь не сплю, правда?" не удержавшись, пробормотал он вслух. Пытаясь убедить себя в этом, он резко ударил себя по лицу, почувствовав боль.

"Похоже, что нет", - заключил он, поднимаясь с кровати и осматривая окружающее пространство.

"И что теперь..."

http://tl.rulate.ru/book/95872/3271544