

Алексей Лоев



Игра на Земле

16+

Алексей Лоев
Игра на Земле

«ЛитРес: Самиздат»

2017

Лоев А. И.

Игра на Земле / А. И. Лоев — «ЛитРес: Самиздат», 2017

Будущее. Исчерпаемые ресурсы на Земле закончились, но апокалипсиса не случилось. Человек так и не смог выбраться за пределы своей родной планеты. Войн нет. Преступности нет. Голода нет. Из-за отсутствия ресурсов на Земле царит скука и однообразие, поэтому большую часть времени люди проводят в виртуальности. После провала на собеседовании он начал играть. В игре, волею случая, ему пришлось стать убийцей. Его главная цель - узнать, в чем смысл игры, почему на игру тратится столько ресурсов?

Содержание

Локация №0.	5
Игра. Начальная локация	7
Локация «Остров смерти».	19
Конец ознакомительного фрагмента.	40

Локация №0.

Меня зовут Влад. Моя история началась с того, что я решил закончить с учебой, и попробовать устроиться на работу. Так как я считал себя хорошим специалистом по программированию нейронных сетей, самым лучшим для меня вариантом было пройти собеседование в Полигоне 2.

Нейронные сети – это самообучающиеся программы, которые могут выполнять сложные / нетривиальные задачи. Идеалом развития нейронной сети является искусственный интеллект, который, несмотря на столько усилий, так и не смогли создать. А Полигон 2 – это единственная IT компания на Земле, которая контролирует все локации виртуальной реальности и вкладывает кучу ресурсов на создание искусственного интеллекта.

Собеседование, как и многое другое в нашем веке, проводилось в виртуальности, поэтому физически мне даже не пришлось покидать свой дом. На собеседовании мне дали задание, которое я с треском провалил. То ли моя переученность сыграла злую шутку, то ли моя основательность и неторопливость. И, как результат, из пяти заданий два я решил правильно, одно решил неверно и два не успел решить. Вот странно, если тебе дают в серьезной организации простую задачу, почему человек сразу начинает искать подвох и придумывать самые нелепые варианты?!

Так как с работой в Полигоне 2 у меня не сложилось, передо мной стал выбор, что же делать дальше: заняться собственными исследованиями, продолжить обучение, которое мне уже изрядно надоело, или начать играть. Собственно говоря, выбор был очевиден.

Многие фантасты прошлого предполагали, чтобы погрузиться в виртуальную реальность, ты должен быть в капсуле или подключиться к специальному интерфейсу через разъем в голове. Реальность оказалась намного банальней. Одеваешь костюм, чем-то похожий на гидрокостюм только толще, специальные перчатки, на голову – визор и подвешиваешься с помощью специальных ремней к вращающимся в разных плоскостях кругам. Вся эта конструкция чем-то похожа на тренажер для тренировки космонавтов 20-го века.

Костюм в нужных местах, создавая необходимую жесткость, массу или температуру, позволяет ощущать себя идущим по дороге, бегущим, плывущим и так далее. Единственное, что у данной конструкции плохо получается – это имитировать свободное падение.

Мне пришлось идти в игру по простой причине – потому что больше идти было некуда. Из-за кризиса, нехватки ресурсов и последовавших за ним войн и эпидемий человечество наконец-то одумалось и создало единое правительство. Ученые рассчитали, что оптимальная численность людей составляет один миллиард. Именно столько людей может нормально жить на земле при использовании того мизера ресурсов, который дают возобновляемые источники. Раньше была интересная теория про золотой миллиард людей, который живет за счет других миллиардов, но в реальности эти другие миллиарды людей были вытеснены автоматизацией. Машина может сделать кофе не хуже, чем человек, при этом в отличие от человека машина не будет бунтовать и в чашку не плюнет.

С проблемой нехватки ресурсов все было не понятно, на протяжении долгой истории человечества количество потребления ресурсов на человека только увеличивалось. Количество частных автомобилей, яхт и даже самолетов только росло, а энергию жгли не задумываясь. А потом наступил момент, когда в большинстве случаев получить тонну чего-то полезного (или джоуль энергии) из недр Земли, воды, воздуха, космоса... стало дорого, потом очень дорого, а потом достигли отрицательного баланса, когда ты тратишь больше, чем извлекаешь. Казалось, алюминий составляет 8% Земной коры – бери не хочу, водород самый распространенный элемент во вселенной, вот только чтобы получить алюминий и водород в чистом виде надо вложить кучу ресурсов, а от смеси толку никакого. На извлечение водорода из воды тра-

таться больше энергии, чем можно получить, сжигая его. Возобновляемые источники энергии, так и остались фикцией, производство ветряков, солнечных батарей, аккумуляторов и т.п. требовало редкоземельных ресурсов. В итоге, ни один город так и не смог существовать на возобновляемых источниках, обеспечивая, сельское хозяйство и воспроизводство оборудования для сбора энергии. В результате синтетика, пластик, сталь и многое другое были заменены натуральными материалами, углеводороды были заменены спиртом, на производство которого тратится более 2/3 всей сельскохозяйственной продукции, из прошлого остались только гидроэлектростанции, правда, уже не такие эффективные как раньше.

Достижения в сфере оптимизации позволили существенно увеличить производительность труда. В результате в управлении и в реальном секторе экономики занятость составила всего 1% населения, которое обеспечивает всем необходимым остальную часть планеты. Большая часть работы по добыче и переработке ресурсов, сельскому хозяйству, строительству полностью автоматизирована.

Надежды человечества на освоение космоса не оправдались. Добыча ресурсов за пределами планеты оказалась очень невыгодным занятием ввиду больших затрат на их доставку.

Создание колоний внутри Солнечной системы, а также межзвездные перелеты так и остались уделом фантастов. Максимальная скорость в космосе, которую достигло человечество, – десять тысяч километров в секунду, а это всего 1/30 скорости света. Так вот, с этой скоростью лететь до ближайшей звезды, у которой нет ни одной перспективной планеты, придется 128 лет в пространстве, где нет никакой энергии, и температура чуть выше абсолютного нуля. И даже если случится чудо, и мы сможем туда отправить какой-нибудь робот или биологический материал, то о колонизации речь идти не может, а до перспективных планет срок полета измеряется тысячелетиями. Кстати, надо отметить, скорость одну тридцатую световой, ученые достигли только теоретически, экспериментировать на практике и сжигать ресурсы правительство не разрешило.

Потерпев неудачу в космосе, человечество направило свой научный потенциал на медицину, генетику и создание искусственного интеллекта.

Достижения в медицине увеличили продолжительность жизни до 150 лет, однако из-за проблем, связанных с нехваткой ресурсов и старением населения, продолжительность жизни искусственно была сокращена до 50 лет. Есть возможность купить дополнительное время жизни, только далеко не каждый себе может это позволить, один год жизни стоит около миллиона кредитов. Такое позволить себе могут только члены правительства, управленцы, занятые в реальном секторе экономики, признанные ученые, авторы произведений искусства или очень удачливые игроки. Естественно, самый высокий процент долгоживущих – среди правительства и управленцев, из-за чего там всегда борьба за место под солнцем.

Виртуальная реальность состоит из огромного числа локаций, но среди них есть одна локация, которая выделяется. Так как на Земле осталось очень мало ресурсов, и транспорт используется в единичных случаях, ареал человека стал ограничен несколькими километрами от дома (без транспорта далеко не уйдешь). Для того чтобы человечество не распалось на несколько деградирующих анклавов, была придумана Локация №0. Законы этой локации максимально приближены к естественным параметрам Земли. В этой локации нет никакой магии и нет возможности причинить какой-либо вред другому человеку. Здесь находятся много культурно-развлекательных заведений: выставки, театры, кинотеатры, клубы, бары... Здесь же находится вся учебная и научная деятельность, начиная со школ, университетов, конференций, заканчивая опытами и экспериментами.

Максимальное время нахождения в виртуальной реальности – 16 часов в сутки. Остальное время отводится на сон, еду и прочие естественные потребности. Атрофия мышц в игре не грозит, так как, играя, тебе приходится постоянно совершать работу мышцами в реальности, преодолевая сопротивление костюма.

Игра. Начальная локация

В Локации №0, где используются только настоящие имена и внешность, я зарегистрировал свое имя для игры. Так как имя не было уникальным, система автоматически добавила номер, и получилось Влад51211. Далее я согласился с тем, что моя внешность в игре соответствовала реальной, и отправился на покорение Игры.

Переход в другую локацию был моментальным и без эффектов. На визоре была одна картинка, через долю секунды стала другая.

Я тут же услышал голос помощника: *«Вы находитесь в Начальной локации. Условия выхода из начальной локации: достичь 10 уровня, накопить минимум 5 серебряных монет. Ваша точка возрождения по умолчанию будет на месте вашего текущего положения. В дальнейшем вы можете выбрать любое другое место. Менять точку возрождения разрешено не чаще, чем раз в 7 дней. Настроить интерфейс и управлять своими характеристиками вы можете с помощью голосовых команд...»*. Помощник болтал еще около 10 мин, после чего наконец-то закончил вводную информацию по Игре.

Итак, что мы имеем:

Влад 51211: Уровень 1. Сила 1. Ловкость 1. Интеллект 1. Здоровье (1x10хп¹). Энергия (1x10).

Распределения на классы как такового в Игре нет. Хочешь быть танком и сражаться с монстрами лицом к лицу – покупай тяжелые доспехи и вкладывай очки характеристик в силу и здоровье. Хочешь быть магом – вкладывайся в энергию, в интеллект и так далее.

Для того, чтобы бежать, стрелять, рубить, лечить, игрок расходует энергию. Для усиленных ударов и высокоуровневых заклинаний энергия утекает, как вода. Вторая важная характеристика – здоровье, которое имеет следующие свойства: если здоровья 50% и более – у игрока идет регенерация, чем ближе к 100%, тем быстрее она происходит. Если здоровье составляет 15-50%, то здоровье стабильно, и в случае снижения здоровья ниже 15% – твое здоровье начинает убывать, и, чтобы избежать перерождения, необходимо срочно найти лечение. Сила влияет на атаку и на переносимый вес. Ловкость влияет на точность ударов, скорость ударов, скорость бега, уклонение и на многое другое. Интеллект влияет на силу заклинаний, лидерство, взлом замков и тому подобное. В общем, если бы не магия, то почти все, как в жизни. Только кроме магии, есть еще одно существенное отличие – в жизни, если ты стал супер ловким и перестал тренироваться, твоя ловкость падает: в игре, если ты развил ловкость, а потом решил сделать перерыв на несколько лет, твоя ловкость останется на прежнем уровне.

После загрузки я оказался в локации для нубов², которая выглядела, как небольшая деревушка, графика не очень сильно уступала реальности, но все же разница небольшая была.

Я был одет в стандартный набор новичка – серые штаны и рубашка без характеристик. На плече висела сумка новичка вместительностью 10 ячеек, оружия никакого не было.

Интерфейс был достаточно простым. Шкала жизни по традиции красная, шкала энергии по традиции синяя, 5 слотов быстрого доступа. В слотах можно разместить умения, свитки одноразовых заклинаний, зелья... Слоты быстрого доступа активировались звуковыми командами, так как современная техника мысли читать еще не научилась. Обычно все пользовались цифрами или буквами, чтобы никто не услышал во время боя, что конкретно ты хочешь активировать.

Вокруг меня сновали такие же новички, некоторые озирались по сторонам, привыкая к игре, некоторые целенаправленно куда-то бежали, некоторые собирали группу для охоты

¹ Хп – величина, определяющая максимальное количество урона, которое может получить игрок. От англ. Hit-point.

² От Англ. Noob – новичек.

на местное зверье. Я, как нуб, никого не интересовал, такое ощущение, что меня просто не замечали.

Я попробовал пойти. Мои ноги медленно начали движение в реальности, как при обычной ходьбе. Костюм начал создавать жесткость и массу в определенных местах, полностью имитируя ходьбу в реальности. Правда была особенность – из-за низкой характеристики ловкости у меня было ощущение, что мой вес увеличился на 20-25 килограмм, и, как я не напрягался, быстро пойти или перейти на бег у меня не получилось. С низкими характеристиками ловкости и силы я чувствовал себя инвалидом по сравнению с реальностью и Локацией №0. Немного отойдя от основной массы игроков, я сделал для пробы кувырок. Кувырок получился очень кривой, я ощутил все камешки, которые мне впились в спину, сформированные в нужный момент костюмом, после чего, опираясь на стену, я тяжело поднялся.

Освоившись с движением, с пониженными характеристиками, я начал думать, что я буду качать, в какую сторону не начинай развиваться – везде свои недостатки. Каждая характеристика очень важна, в результате я решил, что на начальном этапе делать перекосы смысла нет. Любому игроку все равно понадобится хотя бы минимальная живучесть, энергия, сила и ловкость.

Друзей и знакомых я найти не пытался, так как знал, что, чем ближе с кем-то живешь, тем дальше игра вас разбросает. Это было сделано специально, чтобы игровые конфликты не переходили в реальные. Я подошел к первому попавшемуся неигровому персонажу (НПС). Им оказался скучающий на лавочке старик.

– Добрый день!

– И тебе не хворать.

– Могу ли я чем помочь Вам?

– Да чем ты поможешь? Ты совсем не опытный и оружия у тебя нет, разве что бочку водой заполнить. Возьмешься?!

– Конечно!

Система сразу же меня оповестила: *«Вы приняли задание! Принесите 10 ведер воды. Награда-опыт 100exp.³»*

Носить воду с моими характеристиками было сплошным мучением. Поднять я мог только 1/3 ведра с водой. Как только я брал ведро с водой, моя низкая скорость уменьшалась еще больше. Энергия утекала как вода, постоянно приходилось останавливаться и ждать восстановления. Игра была так устроена, что чрезмерная физическая развитость не давала игроку никаких бонусов. Если у физически хорошо развитого человека ловкость 1, он будет бежать медленней старика с ловкостью 5. Костюм создает необходимое сопротивление, чтобы скорость движений соответствовала ловкости, а иногда даже помогает, если в костюме совсем немощный старик, но с прокаченной ловкостью. Аналогичная ситуация и с силой. Несмотря на то, что в реальности я легко могу поднять ведро с водой, в игре, имея силу 1, костюм создавал такую тяжесть в руке, что я еле-еле поднимал ведро, заполненное на 1/3 водой.

Потратив целый час времени, я выполнил это задание и получил свой первый опыт. До следующего уровня мне еще надо было пять таких заданий сделать, но торопиться я не стал, надо попытаться получить более серьезное задание.

Старик поблагодарил меня и хотел уж было снова задремать на лавочке, но я ему не дал.

– Может, вам еще чем помочь надо?

– Конечно, надо. Крыс у меня в сарае полно, только вот чем ты мне поможешь – оружия у тебя никакого нет.

Оглядевшись вокруг в поисках чего-нибудь подходящего, увидел в углу черенок от лопаты. Стоило мне задержать взгляд на нем, и Игра, определив, куда я смотрю, тут же выдала

³ От англ. Experience – опыт. В данном случае имеется ввиду очки опыта.

информацию: *«Черенок от лопаты. Может быть использовано, как оружие. Урон 1. Прочность 10\10»*. Урон игрока вычисляется по простой формуле: урон от оружия + сила игрока. Есть, правда, один нюанс – если бьешь голыми руками, твой урон равен силе, но при каждом ударе по твердой цели, будет снижаться здоровье. Соответственно, с черенком от лопаты мой урон равнялся 2. Я тут же предложил:

– Дайте мне черенок от лопаты, и я избавлю вас от крыс!

Старик, подумав немного, согласился, и у меня высветилось очередное задание:

«Уничтожьте минимум 5 крыс. Награда 200exp. + черенок от лопаты».

Приняв задание, я решил не торопиться идти в сарай, так как моя энергия была почти на нуле. Выпив воды, принялся ждать, пока энергия восстановится до максимума, в дальнейшем мне обязательно надо будет найти флягу. В игре очень просто реализована возможность пить, в зависимости от того, что вы пьете, специальный блок с несколькими резервуарами изготавливает необходимый напиток и вливает его в вас через специальную трубку в костюме, когда вы делаете глоток. Аналогичным способом формируются запахи, правда, их диапазон не очень широк. А вот с едой инженеры Полигона 2 так и не смогли решить проблему, поэтому необходимости еды в игре нет, зато такая необходимость осталась реале.

Когда шкала энергии заполнилась на максимум, я пошел в сарай. После того, как глаза привыкли к темноте, я вначале услышал писк, а потом увидел крысу. Присмотревшись к темному пятну, игра показала информацию над крысой – *«Крыса – уровень 1»*. Первый уровень означал, что у крысы всего 10 очков здоровья, и чтобы убить ее достаточно будет нанести 5 ударов черенком.

Долго не задумываясь, я ударил ее палкой. Бар⁴ ее жизни немного просел. В ответ крыса попыталась цапнуть меня, но я сумел защититься палкой. Второй удар, а затем и третий перевели ее бар жизни в желтый цвет, но она меня умудрилась укусить. Последствия не заставили себя долго ждать – после ее нападения я сразу потерял 10% здоровья. В течение нескольких секунд я отчаянно сражался с крысой, и наконец, я ее победил. Это была моя первая маленькая победа в игре. В результате я получил немного опыта, лута⁵ от крысы никакого не было. Мое здоровье было 70%, а энергия 65%, поэтому я решил не торопиться и выпить воды. Прогулявшись к колодцу, я дождался восстановления здоровья и энергии.

Новичок с палкой вызывал уже больше интереса у других игроков, и меня даже пригласили покататься в группе. Но я пока отказался, решив вначале немного привыкнуть к игре, а потом уже разбираться с дальнейшими планами.

Вторая крыса меня порадовала медной монетой. А вот третью, четвертую и пятую крысу уже порадовал я, сагрив⁶ их одновременно и отправившись на перерождение.

В случае смерти игрок теряет 1 уровень, 5 очков характеристик и на 1 час отправляется на отдых в реал.

Выбравшись из костюма, я пообедал и пошел прогуляться по улице. Наш район состоял из одинаковых трехэтажных домов, сделанных из специальной генно-модифицированной древесины, поэтому зимой они потребляли минимум энергии на отопление, летом минимум энергии на охлаждение.

Прохожих на улице почти не было. Все развлечения были в Локации № 0, и большинство людей предпочитали именно там отдыхать, встречаться с друзьями и проводить свободное время. А я просто шел и дышал свежим воздухом.

После прогулки надев костюм, я вернулся в Игру. Так как у меня был минимальный уровень, никаких штрафов за перерождение не было. Единственное мое имущество, черенок

⁴ Бар – индикатор уровня в виде полосы (от англ. полоса).

⁵ Лут – добыча (от англ. Loot) игровой жаргон.

⁶ Агрить – заставлять противника нападать (Игровой жаргон).

от лопаты тоже не потерялся, вообще, в случае смерти игрок теряет 10% своего имущества, или с вероятностью 10% может потерять любой предмет в случае перерождения.

Наученный горьким опытом, я уже более осторожно начал подбираться к крысам. Как только увидел, что на меня побежали сразу две крысы, тут же выбежал из сарая. Все-таки через 30 минут мучений я добил недостающих трех крыс, получил уровень, и еще две медные монеты.

После задания с крысами я понял, что сейчас мне больше всего не хватает ловкости и энергии, поэтому пять свободных очков характеристик я распределил следующим образом: Ловкость +2, Энергия +2, Здоровье +1. В итоге получился следующий результат:

Влад 51211: Уровень 2. Сила 1. Ловкость 3. Интеллект 1. Здоровье (2x10хп). Энергия (3x10 хп).

После увеличения ловкости идти стало намного легче и приятнее. Я снова задумался, кого хочу качать? Танка качать не хочу, они всегда на острие атаки и главная их задача – это защита других игроков. Кроме того, танков почти никогда не делают лидерами группы, так как лидер должен видеть весь бой целиком, а не только морды ближайших монстров. Качать мага тоже не очень хочется. У магов самый большой урон, но защиты и ловкости почти нет, поэтому если танк накосычил и подпустил монстра к магу, маг очень быстро умирает. Конечно, использовать в бою заклинания очень эффективно, но слишком зависеть от других как-то не хочется. По тем же причинам варианты поддержки: лекарь, бафер, дебафер⁷ – тоже энтузиазма не вызывают. Остается только ДД⁸ с упором в ловкость, а там посмотрим, что получится. В любом случае мне необходимо найти оружие.

Жил я в основном на пособие, поэтому денег на покупку оружия у кузнеца у меня не было. Можно было конечно продать мой компьютер, он все равно к Игре никакого отношения не имеет и является, скорее, раритетом, но я решил пока этого не делать. На компьютере была установлена неплохая нейронная сеть, архитектуру которой я сам программировал. Если я решу продолжить свои исследования, то не буду тратить деньги на покупку вычислительных мощностей в Локации № 0.

Не считая покупки, оружие можно было выбить с монстров, получить за выполнение квестов, найти в тайниках или сделать самому. Из всех этих вариантов больше всего мне подходил вариант с монстрами.

Отстояв очередь из двух человек, я подошел к старосте в надежде получить какое-нибудь легкое задание за пределами деревни. Староста, не тратя времени на долгие разговоры, тут же дал мне задание на уничтожение кроликов, которые воруют капусту в огородах.

Выйдя из деревни, я увидел грунтовую дорогу, которая, извиваясь, пряталась за холмами. Где-то в двадцати минутах ходьбы виднелся лес. Вообще графика поражала, порхали бабочки, летали мухи и шмели, в траве росли небольшие цветочки, каждый лепесток которых можно разглядеть. В 20 метрах в стороне качалась группа из четырех человек. Они агрили кролика, кидая в него камнями, и, когда он к ним подбегал, убивали его палками.

– Привет! – ко мне обратился парень 3-го уровня. – У тебя тоже квест на кроликов?

– Да.

– Давай выполнять его вместе?! Эти травоядные 3-5 уровня такие, что одному слишком долго возиться.

Моего нового знакомого звали Герман, на вид ему было лет 18-20. У него была открытая улыбка и рыжие волосы. В игре допускалась небольшая корректировка внешности, но судя по

⁷ Бафер –от англ. Buff, игрок временно усиливающий других игроков. Дебафер – игрок временно ослабляющий других игроков.

⁸ ДД– игрок, наносящий основной урон (от англ. DamageDealer).

манере общения, вряд ли он ее сильно корректировал, разве что объем мышц немного увеличил. Герман был вооружен ножом, что меня сразу заинтересовало.

– Где ты умудрился нож раздобыть?

– Когда выполнял квест в огороде, тайник нашел. Вообще я слышал, что в начальной локации много тайников, правда оружие и экипировка там только нубские.

– За неимением лучшего и такое очень даже ничего.

– А как выглядел твой тайник?

– Да очень просто, у меня было задание – собрать 40 кочанов капусты в огороде, а на соседней грядке росла то ли морковь, то ли петрушка, кто ее разберет. Один куст сильно выделялся среди остальных, был он какой-то чахлый. Я подкопал под ним и нашел этот нож, завернутый в тряпку. Самые простые тайники обычно так и находят, ищешь что-нибудь необычное или нестандартное – там наверняка тайник.

– Спасибо. Может, и мне повезет что-нибудь найти.

Тема с тайниками меня очень заинтересовала, вот только прокачивать наблюдательность, вкладывая очки в интеллект, пока не входило в мои планы по развитию, а вот присматриваться ко всему необычному мы можем и без наблюдательности.

– У тебя энергия на максимуме? Давай попробуем убить первого кролика, может, нас двоих хватит. У моего ножа Урон 2.

– Как будем лут распределять?

– Так как мой уровень и общий урон больше, лут и кроликов делим 60/40 ок?!

Я согласился, требование было справедливым. Здоровье у нас было на одном уровне, поэтому мы решили агрить кроликов по очереди. Первая очередь выпала мне. Воспользовавшись опытом соседней компании, взял камень, выбрал одиноко пасущегося кролика и бросил в него. Конечно же, с моей ловкостью я промазал. С третьей попытки я попал в кролика, который молнией кинулся на меня, мне даже страшно стало от такой резкой активности кролика. Обычно, если уровень игрока ниже уровня моба, то в случае агрессии его пытаются догнать, а если у игрока уровень выше, то, наоборот, убегают. Я со всех ног бросился убежать от кролика, но он в прыжке сумел цапнуть меня за ногу. Костюм создал такое ощущение, как будто у меня кусок мяса из ноги вырвали. Наверное, прошел критический удар, так как мое здоровье сразу просело на 40%. К счастью, тут вмешался Герман, перехватив агро на себя. Кролик тоже в долгу не остался и напал на Германа, хорошо хоть крит⁹ не прошел. Я попытался ударить кролика палкой, но опять промазал.

– Да что ж это за кролик такой с перекаченной ловкостью.

Герман решил ответ ограничить непечатными выражениями. И все-таки мы одолели этого кролика. Энергия и здоровье у нас обоих просели более чем на 50%, и с этим надо было что-то делать. Регенерация при здоровье ниже 50% не работает. Почитав форум, мы нашли простое в нашем случае решение. Если местный подорожник приложить к ране, а еще лучше обвязать травой, то твое здоровье начнет медленно, но верно восстанавливаться. Правда, такой способ лечения работал только с проникающими ранами. В случае с ядом или обморожением это не работает, но на эти случаи есть свои простые методы, хоть и очень медленные.

Нарвав подорожников, обмотав ими покусанные ноги и напившись воды, мы устроили перерыв, ожидая восстановления здоровья и энергии.

Рассматривая медную монету, Герман спросил:

– Вот интересно, почему игра дает возможность заработать деньги? На игру тратиться немало Земных ресурсов, а она вместо того чтобы зарабатывать деньги на игроках, их раздает.

– Наверное, из-за того, что надо чем-то занять большую часть населения. Если их оставить без дела и без надежды жить долго и счастливо, то сразу начнется рост преступности и

⁹ Крит – Критический удар. Удар в слабые места противника, наносящий повышенный урон.

войны. Несмотря на то, что войны прекратились (воевать стало очень дорого с точки зрения ресурсов) – жажда человека к агрессии к себе подобным никуда не делась. Вот и придумали выход: направить агрессию человека в виртуальность.

– Но почему тогда 1% работает на 100% населения? Почему им просто не избавиться от 99%? Раньше на земле было 10 миллиардов, нашли же способ избавиться от 9 миллиардов?!

– Смысла нет! Если от миллиарда останется 1%, то есть 10 миллионов, то ситуация снова повторится. Чтобы обеспечить 10 миллионов всем необходимым, понадобится всего 100 тысяч человек, остальные 9,9 миллионов будут опять без работы. Но если кризис с ресурсами усугубится, я уверен, что правительство очень быстро примет решение о сокращении численности населения именно за счет игроков, как самый бесполезный класс общества. Ладно, хватит об этом, давай вернемся к нашим баранам, то есть к кроликам. Как ты думаешь, правило тайников на животных действует?

– Что ты имеешь в виду?

– Ты рассказывал про грядку с морковкой, где была одна нетипичная. А теперь посмотри на кроликов.

– И что? Кролики, как кролики.

– Посмотри внимательно, у всех кроликов уши одинаково сложены. А вон тот какой-то лопухий, у него уши в разные стороны смотрят.

– Да, есть такой. Действительно отличается. Только, как нам его достать, рядом с ним еще 3 кролика. Мы явно не справимся. Может, позовем кого?

– Ага, а потом делить лут на троих? Кстати, идея с кроликом моя, поэтому предлагаю 50\50!

– Хорошо, но с тебя еще способ, как достать этого кролика.

Может, делить шкуру убитого кролика было преждевременно, но я точно знал, что когда появится шкура, делиться уже никто не захочет. Обмана я не боялся, в локациях для новичков обманывать себе дороже. Все, что здесь есть – низкого уровня и стоит копейки, а портить себе репутацию на такие мелочи просто глупо.

Насчет кролика я видел два варианта – сагрить кроликов и попытаться убежать от них, забравшись на дерево, но у этого плана было слишком много рисков, поэтому я выбрал второй вариант. Дождавшись, когда соседняя компания из 4-х игроков сделает перерыв на восстановление жизни и энергии, я обратился к ним за помощью, рассказав, что у нас квест именно на этого лопухого кролика. В любой другой локации это не сработает, игроки обязательно что-нибудь попросят за свою помощь, а в начальной локации, почему бы и не помочь, если тебе все равно каких кроликов бить.

Договорившись, я позвал Германа и отправил его агрить кроликов. Сагрились, как и положено, все кролики, но нас уже было шестеро, и через небольшую неразбериху и мат мы справились. Я быстро подошел к нужному кролику и, не глядя, быстро забрал дроп¹⁰ в сумку. Поблагодарив игроков за помощь, мы с Германом отошли посмотреть, что нам выпало. А выпало нам – 1 золотой и кольцо на +1 к ловкости. Неплохая добыча для начальной локации, но я все-таки надеялся на какое-нибудь оружие. Кольцо временно надел я.

Денежная система игры была очень простая: 1 золотой = 10 серебряных = 1000 медных монет. Конвертация игровых денег в реал была свободной 1 кредит = 1 золотому. В случае перерождения деньги игрока никогда не выпадали, поэтому некоторые игроки делали себе один общий кошелек для реала и игры.

Мы с Германом решили прогуляться по деревне, выискивая все необычное. Через час, когда у нас уже глаза заболели пялиться на все подряд, мы увидели предполагаемый тайник. У дома, который стоял за невысокой оградой, внизу у самой земли, была прибитая доска непо-

¹⁰ (от англ. drop – ронять) – любые предметы, ресурсы или деньги, достающиеся игроку после победы.

нятно зачем. Только чтобы проверить нашу догадку, надо было договориться с хозяином о каком-нибудь задании.

– Есть здесь кто-нибудь? – позвал Герман.

Из дома вышла пожилая женщина.

– Добрый день, – мы с Германом одновременно поздоровались.

– Надо ли чем-нибудь помочь Вам?

Получив стандартный квест на десять ведер с водой, мы пошли к колодцу его выполнять. Выполнив половину задания, мы уселись около дома, для отдыха. Я расположился так, чтобы максимально прикрыть Германа, а он в это время с помощью ножа отдирает доску. Через минуту он сообщил, что закончил, быстро приладив доску назад, мы снова пошли к колодцу за водой.

У колодца Герман достал меч. Я глянул на описание и присвистнул:

«Короткий меч. Урон 5, прочность 30\30»

– Круто! Герман сам был поражен нашим везением. – Вот это нам повезло.

– Как делить его будем? – спросил я

Герман задумался, а потом предложил:

– Давай я тебе отдам кольцо и нож, а меч будет мой!

В принципе получалось честно, поэтому я согласился. Мы закончили квест с водой, потом вернулись к кроликам. С новым вооружением с кроликами никаких проблем не было. Быстро набив десять шкурок на двоих, мы поделили прочий лут и пошли к старосте сдавать квест. Сдав квест, мы с Германом получили по уровню. Сражаясь с кроликами, я понял, что мне не хватает урона, поэтому очки характеристик я распределил следующим образом: 2 в силу, 2 в ловкость, 1 в энергию.

Влад 51211: Уровень 3. Сила 3. Ловкость 6 (в том числе 1 от предметов). Интеллект 1. Здоровье (2x10хп). Энергия (4x10).

На этом мы с Германом решили закончить наш игровой день на сегодня. Добавив его в френд-лист, мы договорились встретиться завтра утром для продолжения фарма¹¹.

После игры, приняв ультразвуковой душ, я решил прогуляться. Под вечер людей на улице стало уже больше, я здоровался со знакомыми, но предпочел не заводить ни с кем беседы, а обдумать сегодняшний день.

С одной стороны в игре все складывается неплохо, с другой стороны – а зачем мне вообще нужна игра? По сути это пустая трата времени, успеха в игре добиваются меньше одной сотой процента. Может стоит вернуться к своим исследованиям?! Пособие у меня есть, компьютер с мощной нейронной сетью есть, а больше ничего и не надо, вдруг смогу решить одну из проблем человечества. Но если признаться самому себе, я находился в тупике в своих исследованиях и варианта выхода из этого тупика я не видел, к тому же и Игра меня уже немного затянула. Через некоторое время я пришел к внутреннему компромиссу, поиграю несколько месяцев, развеюсь, отдохну, может новые идеи придут в голову.

Но играть как все, мне не хочется, да и отсутствие цели удручает. Может попробовать заработать деньги?! Только в игре миллионы задротов, которые готовы фармить и выполнять квесты круглосуточно, а серьезные деньги зарабатывают в Игре единицы, и большинство из них вовсе не задроты. Если посмотреть на задачу с другой стороны, то угадайте, кто больше всего в игре зарабатывает? Во-первых, руководство кланов. Клан – это машина по зарабатыванию денег. При этом во главе кланов стоят не сильные игроки, а сильные управленцы и аналитики. Но идти в чужой клан делать карьеру не хочется, не ты будешь зарабатывать деньги, а на тебе будут зарабатывать деньги. Может, имеет смысл создать свой клан? Что-то сомнительно, что я потяну межклановые и внутриклановые интриги. Еще в игре зарабатывают искатели,

¹¹ Однообразное выполнение одних и тех же действий. Убийство одних и тех же монстров или выполнение одних и тех же простых заданий с целью получить опыт или ресурсы.

фрейлины, владельцы бизнесов и еще несколько высокоуровневых игроков-одиночек. Как правило, это задроты, умеющие продавать себя. Хорошо бы расположить в грамотном месте бар или кузницу или поставить на поток добычу редкого ресурса, но так просто это сделать не получится – в основном все уже поделено между кланами.

Пока идей быстрого заработка нет, займемся прокачкой и будем искать свою нишу. И что я могу сделать сейчас? Не разглагольствовать о тяжёлой жизни, а пойти в Игру и качать уровни! Нет, этот способ не для меня. Вероятность зарабатывать нормальные деньги, качая уровни и выполняя квесты, такая же, как и в лотерее. Чем я целый день занимался в игре: выполнял квесты, сражался и искал тайники до рези в глазах. Может попробовать что-нибудь автоматизировать, у меня мощная нейросеть простаивает.

У игрока есть входной поток данных и выходной поток. Входной поток состоит из: видео потока для визора, звука, потока команд для костюма, потока команд для синтезатора напитков и запахов. Выходной поток состоит из: команд от костюма, который оцифровывает движения игрока и передает медицинскую телеметрию в игру; звука от микрофона – если игрок что-то говорит в игре; и видеопотока от мини камеры в визоре, которая передает в игру эмоции, следит за движением глаз, чтобы игра могла вовремя показать подсказку.

С чем я могу работать? С костюмом – вряд ли, потому что он состоит из миллиона датчиков, и вряд ли я с ними разберусь, эта задача отпадает.

Входящие видео и звук в принципе могу перехватывать. Что мне это дает? В бою, вряд ли, чем-то это мне поможет, пока у меня нет активных навыков. В квестах, тем более, непонятно, чем мне нейросеть может помочь. Хотя, если в квесте встретятся головоломки или шифры – с таким помощником я их разгадаю намного быстрее других игроков. Похоже, после начальной локации мне надо становиться искателем и большую часть времени в игре проводить в библиотеках. Скучно, зато именно здесь я смогу использовать главное конкурентное преимущество.

Остается еще поиск тайников, а вот это можно автоматизировать прямо сейчас. Для этого мне необходимо перехватить видеосигнал, далее настроить нейросеть на обработку видеосигнала и поиск всего нестандартного. Когда нейросеть найдет что-нибудь нестандартное, она должна дополнить видеопоток для моего визора, выделив, например, ярко зеленым контуром нетипичный объект. Производительность нынешних компьютеров огромная, поэтому должен успевать делать это в фоновом режиме. Задержка в пару миллисекунд, я думаю, будет не критична. Обмозговав эту идею, я решил с чистой совестью отправиться спать.

Утром, написав Герману, что не смогу в этот раз составить ему компанию, я принялся за работу. Настройка перехвата сигнала, обработки его и добавления зеленого контура в изображение заняло у меня 5 дней. И вот наступил момент первого серьезного испытания. Надев костюм и зайдя в игру, я ужаснулся от количества объектов, выделенных зеленым контуром. Переборков тошнотворный вид, я сделал несколько шагов, после чего вышел из игры. Я начал процесс обучения нейронной сети, объясняя ее ошибки. Во-первых, сразу исключаем всех игроков и НПС – они почти все уникальны и не типичны. Во-вторых, исключаем всех одиноких животных. Если мне курица перебежала дорогу, то это вовсе не значит, что в ней тайник, а вот если эта курица отличается от всех встреченных ранее, то тогда ее обязательно надо выделить контуром. Еще 2 дня мне пришлось потратить на доводку моего обнаружителя тайников.

Прошла целая неделя, я все еще нахожусь в начальной локации и на третьем уровне. Вернувшись в игру, я начал гулять по деревне, и через пять минут поисков нейросеть выделила зеленым цветом дерево. К сожалению, дерево находилось за забором, поэтому мне пришлось взять очередной социальный квест, чтобы добраться до него. Под деревом я выкопал сверток с ножом. Нож оказался лучше, чем тот, который достался мне от Германа. Спустя час я обнаружил пять тайников и выполнил еще четыре мелких квеста. Моим уловом было малое зелье здоровья, малое зелье энергии, еще один нож, близнец ножа, полученного от Германа, кольцо на силу +1 и еще одно кольцо на ловкость +1.

Три ножа мне были ни к чему, поэтому я пошел к торговцу, чтобы продать лишний нож, заодно выяснить цены на другие товары. От торговца я вышел расстроенным, нож мой купили за одну серебряную монету, цены на все остальное тоже удручали. Герман оказался прав – тайников здесь много, но ничего принципиально ценного нет. Значит надо получать десятый уровень и уходить из локации для новичков.

Оценив новую экипировку я пришел к выводу, что с кроликами смогу справиться без посторонней помощи. Получив квест от старосты сразу на 20 кроликов, я пошел устраивать их геноцид.

Осмотрев поляну с кроликами, моя нейросеть выделила одного кролика. Я очень долго пытался понять, что в этом кролике необычного, и только, подойдя ближе и внимательно приглядевшись, увидел, что глаза у этого кролика разного цвета. К счастью, он находился в стороне от основной массы кроликов, поэтому его убийство не вызвало затруднений. Нейросеть не подвела, в дропе оказалось кольцо на +1 к здоровью. После убийств 20 кроликов я получил 2 уровня и решил, что можно идти на лис 5-7 уровня.

Влад 51211: Уровень 5. Сила 5(в том числе от предметов 1). Ловкость 10 (в том числе от предметов 2). Интеллект 1. Здоровье (6x10xp) (в том числе от предметов 1). Энергия (7x10).

Взяв у старосты квест на 20 лисьих хвостов, я вышел из деревни и пошел в сторону леса. Максимальные хищники, которые здесь водились – это волки 10 уровня, которые обитали в лесу, поэтому я надеялся, что если в лес глубоко заходить не буду, то легко справлюсь с лисами. Увидев лису на опушке леса, бросил в нее палкой, и, что удивительно, попал – наверное, моя подросшая ловкость повлияла. Лиса побежала на меня и за метр от меня прыгнула, метаясь зубами мне в живот. Я развернул корпус и одновременно ударил двумя ножами. После серии попыток прыгнуть на меня, которые я успешно отбил, лиса изменила тактику. На земле она легко увернулась от моих ножей и вцепилась мне в ногу. Мое здоровье поползло вниз, но лиса была уже в красной зоне, и мощным ударом сверху вниз я добил ее, вонзив ножи ей в спину и в шею. Игровая механика повесила на меня дебаф – хромота на 2 часа и снизила скорость моего передвижения на 30%. Странно, что после укусов кроликов такого не было, надо быть более осторожным. Чтобы лишний раз не рисковать, я решил сделать перерыв на обед, после чего продолжил обучение нейронной сети, обозначая ее ошибки. За 10 минут до окончания времени дебафа, я снова вошел в игру.

Закончив с лисами, я сдал квест старосте, и получил +2 уровня достигнув 7-й.

Чтобы быстрее закончить с начальной локацией и получить десятый уровень, на следующий день я решил взять квест на волков. Из форума я узнал, что шкура волков дает им защиту, то есть уменьшает мой урон на 5 единиц. Получается, урон от моей правой руки будет всего 5, а от левой 4 единицы. Но главная проблема была в том, что волки стайные животные и, сагрив одного на тебя, побежит вся стая, кажется, игроки это называют паровозом. Справится с двумя волками у меня не было шансов, поэтому я начал искать группу.

Учитывая мою экипировку, группу я нашел быстро. Наша группа состояла из 5 человек, где все, кроме меня, были 8-го уровня. Несмотря на то, что мы были в начальной локации, в нашей группе уже была специализация: два танка, два ДД и один лекарь. У первого танка был деревянный щит, у второго – просто кусок доски с приделанными к ней ручками. Оба игрока планировали качать танки, поэтому большую часть характеристик вкладывали в здоровье и в силу. С лекарем тоже проблем не было, он выполнил квест у местного фельдшера и получил слабое заклинание лечения. Почти все очки характеристик лекарь вогнал в энергию и в интеллект. А вот ситуация с ДД в группе была намного хуже. Фактически ДД был только я. Другой игрок планировал качать мага и по глупости много очков характеристик отправил в интеллект, при этом заклинаний у него никаких не было. Правда, он был вооружен коротким мечом, но при его силе в 3 очка, его общий урон был намного меньше моего.

Мы пошли в сторону леса, и сразу же обнаружилась первая проблема – все игроки в группе шли очень медленно. Оказалось все вложили в ловкость не более 2-3 очков, то есть тот минимум, чтобы совсем не ползти как черепаха. Выяснилось, что танкам ловкость, не нужна, потому как любой доспех, очень сильно ее снижает. Крутой доспех может снижать урон на 100-200 единиц, но при этом ловкость игрока может уменьшить до 10 единиц. Лекарь и наш полумаг в будущем планировали сражаться, стоя на одном месте, за спинами танков, поэтому не только в ловкости были обделены, но и в силе, и в здоровье. У лекаря в здоровье вообще было только 10хп. Любой укус волка отправит его на перерождение, зато лечить он мог неплохо для своего уровня.

Перед началом леса наша группа остановилась, и я, как самый быстрый, пошел агрить волка. Волк нашелся через 15 минут поисков и не один, а в двойном размере. Прикинув расстояние от волков до группы, я понял, что волков лучше не агрить, так как они нагонят меня раньше, чем я успею спрятаться за танков. Вернувшись к группе, мы подошли к волкам ближе.

Сагрить одного волка не получилось, как только мой камень долетел до одного, на меня бросились оба волка. Я еле успел встать под защиту танков, как в их щиты влетели волки. Пока танки отвлекали волков на себя, я вынырнул с правой стороны от нашей группы, и начал бить ножами ближайшего волка. После четырех ударов агр волка перекинулся на меня, и мне пришлось снова спрятаться за спины танков. Так как у наших танков еще не было умений, позволяющих держать агр мобов на себе, им пришлось постараться, чтобы оттеснить волка от меня. Конечно, танкам доставалось больше всех, но наш лекарь не давал их здоровью уйти в красную зону. Сделав нужные выводы, я после каждого трех ударов, на несколько секунд прятался за спины танков, которые при таком подходе легко удерживали агр на себе. После шестой серии ударов мой волк благополучно отправился на перерождение. У нашего полумага дела шли не так хорошо. Его здоровье было 50%, а здоровье волка 40%, но совместными усилиями мы справились и со вторым волком. Полумаг тут же набросился на лекаря с обвинениями, почему его не лечили. На что ему подробно разъяснили, что лечение предназначено прежде всего для танков, которые принимают на себя основной урон, а ему следует делать перерывы после каждого трех ударов, чтобы агро волков не перекинулось на него. Парень все-таки оказался адекватным и учел свои ошибки, после чего наша группа заработала как отлаженный механизм. Из лута нам выпадали в основном деньги, которые мы делили поровну.

К вечеру мы закончили с волками. После закрытия квеста каждый из нас получил по два уровня. Все члены нашей группы достигли 10 уровня и завтра собирались покинуть начальную локацию. Мне же для выхода из начальной локации не хватало одного уровня.

Влад 51211: Уровень 9. Сила 10 (в том числе от предметов 1). Ловкость 19 (в том числе от предметов 2). Интеллект 1. Здоровье (10х10хп) (в том числе от предметов 1). Энергия (9х10).

Утром следующего дня я начал поиск новой группы. Спустя час поисков мне так и не удалось найти нормальную группу, поэтому я решил попробовать справиться с волками самостоятельно. Ознакомившись с информацией на форуме, я узнал что для самостоятельной охоты на волков в начальной локации нужно найти узкое место, где больше чем один волк к тебе не подобрется, и желательно сделать копьё из ножа и палки. Координаты конкретных мест в форуме не давались, так как ландшафт локации постоянно изменялся.

Я купил у торговца кусок веревки, плотно примотал нож к палке и получил копьё с уроном 4 (3 от ножа + 1 от палки). Результатом я остался доволен, хотя если бы это сделал кузнец, то урон был 5 или 6 единиц за счет синергетического эффекта. Прочность копьё была низкая, но на несколько волков должно хватить.

После долгого и осторожного хождения по лесу я обнаружил еще один оригинальный тайник. На ветке дерева висела сумка на 20 ячеек. Сумка была зеленого цвета, поэтому обнаружить ее было непросто.

Дойдя до реки, я наконец-то нашел место, которое искал. На берегу реки было поваленное дерево, половина которого находилась в воде. Если встать у самой кроны, то до меня можно будет добраться только по бревну или вплавь. К тому же ветки будут помогать мне сохранять устойчивость, в то время как волкам придется держать равновесие на бревне. Я прошелся по бревну несколько раз и выбрал место, где я буду держать оборону, осталось только найти волков.

Волков я нашел, вот только они находились в 500 метрах от дерева. Скорее всего, в забеге на 500 метров победителями окажутся волки. Волков было шесть, они мирно лежали, махая хвостами. Мне пришлось применить очередную хитрость, найдя кролика, я связал его и, раскрутив на веревке, бросил его в стаю волков. У волков тут-же произошел конфликт логики (или алгоритмов), с одной стороны, надо гнаться за обидчиком, с другой – в них кинули едой. Решив вначале съесть кролика, а потом разобраться с обидчиком, волки подарили мне около минуты. Этого мне хватило, чтобы добежать до дерева и занять позицию. Первый же волк в прыжке чуть не сбил меня с дерева, хорошо, ветки не позволили упасть. Дальше началась рутинная по истреблению волка. Без всяких изысков тыкая своим копьём в морду волка, я не подпускал его к себе. Остальные волки крутились на месте, не решаясь войти в воду, что меня полностью устраивало. После первого волка наступила очередь второго, с ним тоже не возникло проблем. С третьим волком все пошло наперекосяк. Во время битвы со вторым волоком один волк все-таки переборол себя и добрался до бревна по воде, зайдя ко мне со спины. Благо, я вовремя услышал всплеск воды и шум веток сзади. Быстро оценив ситуацию, я достал второй нож и попытался сразиться сразу с двумя волками. Идея оказалась плохая – воевать сразу с двумя волками, стоя на бревне, было нереально. У меня остался только один вариант – прыгнуть в воду, чем я и воспользовался. Вода мне была чуть выше пояса. Волк, недолго раздумывая, прыгнул на меня с бревна в воду. Перехватив копьё двумя руками, я сумел отбить прыжок волка, правда, при этом потерял второй нож. В воде волки не были такими быстрыми, поэтому я успевал отбиваться от обоих. Проблема была только в том, что битва в воде отнимала очень много энергии. После того, как я расправился с одним волком, я на ощупь достал зелье из сумки и быстро выпил. К сожалению, это оказалось зелье здоровья, и мне пришлось повторить процедуру, выпив оставшееся зелье энергии. Восстановив энергию, я расправился с четвертым волком. Остальные волки решили не лезть в воду и убежали.

Выбравшись на берег, я собрал хвосты волков, выпил воды и прилег рядом с бревном для быстрого восстановления здоровья и энергии. Для завершения задания и получения 10 уровня мне нужен был еще один волк.

Убежавшая пара волков обнаружилась в 100 метрах от бревна. Кинув в ближайшего волка камень, я умудрился попасть ему точно в голову и даже нанес какой-то урон. Быстро добежав до бревна, я по очереди без проблем расправился с волками. Забрав хвосты и несколько медных монет, пошел в деревню сдавать квест.

Сдав квест старосте, я наконец-то получил 10 уровень. Теперь я могу покинуть начальную локацию. Очки характеристик распределил по обычной схеме с упором на ловкость, уж очень мне нравилось чувствовать себя подвижным и гибким. В дальнейшем можно пройти школу стрельбы из лука или арбалета и стать охотником. Мои характеристики для этого были совсем неплохие.

Влад 51211: Уровень 10. Сила 11 (в том числе от предметов 1). Ловкость 21 (в том числе от предметов 2). Интеллект 1. Здоровье (11x10xp) (в том числе от предметов 1). Энергия (10x10).

Из вещей у меня теперь было две сумки, один нож и 4 кольца. Денег в начальной локации я насобирав на 1,5 золотых. Под конец игрового дня я решил никуда не идти, поэтому, встав рядом с телепортом, дал команду на выход.

Вечером в Локации №0 мы договорились встретиться с Германом, с которым мы вместе били кроликов. Мы встретились в баре. Герман был, как обычно, веселый и позитивный.

– Привет, Влад! Ты куда пропал? Я уже давно закончил начальную локацию и уже 16 уровня.

– Дела разные были, но я сегодня получил 10 уровень, так что скоро, возможно, встретимся, буду тебя догонять.

– Не так просто это будет сделать. Получение каждого следующего уровня намного сложнее предыдущего. Если первые десять уровней можно получить за 2-4 дня, то на 200-х уровнях игроки тратят более месяца, чтобы получить один уровень.

НПС официант принесла нам пиво, создав своими действиями иллюзию реальности. Я сделал глоток, пиво было прохладным и приятным на вкус. Так как мой картридж для синтеза напитков был бесплатным, из алкогольных напитков мне могли синтезировать только несколько сортов пива и дешевого вина, но даже за этот алкоголь приходилось платить. Что бы заказывать более дорогие напитки, например коньяк, вначале необходимо заказать картридж более высокого уровня, и только потом можно будет насладиться вкусом коньяка в Игре или в Локации №0. На потребление алкогольных напитков дома, было строгое ограничение.

– Я решил стать врачом, – продолжил Герман.

– Ничего себе, – удивился я. Вроде тебе нравился ближний бой, а у врача вообще нет боевых заклинаний.

– Понимаешь, я хочу руководить группой, а игроков ближнего боя никогда не сделают лидерами группы. Поэтому танк или ДД ближник отпадает, им некогда смотреть по сторонам во время боя. Маги, лучники, арбалетчики хорошо могут руководить только небольшими группами, так как им нужно держать концентрацию. Вот и получается, что шире всего смотрят на бой именно игроки поддержки. Есть еще один важный нюанс, игроки поддержки чаще всего умирают последними в группе. Так что, поднакоплю денег и пойду в школу врачей, но уже сейчас, почти все свободные очки характеристик вкладываю в энергию и в интеллект.

Герман расписал планы о возможностях стать великим полководцем и водить армии из тысяч игроков на монстров. Договорились, что при первой же встрече в игре он меня пригласит в свой будущий отряд.

Попрощавшись с Германом, я вернулся домой. Приняв душ и поужинав, я вышел прогуляться на улицу, мои размышления опять захватила игра. В целом все очень даже хорошо: если не считать время на мои эксперименты с нейронной сетью, я закончил начальную локацию и достиг десятого уровня всего за три дня. Но я был уверен, что потраченное время на нейронную сеть полностью окупится.

Локация «Остров смерти».

Ранним утром следующего дня я вошел в игру. Телепорт представлял из себя плоский камень диаметром три метра. Условия использования телепорта в начальной локации были следующими: за 10 золотых вас телепортируют в определенную локацию, за пять серебряных монет в случайную локацию. Так как десяти золотых у меня не было, я решил воспользоваться случайным телепортом, к тому же я слышал, что новичков крайне редко закидывает в сложные локации. С позитивным настроением встав на камень телепорта, я выбрал перемещение в случайную локацию.

Первое, что я увидел, в новой локации было четверо игроков с оружием в руках, которые пялились на меня с явно нехорошими намерениями. Игроки были от 35 до 73 уровня. У всех на щеках было красноватое клеймо в форме лилии говорящее о том, что передо мной ПКшеры¹².

В ушах зазвучал голос помощника – *«Добро пожаловать в изолированную локацию Остров смерти. Условия выхода из данной локации: увеличить или уменьшить свой уровень на 10. Ваша точка возрождения по умолчанию привязана к данному месту, рекомендуем изменить место привязки. Обмен сообщениями с другими локациями не доступен»*.

Ничего себе *«Добро пожаловать»*, как-то мне совсем по другому представлялось свое появление в новой локации. Откуда здесь ПК, да и в таком количестве? В игре ПКшеры были большой редкостью. У ПК было очень много недостатков: в город их не пускают, стражники могут посадить в тюрьму, НПС¹³ не дают им задания, короли обещают награду за их полное перерождение, а в случае перерождения ты можешь потерять до 50% всех вещей, в зависимости от количества убитых.

Несколько секунд мы смотрели друг на друга, а потом один из них произнес:

– Нихрена себе, совсем нуба к нам закинуло! И что нам с ним делать?

– Эй, нуб, у тебя какие-нибудь навыки есть? – спросил меня самый старший по уровню с ником «Лодочник».

– Я только из начальной локации. Откуда у меня навыки?! – я решил пока не нарываться и ответить.

– Странно. Покажи все свои вещи.

Минуту помедлив, я показал все, что имею, при этом, не выпуская из рук, чтобы в случае смерти не лишиться.

– Вообще не пойму логику Игры – сказал игрок под ником Гудвин. – У него кинжал с атакой 3, две сумки и 4 кольца по единице. Как такой нуб мог оказаться здесь?! У него же нет никаких шансов.

ПКшеры были укомплектованы намного более существенно, чем я, – мечи, арбалет, защита, кольца явно не простые.

– Может вы мне все-таки объясните, чем я вам так не угодил?

Но мой вопрос остался без ответа.

– Может, нам его к себе взять? – обратился один из ПКшеров к Лодочнику.

– А смысл? Толку от него? – спросил Лодочник. – Я здесь никого ниже 26-го не встречал.

– Зато вреда от него никакого, а в качестве разведки, может, и поможет чем?

– Наверное, ты прав, – после небольшого размышления ответил Лодочник. – Эй, нуб, пойдешь с нами?

Присоединиться к ПКшерам в мои планы не входило, но терять уровень и идти на конфликт тоже не хотелось. Моя точка привязки была перенесена сюда, поэтому меня могут убить

¹² ПК – убийца игроков от англ. Player Killer.

¹³ НПС – неигровой персонаж.

10 раз подряд, и я отправлюсь на полное перерождение, после чего все начинать с начала: локация для нубов и первый уровень.

– Может, все-таки объясните, зачем мне присоединяться к ПК?

Игроки засмеялись.

– Ты просто еще не понимаешь, куда попал, – ответил за всех Лодочник. – Слышал же, для выхода отсюда надо набрать 10 уровней?!

– Да. И в чем проблема их набрать? Выполняй квесты или убивай монстров, набирай уровни.

– Только в этой локации ни квестов, ни монстров нет совсем. Здесь даже торговцев и кузнецов нет. В этой долбанной локации только игроки, поэтому набрать уровни можно только убивая игроков.

Вот теперь мне стало по-настоящему понятно, куда я попал. Выбор у меня был небольшой, или сливать все свои уровни и возвращаться в начальную локацию, или становиться ПК.

– Сколько игроков надо убить, чтобы получить 10 уровней?

– Если не умирать, то надо убить 30 игроков своего уровня. Если будешь убивать игроков выше себя по уровню, то меньше и наоборот. Только если игроки будут ниже тебя на десять и более уровней, то сколько не убивай толку никакого, опыт не идет. Кстати, только поэтому ты еще жив.

– А от клейма потом можно как-то избавиться?

– Можно. За каждого убитого игрока надо убить 100 монстров выше тебя по уровню, то есть около трех тысяч.

– Нихрена себе, перспектива. Похоже, мне лучше не терять времени и начать игру заново. Подумаешь, потеряю несколько дней на прохождение начальной локации.

– С одной стороны, ты прав, с другой – все не так просто. Ходят слухи, что это локация сделана не просто так, и сюда попадают те, кого Игра подозревает в читерстве. Я сам был свидетелем, когда один игрок решил слить десять уровней, вышел из локации, а потом следующим случайным телепортом его снова сюда забросило. Даже в случае полного перерождения никто не даст гарантию, что после начальной локации тебя не забросит сюда же. В любом случае это твой выбор.

Я лихорадочно начал соображать. Могла ли игра отследить то, что картинку, кроме меня, получает еще нейронная сеть в моем личном компьютере и дает мне советы с тайниками? Очень маловероятно! Сигналы от нейронной сети дальше моего дома никуда не уходят. Игра могла заподозрить только то, что я слишком легко нахожу тайники. Наверное, поэтому меня сюда закинули. Получается, если переигрывать, то надо отказываться от помощи нейронной сети. Что-то этого совсем не хочется делать. Нейронная сеть – это мое конкурентное преимущество перед другими игроками.

Мое замешательство не укрылось от Лодочника.

– Судя по всему, ты тоже не безгрешен. Не волнуйся, здесь не принято интересоваться чужими секретами. Что решил, пойдешь с нами?

Прикинув все за и против, я решил согласиться.

– Теперь слушай внимательно, – сказал Лодочник. – У нас правила следующие: в группе мы не состоим, чтобы опыт не расплыть. Если встречается противник, бьемся один на один. Бьется тот, кто ближе всего подходит по уровню, остальные страхуют. Только если наш боец не справляется, помогают. Сильных групп стараемся избегать. Меня зовут Лодочник, сокращенно Лод, это Гудвин, Фабио, Рикки.

Я на них еще раз внимательно посмотрел. Лодочник был охотником 79-го уровня, о чем говорил арбалет. Гудвин, судя по экипировке, был магом 65-го уровня. Фабио и Рикки были танками 49-го и 35-го уровней. Очень странный разброс по уровням, – отметил я.

– Еще ты должен дать обещание, что ты не будешь пытаться нас убить, – продолжил Лодочник, после чего мы пообещаем тебе, то же самое.

Только мы закончили обмен обещаниями, как Фабио по-военному сказал:

– Внимание, опасность на восемь часов.

– Быстро отходим, – тут же скомандовал Лодочник и махнул рукой в противоположную сторону. – Влад идет первым.

Я побежал в указанном направлении, но буквально через 100 метров, когда мы скрылись среди деревьев, мне сказали остановиться и не шуметь. Мы рассредоточились и стали наблюдать.

– Кажется их трое, – тихо произнес Фабио. – Но не факт, что у них нет прикрытия.

Аккуратно выглянув из-за ствола дерева, я увидел двух игроков 48-го и 60-го уровня, танк и ДД ближнего боя. Судя по их поведению, нас тоже заметили, и сейчас обе стороны решали, что делать, вступать в схватку или нет. Через некоторое время Лодочник скомандовал:

– Я вижу еще одного 80-го уровня. Уходим! Они как минимум равны нам.

Мы быстро ушли вглубь леса. Нас преследовать не стали. Я шел по-прежнему первым, мне буквально в затылок дышал Гудвин и шепотом говорил, куда идти. Через десять минут мы вышли к границе леса. За лесом была небольшая песчаная отмель и океан синего цвета. Не выходя из леса, мои компаньоны уселись таким образом, чтобы каждый контролировал определенный сектор. Лодочник показал мне направление, которое я должен контролировать. Общаться разрешалось только шепотом.

– Что мы здесь делаем? – спросил я Лодочника.

– Охотимся на других игроков. Некоторые не очень опытные игроки идут по берегу, пытаюсь найти способ выбраться с этого острова.

– Почему нельзя построить плот и уплыть на нем на материк?

– Построить можно, а вот уплыть не получится. В ста метрах от берега вода меняет свой цвет с синего на зеленый, а зеленая вода растворяет любой плавающий объект в течение нескольких часов.

– Почему, если группа равна нам по силе, мы отступаем? – продолжил я расспрашивать Лодочника.

– Представь, что ты встретил игрока такого же уровня. Один раз ты его убил, один раз он тебя убил. В результате никто ничего не получил, оба потеряли по уровню. Это происходит потому, что в случае победы над равным противником, ты получаешь только +33,3% уровня, а в случае поражения ты теряешь 100% уровня. Поэтому мы воюем столько с теми, кого можно победить или как минимум не проиграть.

Я задумался несколько минут, осмысливая полученную информацию, а потом продолжил расспросы.

– А где брать оружие, если здесь нет торговцев и кузнецов?

– В бою, где же еще?! В этой локации на одного победителя, набравшего десять уровней, приходится где-то тысяча игроков, потерявших десять уровней. Так как здесь почти все убийцы, дроп выпадает хороший. Еще оружие иногда в тайниках находят.

– Почему так много проигравших? По логике на одного победителя должно быть 3 проигравших.

– Ты думаешь, все готовы просто так потерять десять уровней? Или ты думаешь, существуют такие игроки, которые могут одержать 30 побед подряд с игроками равного уровня?! Кстати, именно поэтому PvP¹⁴ на материке так редко случается. В PvP на материке выигрывает тот, кто в нем не участвует. Пару лет назад я ходил на курсы по рукопашному бою в Локации № 0. Нам преподавал инструктор – фанат своего дела. Он нам рассказывал, что в реальных

¹⁴ PvP – сражение игрок против игрока (от англ. PlayervsPlayer).

драках часто и победитель, и проигравший оказывались в больнице. Даже если ты победил в драке без последствий для себя, то рано или поздно наступает момент, когда тебя победят. Поэтому главными победителями в драках оказываются те, кто в них не участвует.

– Тогда почему при такой низкой вероятности набрать 10 уровней, игроки теряют столько времени, ради призрачного шанса пройти эту локацию?

– Две причины. Первая – если ты наберешь 10 уровней в этой локации, тебя ждет какой-то большой бонус. Вторая причина – если ты начнешь договариваться, покупать победы или, наоборот, продавать – то нейронная сеть Игры быстро определит, что ты халтуришь, подставляешься и тому подобное, и отправит тебя куда-нибудь похуже этой локации.

– Разве есть локации хуже этой?

– Поверь, есть, читал на форуме про локацию, где игроки не могут выйти, пока не победят какого-то монстра или пока не потеряют 50 уровней.

Рикки увидел небольшую группу из трех человек, поэтому наше общение сразу прекратилось. Группа состояла из игроков 45-55 уровня: танка, мага и лекаря.

Лодочник сразу оживился.

– Тихо следуем за ними сто метров. Если ничего не обнаруживаем, Фабио и Рикки убивают их, остальные страхуют.

Я вначале удивился, зачем на троих игроков пускать наших двух более низкого уровня, если Лодочник предпочитает перестраховываться, но решил не вмешиваться со своими комментариями и посмотреть, как будут развиваться события.

Два наших танка оказались достаточно ловкими и легко догнали идущую тройку. Противник выстроился в стандартный порядок, танк встречает, маг и лекарь за их спинами. Маг успел запустить в Фабио три фаерболы и снять с него 60% здоровья. На этом успехи чужой группы закончились, и инициатива полностью перешла к нам. Фабио и Рикки обошли с разных сторон танка и вдвоем отправили на перерождение вначале лекаря, а потом и мага, после чего, не торопясь, добились оставшегося без поддержки танка. Один блокировал удары танка, другой наносил удары. На танка они потратили в три раза больше времени, чем на мага и лекаря вместе взятых.

Ничего себе, – подумал я. Вот это битва! За пару минут двое игроков отправили на перерождение трех, выше себя по уровню. Забрав дроп, Фабио и Рикки вернулись, после чего мы поменяли место засады, пройдя пару километров вдоль побережья.

Весь лут поделили без меня. В обиде я не был, так как полноценным членом группы становятся после первого совместного боя. Кроме того, мне ничего не подходило по уровню.

Через пару минут сидения в тишине я обратился к Фабио.

– Как так получилось, что ты и Рикки легко победили трех игроков выше вас по уровню?

– Очень просто. – Большинство сражений в других локациях идут против монстров. И самая выгодная тактика – это разделить группу на три категории: танк, дд, лекарь. Допустим, надо убить монстра пятью игроками. Во-первых, пять универсальных игроков будут мешаться друг-другу. Во-вторых, у универсальных игроков средний уровень живучести, значит, большая вероятность отправиться на перерождение. Некоторые монстры могут просто сваншотить игрока со средним уровнем здоровья. Специализированная группа, танк, лекарь, дд, будет работать намного эффективней. Танки с огромной живучестью принимают урон на себя, дд ищут слабые места и наносят урон под защитой танков, а лекарь следит за здоровьем. Сваншотить игрока, который большую часть очков характеристик отправил в здоровье, почти невозможно.

Но, когда речь идет о PvP, все становится по другому. Один танк или один дд, или один лекарь всегда проиграют универсалу. Кроме того, небольшая группа универсалов легко побеждает аналогичную группу специализированных игроков. Стоит только у специализированной группы выбить одну специализацию, и вся их концепция боя рассыпается, как карточ-

ный домик. Универсалы в отличие от мобов не будут бить живучих танков, они начнут с самых слабых – с лекарей, потом дд и под конец закончат танками, которые без поддержки легко сливаются.

– Почему тогда нет клана универсальных игроков, который будет кошмарить кланы специализированных игроков?

– Если будет война армия на армию, то снова специализированные игроки будут намного эффективней универсалов. При столкновении двух армий только 20% игроков бьется лицом к лицу. Остальные ждут своей очереди или помогают стрелами, магией или лечением. Поэтому специализированные игроки на линии контакта армий могут создать существенное преимущество и перемалывать по одному универсальных игроков. Я даже не берусь предсказать исход боя 10 универсальных игроков против 10 специализированных. Все будет зависеть от того, смогут ли универсальные игроки добраться до лекарей и магов специализированной группы.

– А как Лодочник узнал о том, что группа недавно появилась на острове?

– Очень просто – у них еще нет клейма на щеках. Да и много других моментов, которые ты будешь видеть со временем. Например, те кто здесь недавно, еще не успели привыкнуть к местным реалиям, вот и держатся за старые схемы боя. Короче, не было у той группы шансов против нас.

– Почему ты так быстро набираешь скорость? Ты же танк?!

– Я был танком, когда попал сюда, с тех пор вкладываю все очки в ловкость, чтобы быть более универсальным, а со здоровьем и силой у меня и так все в порядке.

Я надолго задумался, оказывается, битвы против игроков существенно отличаются от битв с монстрами. Те же грозные маги, у которых самый большой урон в случае PvP, становятся мясом. Хотя в жизни точно также, если человек оказался один на необитаемом острове то выжить сможет только универсал, который и охотник, и повар, и строитель, и портной. Если на острове оказалась группа, то намного легче выжить, когда есть специализация. Аналогично и в армии, артиллерист или летчик сами по себе ничего не могут сделать с одним солдатом, а вот сбалансированная армия где есть танки, артиллерия, самолеты, пехота легко победит однотипную армию универсалов.

На побережье появилась группа из пяти игроков 31-го – 79-го уровней, судя по виду, два танка и три мага. Все сразу замолчали.

– Что-то не нравятся мне они, – сказал Лодочник после пятиминутного наблюдения за группой. – Три тряпки в группе, вроде, легкая добыча, только клеймо у них слишком красное для новичков. Идут грамотно, неожиданно на них не нападешь. У кого какие мысли?

– Давайте попробуем, – ответил наш маг Гудвин. – Если будут проблемы, убежим. Я в последнее время все очки характеристик в ловкость вкладывал.

– Влад, как у тебя с ловкостью? – спросил меня Лодочник.

– 21.

– Неплохо на твоем уровне. Слушай внимательно, мы сейчас попробуем их отправить на перерождение, но, если что пойдет не так, бежим в направлении того дерева, ты первый.

– Хорошо.

Лодочник выстрелил из арбалета в ближайшего мага и почти одновременно с ним Гудвин кинул в него молнию, Фабио и Рикки сорвались бегом в атаку. Не успел Лодочник перезарядить свой арбалет, ситуация на поле боя резко изменилась. Два мага противника достали мечи и в четыре меча встретили Рикки. Здоровье Рикки сразу просело на 60%, третий маг скастовал на Рикки какое-то замедление. Все моментально поняли, что это ловушка. Универсальные игроки замаскировались под магов. Фабио сразу развернулся и побежал к нам. Я краем глаза заметил, что Рикки отправился на перерождение, и, не теряя времени, побежал в указанном направлении, но после десяти минут бега я взорвался. Система тут же сообщила: *«Вы получили 1000 единиц урона. Вы убиты»*.

Сняв костюм, я долго ругался. Какого черта! Что это за урон 1000 единиц?! Выгрузив видео последней минуты своего бега, я начал смотреть, что произошло. После многократного просмотра видео, мне все стало понятно. Во время бега я наступил на камень, который тут же подо мной взорвался. Интересным был тот факт, что моя нейронная сеть подсветила этот камень зеленым контуром, как тайник. Во время бега я даже не обратил на это внимания. Еще раз выругавшись, я принял душ и пошел гулять, размышляя о том, что делать дальше.

Мне стало понятно, зачем Лодочник со мной возился, ему нужен сапер-камикадзе. Только непонятно, что делать дальше. Мой уровень теперь снизился до девятого. Точку привязки я сменить не успел, поэтому в игре я появлюсь у телепорта, и неясно, кто там будет рядом. Главное – непонятно, что вообще мне делать в этой локации, какие у меня перспективы.

После получасовой прогулки я понял, что мысли, переполняемые негативными эмоциями, бегают по кругу. Кроме того, в голове начали возникать сумасшедшие мысли влезть в программный код игры, обнулить уровни всем игрокам и стереть эту локацию. А потом устроить представление из серии, смотрите, что может игрок 9-го уровня. Я вернулся домой и написал друзьям с предложением встретиться в баре.

Из моих друзей смогли прийти только Тана и Андрей. Герман проходил какое-то подземелье и написал, что занят. Надев костюм, я вошел в Локацию №0, появившись у входа в бар.

Тана была моей бывшей девушкой! Она занималась искусством, а конкретно танцами. К сожалению, мы с Таной жили очень далеко друг от друга, поэтому все наше общение, включая интимные отношения, были исключительно в Локации № 0. Так как денег на переезд ни у меня, ни у Таны не было, мы решили расстаться, несмотря на то, что нам было хорошо вместе, и костюм великолепно имитировал секс.

В реальности, долгие отношения с девушками у меня не получались. При малоэтажной застройке плотность населения была маленькой, поэтому в радиусе пяти километров от дома я знал каждую девушку, но ни одна из них мне не нравилась. Все они были или некрасивыми, или скучными, или тупыми или у них уже был парень или муж. Так что, если у меня не будет достаточного количество кредитов на переезд, даже непонятно кого выбирать: некрасивую, дуру или скучную.

Андрей был физиком и все мечтал найти способ добраться до планет других звездных систем. Мы с ним познакомились по научной деятельности, ему надо было сделать сложный расчет, а вычислительные мощности ему не дали, так как его ученый рейтинг и перспективность исследований были низкими. Ему порекомендовали обратиться ко мне ввиду того, что у меня был компьютер с хорошей нейронной сетью. Конечно, мой компьютер выполнял этот расчет 1,5 месяца, в то время как в Локации № 0, если бы выделили вычислительную мощность, все можно было рассчитать за 1 день. Но Андрей все равно был очень мне благодарен за помощь, даже несмотря на то, что его исследования спустя год зашли в тупик.

Мы с Андреем заказали пиво, Тана – белое вино. Когда принесли заказ, мы выпили за встречу, после чего я рассказал, что провалил тестирование Полигон 2 и начал играть.

– Почему ты не вернулся к собственным исследованиям в области искусственного интеллекта? – спросил Андрей.

– Мои исследования тоже зашли в тупик. К тому же я обнаружил, что исследованиями нейронных сетей можно заниматься в игре. Игрой управляет самая мощная нейронная сеть человечества. Насколько я знаю, ее около десяти лет, создавали программисты Полигона 2, а потом еще около пяти лет обучали ее.

Тана нам рассказала, что ее новый, придуманный танец набрал почти 50 тысяч лайков, но до заветных 100 тысяч еще было далеко. После стотысячного лайка система считает, что ты создал что-то близкое к шедевру и начинает начислять по одному кредиту за каждый следующий лайк. Если ты нарисовал картину или создал скульптуру, или поставил спектакль, или сделал любое другое произведение искусства, которое набрало несколько миллионов лайков,

ты сразу становишься очень богатым человеком. Но даже планку в 100 тысяч преодолеть очень сложно. Кстати, художники и скульпторы, если набирают миллион лайков, получают право воспроизвести свое произведение искусства в реальности. А вот архитекторам надо набрать десять миллионов лайков, чтобы дали возможность построить сооружение в реальности, так как на это надо существенно больше потратить ресурсов. Но, несмотря на жесткий ресурсный кризис, правительство решило не ограничивать все искусство Локацией № 0. В общем, в нынешнем веке народ решает, что является произведением искусства, а что нет.

После Таны я поделился своими печальными похождениями в игре, о том, что сразу после окончания начальной локации попал в очень сложную локацию убийц, правда, умолчал – про помощь нейронной сети в поиске тайников. К сожалению, все разговоры в Локации № 0 прослушиваются и анализируются нейронной сетью, с целью предотвратить различного рода нарушения закона.

Все мне посочувствовали, но предложить какое-либо решение не смогли, так как сами не играли, хотя и Тана, и Андрей слышали об игре. В новостях постоянно показывали масштабные битвы, клановые противостояния, королевские балы. Как правило, это все сопровождалось комментариями известных игроков, но одно дело слышать, другое – играть. В нашем веке игра смогла заменить спорт. Топовые игроки намного больше популярны, чем спортсмены. Смотреть, как топовый клан проходит подземелье с элитными монстрами, и делать ставки на прохождение стало намного популярнее, чем смотреть спортивные соревнования, где 22 мужика гоняют мяч из одной стороны поля в другую.

Далее мы перешли на искусство и науку. Андрей пытался объяснить Тане о грандиозности задачи межзвездных перелетов. Тана искренне недоумевала, почему эту задачу за столько веков не смогли решить, ведь звезды так близко, когда смотришь на ночное небо.

– Ты даже приблизительно не представляешь масштабы космоса, – возмутился Андрей. – Вот, например, если принять нашу планету за песчинку в 1 миллиметр в диаметре и промасштабировать нашу солнечную систему, то получим следующую картину: Солнце будет размером с апельсин, около 11 сантиметров в диаметре, и расстояние между апельсином и песчинкой будет почти 12 метров. Ни в одном учебнике астрономии нет адекватной картинки нашей солнечной системы. А ближайшая звезда Проксима центавра будет размером с лесной орех 1,5 см в диаметре, и находится этот лесной орех от нашего апельсина будет на расстоянии более трех тысяч километров. Ты даже пешком идти замучаешься такое расстояние и сто раз собьешься с курса, чтобы найти этот лесной орех. А представь, каково космическому кораблю, который в нашем масштабе будет размером с молекулу. Космос очень пустой, и энергию там брать неоткуда, – это тебе не танец придумать.

– Да что ты понимаешь в танцах?! – тут же вскинулась Тана. – Это раньше можно было придумать танец или нарисовать картину. Сейчас надо придумать красивую и желательно слезливую историю возникновения этого танца, придумать целую концепцию, обосновывающую стиль. Например, круговое движение рукой, с поднятым большим пальцем, открывает какую-нибудь чакру и увеличивает жизненную энергию и тому подобное. А потом желательно внедрить танец в ту же игру каким-нибудь гоблинам для поднятия боевого духа перед сражением. Думаешь, так легко получить лайки людей, большая часть которых безвылазно сидит в игре и ничем кроме этого не интересуется.

Вот за такими спорами мы проболтали пару часов, после чего я вернулся домой. Общение с друзьями пошло мне на пользу, я отвлекся от своих проблем и наконец-то смог сконцентрироваться на конкретных задачах. Вначале поужинал осточертевшей кашей. Из-за отсутствия денег картридж с биомассой у меня тоже стоял базовый, с ним можно приготовить только двадцать самых простых блюд. В очередной раз, выйдя на прогулку, я начал размышлять. Не знаю, кому как, но во время ходьбы мне лучше думается.

Во-первых, как оказалось, моя нейронная сеть может определять не только тайники, но и ловушки. Судя по всему, ловушки обладают теми же внешними приметам, что и тайники. Если нейронная сеть обнаруживает, что что-то выделяется среди общего, значит это тайник или ловушка. Сделаем следующее, пусть все нестандартное выделяется желтым контуром. По мере того, как я буду определять, тайник это или ловушка, нейронная сеть будет обучаться. Через какое-то время нейронная сеть сама будет мне подсвечивать зеленым контуром тайники, красным – ловушки.

Вернувшись домой, я выяснил на форуме три очень важных для меня момента. Если при возрождении я не сдвинулся с места, меня никто не может убить. Еще интересной для меня информацией оказалось то, что если один игрок поставил ловушку, а другой целенаправленно загнал туда жертву, то опыт распределяется пополам. Получается, чужие ловушки можно использовать в личных целях. Попав в ловушку, я получил целую тысячу урона. Такая ловушка может сваншотить¹⁵ среднего игрока с того уровня. У игрока 100-го уровня 500 очков характеристик. Допустим, танк вкладывает до 50% своих очков в здоровье, получается его живучесть, не считая брони 2500хп (500 x 50% x 10). Значит, танк я могу загнать в такую ловушку только 30 уровня. Остальные игроки вкладывают в здоровье от 10% до 20% очков характеристик. В таком случае, можно смело рассчитывать сваншотить игрока 100-го уровня. Правда, я подозреваю, на таком уровне у игроков наверняка есть что-то специфическое из арсенала защиты. Еще я вычитал на форуме, что если на острове смерти игрок теряет десять уровней, то его автоматически переносит на прежнюю точку возрождения, и его счетчик ПК обнуляется, правда мне это не грозило, в моем случае я пойду на полное перерождение. Потратив оставшуюся часть дня на программирование нейронной сети, я пошел спать.

Проснувшись утром сразу после завтрака, я надел костюм и вошел в игру. Первое, что я сделал, это осмотрел свои характеристики и вещи:

Влад 51211: Уровень 9. Сила 10(в том числе от предметов 1). Ловкость 19(в том числе от предметов 2). Интеллект 1. Здоровье (10x10хп) (в том числе от предметов 1). Энергия (9x10 хп).

С вещами мне повезло, я потерял только сумку на 20 ячеек. Кинжал и кольца остались на месте.

На опушке меня поджидала незнакомая компания из трех игроков с уровнями от 50 до 81-го. С ними состоялся аналогичный разговор, как с группой Лодочника. Пропустив все восклицания про то, что я здесь делаю с таким уровнем, мне снова предложили присоединиться к группе. Я уже знал, чем это грозит, но согласился. Рисковать еще одним уровнем мне не хотелось. Через полчаса ожидания игрокам стало скучно, и они решили пройтись. Как и предполагал, меня поставили первым. За мной шел танк 50-го уровня, что меня совсем не устраивало. Я решил пойти на хитрость, увидев у охотника 61-го уровня лук вместо стандартного арбалета, я шепотом начал с ним разговор, расспрашивая его о луке. Так как общаться через одного было не очень удобно, а танк упорно не хотел меняться со мной местами, он поменялся местами с лучником.

Лучник мне рассказал, что у лука намного больше скорострельность и дальность, но пользоваться им намного сложнее, чем арбалетом. Ему пришлось почти месяц учиться в школе лучников, в то время как из арбалета учатся стрельбе всего несколько дней. По его словам, в дальнейшем эта учеба должна окупиться. Слушая лучника, я внимательно смотрел на тропинку и на ответвления, по которым мы шли. Через 15 минут ходьбы на одном из ответвлений тропинки у меня подсветилась ветка, растущая под углом 45 градусов и частично загораживающая половину тропинки. Недолго раздумывая, я решил изобразить из себя полного нуба.

¹⁵ Убить с одного удара от англ. one-shot – один выстрел.

– Смотрите, что там? – выкрикнул я, и побежал в ответвление тропинки. Мой расчет оказался верным, в меня решили не стрелять, а всего лишь тихо обматерили и последовали за мной. Аккуратно пробежав мимо ветки, не задевая ее, я резко поменял направление и ломанулся в лес, несмотря на результат своих действий. Результат не подвел, раздался какой-то треск, отборнейший мат, и мне пришло сообщение, что я получил уровень.

Я бежал сквозь лес, убегая от возможных преследователей. Гнались за мной недолго: или с ловкостью были проблемы, или боялись попасть в новую ловушку. На всякий случай, пробежав еще несколько километров, перешел на шаг, сердце бешено колотилось, пройдя пешком еще около километра, выравнивая дыхание, я остановился. За убийство игрока больше меня на 50 уровней, опыта мне дали много. Конечно, мне досталось только 50% опыта, но даже этого хватило на уровень. Не долго думая, почти все очки характеристик закинул в ловкость. Похоже, в этой локации я самый низкоуровневый, поэтому вкладывать в здоровье смысла нет, в прямых столкновениях любой игрок отправит меня на перерождение. Урон от меня тоже никакой, поэтому единственное мое преимущество – это скорость. Вкладывая очки характеристик в ловкость, после определенного уровня прирост скорости бега замедлялся, зато снижался расход энергии во время бега.

Влад 51211: Уровень 10. Сила 10(в том числе от предметов 1). Ловкость 23 (в том числе от предметов 2). Интеллект 1. Здоровье (10x10xp) (в том числе от предметов 1). Энергия (10x10 xp)

Тут я обратил внимание, что у меня появился счетчик ПК. Значит, на моих щеках начало появляться клеймо убийцы. Пока оно должно быть еле заметным, но с увеличением счетчика ПК оно будет краснеть и становиться ярче.

Вызвав голосом карту, начал смотреть, где я оказался. На карте у меня была открыта только маленькая часть острова Смерти. Я аккуратно пролез в чащу леса и дал системе команду сделать привязку точки возрождения в этом месте. После подтверждения это место обозначилось у меня на карте специальным символом.

Сделав привязку, я пошел в сторону моря, стараясь не шуметь и внимательно смотря по сторонам. Идя к морю напрямиком через лес, нейронная сеть подсветила один куст желтым контуром. Я подошел к кусту и начал его осматривать, пытаясь понять, тайник это или ловушка. Вряд ли, будут устанавливать ловушку в глухом лесу, поэтому хоть и с опаской, но я залез в этот куст. Через 5 минут поисков на одной из веток, я обнаружил амулет мага, дающий +20 к интеллекту. Теперь мне стало понятно, почему мои кольца на +1 к характеристике никому не интересны. Вещь, конечно, мне попалась хорошая, но в данном случае интеллект мне совсем не нужен. Амулет я надевать не стал, а положил его в сумку. Из-за амулета меня могут убить, а так я никому не нужный нуб. Если будет возможность, надо попробовать его обменять на что-то полезное для меня. Что ж, процесс обучения нейронной сети начался. Со временем она сама будет находить общие приметы тайников и ловушек, даже те, которые я сам не замечаю, главное, набрать статистику.

Выйдя к морю, я просидел минут 20, прячась на окраине леса и любуясь пейзажем, а потом осознал, что просто теряю время. Судя по уровням игроков, которые здесь ходят, даже если я кого-нибудь увижу, толку мне от этого никакого. Основная моя надежда только на использование ловушек. Моя сейчас задача – находить ловушки и тайники, составить карту ловушек, после чего заманивать туда игроков.

Спустя два часа хождения по лесу, я обнаружил один тайник с наручем, дающий +15% к скорости стрельбы из лука – очередная бесполезная вещь для меня. Еще через час устав от нервного напряжения, я решил отдохнуть. Мне приходилось шарахаться от каждого шороха, быстро прятаться, если какая-нибудь ветка закачается от ветра, обходить подозрительные места, где может быть засада. Я очередной раз задумался, что я делаю неправильно. Мне, прежде всего, нужны ловушки, толку от тайников для меня сейчас немного. Даже если найду

легендарку, вряд ли что-то смогу противопоставить другим игрокам при такой разнице уровней. Ловушки, скорее всего, находятся на тропинках, значит, надо начинать двигаться по ним или рядом с ними. Кстати, если моя нейронная сеть обнаруживает тайники и ловушки, то почему она не может обнаружить людей. Идея меня очень заинтересовала, поэтому я сразу дал команду на выход из игры.

Остаток этого дня и два последующих были посвящены программированию. Кроме видеопотока, моя нейронная сеть стала получать и анализировать еще и аудиопоток. Игроки, когда двигаются, создают специфический шум. В динамиках этот шум может быть очень тихий или смешан с другим шумом, например, с шумом собственных шагов. Человек даже с музыкальным слухом может этот шум не услышать, а вот нейронная сеть обязательно получит килобайты информации об этом шуме. Аналогичная ситуация с видеоизображением. На 100% игрок спрятаться не может, обязательно что-то должно быть видно, хотя бы глаза. Человек может не заметить небольшой фрагмент тела игрока, сидящего в засаде в кустах. А нейронная сеть в фоновом режиме может проанализировать всю картинку до последнего пикселя и обнаружить, что некоторый фрагмент картинки, которую я получаю на визор, похож на часть тела игрока. Отсутствие на острове Смерти животных, насекомых и монстров очень упрощало задачу обнаружения игроков. Далее мне пришлось познакомиться со способами информирования себя. Допустим, если нейронная сеть запеленгует людей по звуку, она должна послать сигнал на мой наушник в виде двойного щелчка. Если после получения сигнала, я произнесу команду *«направление»*, то нейронная сеть должна будет дополнить мой входящий видеопоток цифрой в правом верхнем углу от 1 до 12, указывающей направление, откуда идет звук. Направление звука нейронная сеть будет определять так же, как человек, в одном динамике звук будет чуть-чуть сильнее, чем в другом. Если нейронная сеть увидит часть тела игрока, то она должна будет подсветить ее фиолетовым контуром и сделать один щелчок в наушниках, привлекая мое внимание. Если игрок будет виден более чем на 80%, значит, он не прячется, и ничего подсвечивать не надо.

Ранним утром я снова оказался посреди леса на острове Смерти. Оглядевшись вокруг, не увидев и не услышав никаких подсказок от нейронной сети, пошел искать тропинки и ловушки на них. Вообще мой прогресс удручал, две недели прошло, а я все еще на 10 уровне. Обычно после двух недель игроки переваливают за двадцатый уровень. С другой стороны, внутреннее чутье мне говорило, что я поступаю правильно. Если я буду играть как все, то точно не войду в число избранных, зарабатывающих в игре более миллиона в год.

Выйдя к тропинке, я не торопясь пошел по ней в сторону центра острова. После 30 минут ходьбы, услышал двойной щелчок от нейросети, сразу спрятавшись в кустах, начал ждать. Мимо меня прошла очень странная парочка, охотник с арбалетом 22-го уровня и мечник 109-го уровня. Это были самый высокий и самый низкий уровень, который я здесь видел, не считая себя. Если тут есть игроки 20-го уровня, то на меня появляются реальные охотники. С другой стороны, если мне встретится одинокий маг 20-го уровня, то у меня есть реальный шанс отправить его на перерождение. Пропустив странную парочку, я пошел дальше по тропинке. Блуждая по тропинкам более 3-х часов, наконец-то нашлась ловушка. Ловушка выглядела, как волчья яма, мне был подсвечен кусок тропинки длиной 2,5 метра и шириной 1 метр. Узнавать, что там на дне и портить ловушку мне не хотелось. Обнаружение этой ловушки дало очередную пищу для размышления. Все ловушки, которые мне попались на острове Смерти, были на второстепенных, почти заросших тропинках. В результате я скорректировал свой маршрут движения, избегая хорошо протоптанные, часто используемые тропинки. Перед использованием этой ловушки в своих целях мне пришлось провести эксперимент, смогу ли я перепрыгнуть 2,5 метра. Я на свободном отрезке тропинки отметил 2,5 метра веточками, после чего разбежался и сделал прыжок. Моей ловкости впритык хватило, чтобы перепрыгнуть. Не зря я почти все очки характеристик вкладывал в ловкость. Следующая задача была найти подходящую жертву.

Пройдя по заросшей тропинке с ловушкой, через пару минут вышел к хорошо протоптанной, часто используемой тропинке. От развилки до ловушки было где-то 100-150 метров. Вроде, должен успеть убежать, главное, чтобы стрелять или использовать магию не начали.

Через час ожидания нейронная сеть предупредила меня, что скоро произойдет встреча с игроками. Выйдя на тропинку, увидел трех игроков, тут же сделал испуганное лицо и резко побежал в сторону ловушки. Идея была проста, когда от тебя резко начинают убегать, человеку вначале хочется догнать, а только потом разобраться, зачем ему это надо. Рядом со мной пролетела стрела, но в меня не попали. К сожалению, мой способ заманить в ловушку с этими игроками не сработал, меня преследовать никто не стал. Скорее всего, решили, что я хочу завести их в засаду, или мой уровень оказался для них не интересен для преследования. В итоге результата я не добился.

Торчать на одном месте еще час в надежде на появление игроков мне не хотелось, и я пошел исследовать остров. Через полчаса блужданий обнаружил очередную ловушку. Нейросеть мне подсветила высокие кусты справа от меня красным контуром. Когда я начал разбираться в ловушке, я понял, что механизм удара, спрятанный в кустах, приводится леской, натянутой поперек тропинки на высоте 30 сантиметров. Игрок, задев леску, освобождал согнутую палку, которая, распрямляясь, выбрасывала в сторону дороги камень. Скорее всего, камень это некий аналог гранаты, заряженной магией. Сделав себе заметку, вечером обучить нейронную сеть, замечать и подсвечивать лески, и заняв очередной раз выжидательную позицию, погрузился в размышления. Интересно, ловушки – это особенность острова Смерти, или их игроки расставляют. Скорее всего, для навыка создания ловушек надо много очков характеристик вложить в интеллект. Да и накачивать их энергией достаточно нудное дело. Еще обратил внимание, что одиночек здесь почти не бывает, при этом все группы формируются из игроков с минимальной разницей в 10 уровней. С уровнями все было понятно, убивать ниже себя на 10 уровней смысла не имеет. Игроки с разницей больше в 10 уровней могли не бояться получить нож в спину. А вот отсутствие одиночек я объяснить не мог. Игроку уровня 100+, если он не лекарь и не маг, фактически опасаться нечего. Правда, противников себе для получения опыта найти очень непросто будет.

Получив сигнал от нейросети, о том, что рядом появились игроки, на этот раз я решил поступить хитрее. Надел на себя амулет так, чтобы его было видно, и начал вертеть в руках наруч, делая вид, что у меня с собой есть много интересных вещей. Столкнувшись взглядом с игроками, сделал испуганное выражение лица, и быстро спрятав наруч в сумку, побежал в сторону ловушки. На этот раз в меня ничего не полетело, и за мной погнались. Перепрыгнув леску, через несколько секунд услышал треск сработавшей ловушки, и почти сразу мне пришло уведомление о полученном опыте за убитого игрока. Судя по всему, у игрока был высокий уровень, потому как за его убийство я получил почти полтора уровня. Пробежав марафон в пару километров сквозь лес и оторвавшись от преследователей, перешел на шаг. Все очки характеристик я снова вложил в ловкость.

Влад 51211: Уровень 11. Сила 10(в том числе от предметов 1). Ловкость 28 (в том числе от предметов 2) Интеллект 1. Здоровье (10x10xp) (в том числе от предметов 1). Энергия (10x10 xp).

Получается, за убийство игроков дают опыта намного больше, чем за монстров. С другой стороны, проблемы от клейма, насколько я слышал, очень большие в нормальных локациях. Даже если пройду этот чертов остров, отмыться от клейма будет очень сложно. Ладно, будем решать проблемы по мере их поступления. Проверив, что нахожусь в безопасном месте, вышел из игры. Весь вечер занимался обучением нейронной сети. В целом я был доволен, набрать 2 уровня в этой сложной локации далеко не всем удастся. С помощью чужих ловушек у меня появился реальный шанс получить 10 уровней и пройти остров Смерти.

За следующие три дня игры я заманил в ловушку шесть игроков и получил за них четыре уровня. Кроме того, нашел пять тайников и обогатился тремя бесполезными и двумя полезными вещами:

Перчатки охотника. Увеличивает скорость стрельбы из лука или арбалета на 10%.

Шапка мага. Интеллект +20 (ограничение 50-й уровень).

Легкий нагрудник мечника. Защита +20 Ловкость-8 (ограничение 40-й уровень).

Кольцо силы. Сила +10 (увеличивает потребление энергии).

И самое ценное: сапоги. +5% к скорости бега.

Кольцо силы и сапоги сразу надел на себя. Очки характеристик я распределил поровну между ловкостью и энергией. Меня очень смущало, что я не могу бежать более двух часов без отдыха из-за нехватки энергии. В результате получилось:

Влад 51211: Уровень 15. Сила 20(в том числе от предметов 11). Ловкость 38 (в том числе от предметов 2). Интеллект 1. Здоровье (10x10xp) (в том числе от предметов 1). Энергия (20x10).

На четвертый день остров Смерти поставил меня на место. Произошло это следующим образом. Заманив очередную жертву в ловушку, я услышал звук сработавшей ловушки и, как обычно, сменив направление, побежал через лес, но через несколько секунд я получил удар мечом в спину, снявший с меня сразу 50% здоровья. Каково же было мое удивление, когда я, обернувшись назад, увидел свою жертву с полным баром жизни. Долго удивляться мне не дали, второй удар отправил меня на перерождение. Сидя дома и просматривая сотый раз ролик, я долго не мог понять, что произошло. Во-первых, мечник никак не мог меня догнать. Вначале мне даже бежать пришлось вполсилы, чтобы он не бросил преследование. Во-вторых, непонятно, почему ловушка не нанесла ему урон. Я краем глаза видел, что ловушка сработала. У меня была только одна идея, объясняющая произошедшее. Игроку, который ставит ловушки, перестало нравиться, что кто-то забирает половину опыта. Хозяин ловушек решил наказать прыткого игрока. Он заменил в ловушке урон временным бафом на ловкость, таким образом дав возможность жертве догнать своего обидчика и тем самым получив свою половину опыта. Других идей у меня не было.

В результате мой уровень снизился до 14-го, и еще я потерял амулет мага. После долгих размышлений, пришел к выводу, что ловушки типа волчьей ямы не смогут добавить ловкости жертве. Даже если ловкость увеличится, физическое нахождение игрока в яме даст мне шанс убежать. Спустя двое суток я с трудом нашел очередную волчью яму и заманил туда игрока и мой снова стал пятнадцатым. Но вот следующая волчья яма меня обломала. Моя жертва по ней пробежалась, не провалившись. Хорошо, что за счет прокаченной ловкости сумел убежать от несостоявшейся жертвы, но убежать пришлось долго, почти вся энергия в ноль ушла. Сделав большой круг, через несколько часов я вернулся к ловушке и попытался разобраться, что произошло. Это оказалась специально недоделанная ловушка, своеобразная обманка – волчья яма без ямы.

Очень сильно разозлившись на автора ловушек, следующие несколько дней, потратил на то, что находил ловушки и заставлял их срабатывать, находясь на безопасном расстоянии. Моя нейронная сеть находила и запоминала микроскопические детали реальных ловушек и обманок. В результате чего, за три дня нейросеть научилась с вероятностью 80% отличать ловушки от обманок.

Решив проблему обманок, меня ждала новая проблема. У меня перестало получаться заманивать игроков в ловушки. Что бы я ни делал, игроки не преследовали меня. Из шести встретившихся мне групп ни одна не попыталась меня преследовать. На какие только ухищрения я ни шел, даже пытался оскорблять игроков, чтобы разозлить их, но результата не было. То ли моя внешность примелькалась, то ли все импульсивные игроки не выдержали естественный отбор на острове.

Вечером, читая форум острова Смерти, я понял причину своих неудач.

Форум, Остров Смерти.

...

– *Какая-то низкоуровневая сволочь заманивает игроков в ловушки.*

– *Подтверждаю, игрок под ником Влад 14-го уровня заманивает других игроков в ловушки.*

– *Может, это он неуловимый ловушечник?! Я бы с удовольствием отправил бы его на перерождение несколько раз.*

– *Вряд ли слишком низкий уровень для таких ловушек.*

– *У него всего 14-ый, почему вы не можете его сваниотить?*

– *Он не подпускает к себе близко и слишком быстро бежит, хрен попадешь (((*

– *Скорее всего, все очки характеристик в ловкость вложил.*

– *Как он находит ловушки на таком низком уровне? Не может у него быть прокачена наблюдательность.*

– *Наверное, он бывший высокоуровневый игрок, потерявший уровни на перерождениях.*

... еще 15 сообщений

Читать про себя на форуме было интересно и немного обидно. Весь следующий день, потратил на исследование новых территорий. Обойдя половину острова, составил неплохую карту ловушек, правда, толку от этого не было без жертв. В основном мои перемещения были по тропинкам, поэтому тайники мне не попадались, а нейронная сеть помогала мне избегать ненужных встреч с другими игроками. По карте я приблизительно определил, что остров составляет где-то 20-25 км в диаметре. Большая часть острова покрыта лесом, но встречаются поляны и болота. На весь остров примерно три телепорта. Два телепорта я нашел и приблизительно определил район расположения 3-го телепорта. Телепорты были самым популярным местом на острове. Возле них постоянно кто-то дежурил. Скорее всего, убийство новичка был самый простой вариант накопления опыта на Острове смерти. В отличие от вновь прибывших старожилы не брезговали ничем: ни хитростью, ни обманом, ни грубой силой и даже убегать от сражения не стеснялись. Естественный отбор на этом острове был жесточайший. На любую твою хитрость старожилы острова придумывали десять своих. Не найдя иного способа зарабатывать уровни, я решил снова присоединиться к какой-нибудь группе.

«Привет Лодочник. Хочу к вам присоединиться. Умею видеть ловушки». Влад.

Всегда предпочитал лаконичную форму письма без разведения всяких политесов: как у тебя дела, какие планы и так далее, а четко обозначив свой интерес, и какая может быть от меня польза отряду. Ответ я получил через 30 минут: *«Координаты 563-6548, ждем тебя через час». Лодочник.*

Вероятность того, что меня при встрече меня отправят на перерождение была минимальной, опыт за мое убийство никто не получит, а вот умение видеть ловушки – это полезно. Через час мы встретились с Лодочником, но он был один.

– *Где все остальные? – спросил я.*

– *Скоро присоединяться к нам. Пойдем.*

Через 30 минут к нам присоединились Гудвин, Фабио, а вот вместо Рикки в отряде появилась девушка под ником «Монета». Она была лучницей 24-го уровня. Несмотря на то, что она была красивой, между нами сразу возникло напряжение. У нас с ней была разница менее десяти уровней. Если она меня отправит на перерождение, она получит немного опыта, а вот если я ее убью, то, скорее всего, получу уровень. Лодочника наши напряги не волновали. Мы прошли еще около 15 минут, после чего остановились для отдыха и восстановления энергии.

– *Это Монета, – коротко представил ее Лодочник.*

– А ты подрост, – приветствовал меня Гудвин. – За пару недель получить 5 уровней – это сильно!

– Повезло просто.

– Ага, читали мы про твое везение, – вступил в разговор Фабио. – Весь остров на уши поставил. Мы даже думали, что ты ловушечник, локти кусали, что не прибили тебя.

– Как же я мог быть ловушечником, если вы видели мое появление на острове?!

– А кто гарантирует, что это было твое первое появление на острове?! – возразил Фабио. – Может, тебя убили, а точка возрождения была на телепорте, а потом притворился невинной овечкой. От подозрений тебя спасло только то, что ты сам попал в ловушку.

– Если ты видишь ловушки, то почему попал в нее во время нашего бегства? – задал свой вопрос Гудвин.

– Я не ожидал, что на этом острове есть ловушки. У кого-нибудь есть оружие или другое снаряжение для моего уровня? – я решил переключить тему разговора, пока не начались неудобные для меня вопросы.

Все притихли на несколько минут.

– В моем тайнике был кинжал, подходящий тебе по уровню, я такой хлам не ношу с собой, но бесплатно тоже не отдам! – ответил Лодочник.

Черт, и как я сам не догадался сделать тайник и не ходить с набитой сумкой.

– Чем расплатиться?! Найдется! В моем тайнике есть перчатки охотника на +10% к скорости стрельбы из лука или арбалета, но одного кинжала будет мало!

Конечно, у меня никакого тайника не было, но об этом никто не знал.

– Я за эти перчатки готова отдать саблю с уроном + 8! – вступила в наш торг лучница.

Лодочник очень нехорошо посмотрел на Монету.

– Еще дам флягу и пояс + 5 к ловкости за эти перчатки, – сделал он свое предложение.

Монета поняла, что лучше не идти на конфликт с Лодочником и промолчала, хотя получить эти перчатки ей очень хотелось.

– Сколько вам времени понадобится, чтобы принести кинжал, пояс, флягу и саблю? – задал я вопрос Лодочнику и Монете.

– У тебя две пары перчаток? – спросил Лодочник. – Склад где-то нашел, или распродажа проходила, а мы пропустили?

– Кроме перчаток у меня еще есть наруч, +15% к стрельбе из лука.

– Хорошо ты прибарахлился! Что еще в твоём тайнике есть интересного?

– Шапка мага и легкий нагрудник мечника.

Фабио никак не прореагировал, на нем был свой нагрудник, а вот глаза мага загорелись.

– Какие характеристики у шапки? – спросил Гудвин.

– Интеллект +20.

Маг долго мялся, но потом предложил: – Снимать с себя ничего не хочу, как насчет 200 кредитов?!

Просмотрев примерный уровень цен, я выяснил, что это нормальная цена на Материке для этой шапки, но здесь из-за отсутствия лавок она должна стоить дороже.

– На этом острове шапка стоит дороже, но я не буду наживаться на соратниках, так что согласен.

Спустя полтора часа мы завершили сделку. Лодочник сходил к своему тайнику. Я за это время сделал свой тайник, надеясь, что его никто не найдет.

В результате товарообмена, я стал обладателем сабли (урон +8, в случае атаки с лошади урон увеличивается на 50%), кинжал (урон +8), фляга, пояс (+ 5 к ловкости) и 200 золотых. Старый нож и нагрудник мечника отправились в тайник.

Несмотря на то, что у сабли и ножа урон был одинаковый, эффект от них сильно различался. Саблей намного легче отбить чужой удар. Кроме того, саблей легче достать против-

ника, с кинжалом надо суметь подобраться к противнику. Хотя на близкой дистанции кинжал намного эффективней сабли. При одинаковой ловкости кинжалом успеешь нанести намного больше ударов, чем саблей.

Когда Монета передавала мне саблю, она попросила дать обещание не использовать саблю против нее. Я согласился, но добавил, что могу использовать против нее в случае защиты. В игре можно нарушать обещания без всяких штрафов, если они, конечно, не закреплены юридически. Но если игрок нарушает свое обещание, данное другому игроку или клану, с ним больше не будут иметь дело. Репутация среди игроков не выражена конкретными цифрами, но от этого ее значение не уменьшается. Игрока дающего обещание, как правило, записывают на видео. В случае нарушения обещания информация об этом выкладывается в специальный раздел форума. Если на форуме об игроке появляется видео с обещанием и с нарушением этого обещания, ему можно уходить на полное перерождение, так как никто с таким игроком дел иметь не будет. Такого игрока не возьмут в группу, в клан и не будут с ним заключать сделки. Если нет возможности записать видео с нарушением обещания, то можно попросить подтвердить информацию о нарушении обещания игроками, которые были в курсе дела. В любом случае свои обещания лучше не нарушать.

С новой экипировкой мой урон вырос до 28 от каждой руки, а ловкость увеличилась до 45, вот только с защитой у меня полный ноль, да и здоровья мало.

– Теперь расскажи все, что ты знаешь о ловушках. Свои личные секреты можешь не раскрывать, – сказал Лодочник.

Я рассказал о типах ловушек, об уроне, о ловушках – обманках.

– Можешь отвести нас к ловушке? – попросил Лодочник.

Я отвел их к ближайшей ловушке, которую я обнаружил ранее и отметил на карте. Ловушка была типа волчьей ямы. Я отметил веточками границы ловушки, чтобы никто случайно не наступил. Все члены нашей команды с удивлением осматривали ловушку.

– Там точно ловушка? – спросил Гудвин. – Выглядит, как обычная заросшая тропинка. Сколько энергии потребляет возможность видеть ловушки?

Этот вопрос я оставил без ответа.

– Значит так, – сказал Лодочник, осмотрев ловушку. – Сейчас каждый из нас попробует прыгнуть на 2,5 метра.

Мы отошли в сторону и начали соревнование по прыжкам. Выяснилось, что прыгнуть на 2,5 метра не могут Гудвин и Фабио. Хотя Фабио легко перепрыгивал, если снимал защиту, уменьшающую ловкость. Я по понятным причинам в этом соревновании не участвовал.

– До основной тропинки около ста метров, – продолжил Лодочник. Арбалет на такой дистанции бесполезен. Как насчет твоего лука, Монета?

– Добьет, но вероятность попадания около 25%.

– А магия?

– Молнией попаду с вероятностью 70%, – ответил Гудвин.

– Тогда делаем следующим образом, Влад прячется на основной тропе и вылезает только в конце боя. Его задача будет отправить мне сообщение о количестве, уровне и классе приближающихся игроков. В зависимости от его информации я даю команду на атаку и указываю, кто атакует. Если группа окажется слишком сильная, просто ее пропускаем.

Через 20 минут Лодочник придирчиво осматривал мое место наблюдения и маскировку. Поправив пару веток, в целом остался доволен.

Через час ожидания я увидел группу из трех игроков. Как только разглядел уровни, тут же написал Лодочнику сообщение «Маг 32, Охотник 44, Мечник 55». Как только группа вышла к развилке, в нее тут же полетели стрелы с ответвления тропинки. Монета сумела попасть в игрока со второго выстрела. Противник не растерялся и тут же спрятался за деревьями. Ввиду того, что группа была слабая, Лодочник дал команду сближаться. Сам Лодочник пока не всту-

пал в бой, но арбалет держал наготове. Завязалась вязкая позиционная борьба. Так как наши уровни были выше, я особо не сомневался в успехе, но какая-то неправильность боя вызывала сильные сомнения у меня. Почему они не убегают? Видят же, что ничего им не светит!

Мечник сумел добраться до нашей лучницы. Чтобы она не слилась, Лодочник выстрелил в него из арбалета. Быстро оценив ситуацию, мечник скрылся в деревьях, вдобавок получив в спину стрелу от Монеты. Уровень его жизни опустился к 35%, но он все равно почему-то не убегал.

Спустя несколько минут вяло текущей битвы, когда здоровье противника снизилось до 30%, а здоровье наших игроков снизилось до 60%, на поле боя появились два новых персонажа. Теперь мне стало понятно, на что рассчитывал противник. Два мечника 68 и 91 уровней бежали в сторону схватки. Задача первой группы была выяснить количество и уровни противника и дать сигнал двум высокоуровневым игрокам прикрытия. Сразу же написал Лодочнику: «+2 мечника 68,91». К счастью, мечники меня не заметили, пробежали мимо. Спустя долгих 10-15 секунд раздалась команда Лодочника на отступление. По факту это означало: спасайся, кто может, встречаемся в условленном месте. Противник что-то закричал и бросился в погоню. Я выбрался из укрытия и аккуратно начал пробираться к месту схватки, надеясь, что в случае проблем смогу убежать. На месте ловушки, обнаружил яму глубиной 2 метра и полуживого мечника в ней. Мечник сидел в яме на деревянных кольях. Здоровье мечника было около 35% и продолжало медленно снижаться. Скорее всего, колья ловушки были смазаны парализующим ядом, потому что мечник еле-еле шевелился, пытаясь выбраться из ловушки. Все остальные игроки убежали в лес догонять друг друга. Я лег на землю, на край ловушки, и ударил мечника саблей по незащищенной голове. Мечник пытался отбиваться, но у него ничего не получалось, движение его руки с мечом было настолько медленным, что абсолютно не мешало мне наносить урон. Мне понадобилась одна минута, чтобы добить его. Стены ловушки были очень скользкими, поэтому я не рискнул спускаться за лутом. Наверняка мечник написал друзьям о том, что ему нужна помощь, поэтому я быстро спрятался в лесу.

За убийство мечника система меня наградила сразу двумя уровнями. На этот раз я решил, что ловкости мне пока хватает, а вот урона и здоровья у меня маловато, поэтому 5 очков характеристик я кинул в силу, 5 в здоровье.

Влад 51211: Уровень 17. Сила 24(в том числе от предметов 11). Ловкость 44 (в том числе от предметов 7). Интеллект 1. Здоровье (15x10хп) (в том числе от предметов 1). Энергия (20x10 хп)

Через 15 минут мне пришло сообщение от Лодочника с координатами места сбора. Пришли все, кроме Гудвина.

– Где Гудвин? – спросил я.

– На перерождении, – ответил Лодочник. – Неудачная получилась атака, но если бы ты не написал, то все могло быть намного хуже, а так мы потеряли только одного.

– Ты лучше расскажи, откуда у тебя два новых уровня? – спросил Фабио.

Я им рассказал историю с мечником, застрявшего в ловушке.

–Ты какой-то везунчик! Месяца не прошло, а ты уже 7 уровней отхватил.

Монета очередной раз на меня нехорошо посмотрела. Разница в наших уровнях становилась все меньше и меньше.

– Давай ты будешь командовать нашей группой? – после небольшого раздумья предложил Лодочник.

– Это что шутка!?

– Все нет. Сам посмотри, ты, являясь самым низкоуровневым игроком, за короткое время получил 7 уровней в очень сложной локации. Кроме того, ты даже в безнадежной ситуации, сумел получить 2 уровня. Даже если тебе просто повезло, может, под твоим руководством твое везение и на нас чуть-чуть перейдет.

– Хорошо, дайте мне немного времени подумать.

Я начал размышлять, как можно использовать нашу группу наиболее эффективно. Меня никто не торопил. Через некоторое время к нам присоединился Гудвин с грустным выражением лица. Я не стал его расспрашивать, и так все было понятно, кому понравится терять экипировку и уровень. При появлении мага у меня забрезжила какая-то мысль, которую долго не мог поймать, она все ускользала. Через некоторое время признался всем, что у меня нет абсолютно никаких идей для нашей группы, но если у меня появится что-то дельное, то обязательно сообщу.

Наша группа устроила мозговой штурм. Вопрос был один: что делать?! В ходе обсуждения было предложено два варианта: или устраивать засаду у побережья, или опять использовать ловушку. Так как рядом ловушек не было, выбрали вариант с засадой у побережья.

Через полчаса ожидания на побережье мы увидели странную группу игроков. Вдоль моря шли 4 мечника, почти без брони. Уровни у них были от 41-го до 70-го.

– Странно, как они не поубивали друг друга?! – высказал общую мысль Гудвин.

– Может, они друзья, и давно в группе играют, – шепотом ответила Монета.

– Вряд ли, на этот остров попадают поодиночке. Друзей и сыгранных групп здесь не бывает – это общая особенность всех хардкорных локаций в игре.

Один из игроков случайно споткнулся о камень, валяющийся на побережье. В этот момент я поймал мысль, которая все время ускользала от меня. Камни, которые взрываются в ловушках и наносят тысячу единиц урона, можно ли их, как-нибудь использовать?!

Естественно, мы пропустили мимо группу мечников, затем я обратился к нашему магу.

– Гудвин, ты сталкивался с магическими гранатами?

– Нет, не сталкивался, но слышал что это не очень эффективно.

– В некоторых ловушках используется магически заряженный камень, который в случае соприкосновения с игроком наносит ему урон в 1000 единиц. Можно ли это как-то использовать?

– Черт его знает, разминирование ловушек – это отдельный навык, которому специально обучают в гильдии воров или рейнджеров. Надо форум почитать на эту тему.

Сказав всем, что выйду из игры на несколько часов, снял костюм и углубился в чтение форума.

Из форума узнал следующую информацию. Обнаружение ловушек – это одна из веток развития наблюдательности, кстати, другая ветка развития наблюдательности – это поиск тайников и кладов. Третья ветка развития наблюдательности – это получение дополнительной информации об игроках, монстрах и предметах. Четвертая ветка развития наблюдательности – это поиск людей или игроков по следам.

Для любого варианта развития наблюдательности требуется интеллект и энергия. Если игрок будет искать тайники или ловушки, двигаясь как черепаха, внимательно все осматривая, то расход энергии будет минимальным. Если игрок хочет видеть все ловушки и тайники во время бега, то расход энергии увеличивается во много раз.

Установка ловушек – это отдельный навык. Для него тоже требуется интеллект и энергия. Кроме того, для установки ловушки требуется огромное количество терпения, чтобы в течение нескольких часов заряжать ловушку, сливая в нее энергию. Можно использовать яд, как альтернативу накачки ловушки энергией, но с использованием ядов тоже есть нюансы.

И наконец я добрался в форуме до разминирования ловушек. Простые ловушки можно разминировать самому, главное – не касаться активного элемента. Сложные ловушки рекомендуют разминировать с помощью специального навыка, для которого требуется только интеллект. Отдельно приводились примеры, когда простые ловушки оказывались сложными и наоборот. Главное я узнал из форума, что ловушки можно разминировать без специального навыка.

Вернувшись в игру, тут же обратился ко всем.

– У меня есть идея!

– Мы тебя слушаем, – как обычно, за всех ответил Лодочник.

– В некоторых ловушках используется что-то вроде магической гранаты с уроном в тысячу единиц. Если получится разминировать ловушку, то эти гранаты можно использовать для наших целей.

– Все это хорошо, – сказал Гудвин. – Только как мы будем использовать гранаты, если до них нельзя касаться?

– Очень просто. В ловушках граната привязана веревкой к согнутой ветке. Когда ловушка срабатывает, ветка распрямляется и выбрасывает на уровне пояса веревку с гранатой на конце, которая обматывается вокруг игрока, обеспечивая соприкосновение его с гранатой. Мы можем переносить и бросать магические гранаты, используя веревку из ловушки. В другом типе ловушки, где граната лежит на земле, как мина, мы можем взять кусок веревки из первого типа ловушки, подкопать под миной и обвязать ее веревкой.

– Если ни у кого нет возражений, давайте попробуем, – сказал Лодочник. – Влад, принимай командование группой на себя!

Ориентируясь по отметкам на своей карте, я привел группу к ловушке с веревкой. После чего, с большой опаской разрезал веревку, держа конец с гранатой в руке. К счастью, ловушка не сработала. Фабио отвязал вторую часть веревки и убрал ее в инвентарь.

Магическую гранату мы повесили на ветку дерева, чтобы она нам не мешалась. Подобрал на земле похожий камень, привязали к нему веревку и сделали муляж для тренировки. Раскручивая веревку, мы все начали тренироваться в метании гранаты по цели. Лучшее всего получалось бросать гранату у Лодочника, у Монеты и у меня. Фабио и Гудвину ловкости не хватало для эффективного броска.

Мы решили не ограничиваться одной гранатой, поэтому разминировали еще три ловушки. Переноска гранат оказалась большой проблемой. Вербку с гранатой приходилось нести на вытянутой руке, чтобы случайно не коснуться гранаты. Через полчаса такой ходьбы Монета предложила: – Может, ее можно в сумку за веревку положить?!

– А доставать потом как? – спросил Гудвин.

– Можно конец веревки не убирать в сумку, а оставить снаружи, – ответила Монета.

– Идея интересная, – сказал Лодочник. Кто готов попробовать?!

Все посмотрели на меня. 1000хп здоровья в нашей группе ни у кого не было.

– Хорошо, я готов, но при распределении лута я выбираю первый! – ответил я всем.

Просто так рисковать уровнем я не хотел. Идея с гранатами моя, рискую тоже я, должна же у меня быть какая-то привилегия.

– Договорились, – после минутного молчания ответил Лодочник.

Я аккуратно взял сумку, широко ее раскрыл и плавно опустил туда гранату, оставив конец веревки снаружи. После чего медленно повесил сумку на плечо и прошелся с ней взад вперед – пока все было нормально. Через минуту я снова раскрыл сумку и достал гранату, потянув ее за веревку. Открыв новый способ переноски гранат, скорость нашего передвижения существенно увеличилась.

В итоге у нас было четыре снаряда с уроном в тысячу единиц, которые могут переломить ход почти любой схватки на наших уровнях, главное не использовать их на танках.

В качестве места засады мы решили выбрать побережье, так как метание гранат в лесу очень проблематично. Через час ожидания мы увидели тех же четырех мечников идущих вдоль побережья. Все посмотрели на меня, ожидая решения. Мечники были 41-70-го уровня, брони на них почти не было. Они не были похожи на танков. Скорее всего, их здоровье меньше 1000хп. Я решил атаковать, с четырьмя гранатами мы должны с ними справиться.

Боевой порядок построил следующим образом: вначале Лодочник, Гудвин и Монета стреляют всем, чем могут в мечника 68-го уровня. Фабио и я стоим на подстраховке, Фабио с мечом, я с гранатой. Одну гранату взяв в руки, я развесил три других рядом с собой и Монетой на ветках дерева, чтобы была возможность их быстро использовать.

Я дал отмашку, и лучница с магом тут же начали соревноваться в скорострельности. Лодочник не спешил разряжать свой арбалет, перезарядка арбалета требовала много времени. Четверка мечников побежала на нас. На середине дистанции выстрелил Лодочник. Его болт попал в горло, сразу сняв 50% здоровья одного из них. Лодочник, даже не думая о перезарядке, убрал арбалет и вынул меч. Я бросил гранату в самого высокоуровневого мечника, но он увернулся. Граната так и осталась лежать на земле. Дождавшись более близкой дистанции, когда увернуться было почти невозможно, я раскрутил снаряд и сумел сваншотить одного мечника. Взрыв и гибель товарища совсем не смутила мечников, они добрались до Фабио с Лодочником и начали их дамажить¹⁶. Фабио с Гудвином взяли на себя одного мечника, Лодочник еле сдерживал другого, а третий мечник почти добрался до Монеты. Монета, быстро оценив ситуацию, встретила мечника заранее подготовленной гранатой, сваншотив его. Фабио и Гудвин наконец-то добились своего мечника, после чего все набросились на последнего. Мечник понял, что у него нет шансов, и попытался убежать, однако ловкость у него была на одном уровне с нами, поэтому у него ничего не получилось. Через минуту мы общими усилиями отправили его на перерождение.

В результате боя я и лучница получили по уровню, Фабио не хватило до уровня совсем чуть-чуть, но полученным опытом остались довольны все, включая Лодочника и Гудвина.

Из лута нам выпало: меч, перчатки мечника, кольцо на ловкость + 10 и странный кинжал, светящийся красным. У кинжала было узкое трехгранное лезвие, на одной грани была выгравирована змейка. Описание было следующим: *«Панцербрехер. Уникальный. Атака +33%, Каждый третий удар игнорирует броню противника. В случае нападения со спины – атака +100%, каждый удар игнорирует броню противника».*

– Ого! – сказал Лодочник. – Уник! Вот ты везунчик.

Пользуясь своим правом «первой ночи», естественно я взял уник. Уник это, конечно, не легендарка, но цены на них были около ста тысяч кредитов. Чтобы разрядить напряжение, я предложил следующее:

– Уник я забираю себе, но в следующем разделе лута не участвую.

– Не бойся, мы не отморозки и помним наши договоренности, но за следующий лут отдельное спасибо! – ответил Лодочник за всех.

– Если продавать не собираешься, как будет возможность, привяжи этот кинжал к себе, -посоветовал Гудвин.

– Как можно привязать вещь к себе?

– Все время забываю, что ты нуб! – рассмеялся Гудвин. – Здесь ты вряд ли привяжешь, но когда попадешь в нормальную локацию, у торговца за 500 кредитов можно купить свиток привязки. Если тебя убьют, привязанный предмет не попадает в дроп.

– Почему все так не делают? Я регулярно читаю на форуме, что кто-то уник в бою потерял стоимостью около ста тысяч кредитов.

– Потому что после использования этого свитка, вещь становится именной, и кроме тебя ее использовать никто не может, и соответственно ее невозможно будет продать. Редко когда уник или легендарка принадлежит одному игроку, как правило они добываются кланами или большими группами игроков с крутых боссов. Такие вещи оседают в клановых хранилищах и выдаются определенным игрокам на время, для какой-нибудь серьезной битвы.

– 500 кредитов – это очень дорого для меня.

¹⁶ Наносить урон.

– Твое клеймо на щеках уже сильно красное. Одно, два перерождения, и ты потеряешь свой уник. А вещь хорошая, масштабирующаяся и на 10, и на 200 уровне от него будет много пользы.

– Хорошо, спасибо за информацию. Постараюсь найти деньги на привязку.

На этом мы решили закончить игру на сегодня. Сняв костюм, я с полным удовлетворением от прошедшего дня пошел гулять по улице.

На улице была осень. Наш район, если честно, вызывал уныние. Красивых девушек мало, люди малообщительны, замкнутые в себе, большинство гуляет поодиночке. Среди однотипных домов еле ползла грузовая машина, в автоматическом режиме меняя в домах картриджи с биомассой для напитков и еды, а также опорозняющая контейнеры с отходами. В качестве топлива машина использовала спирт, получаемый из каких-то растений, кажется после перевода машин на спирт, во многих странах начался голод, и с последующими войнами и эпидемиями.

Через десять минут прогулки я начал мерзнуть. Многие считали, что людей для экономии энергии выгодней селить в субтропическом климате, но подсчеты сделанные министерством Оптимизации показали, что на охлаждение придется тратить еще больше энергии, чем на обогрев, особенно это касалось процессоров, требующих низких температур для работы. Я шел, шурша опавшими листьями и поглядывая на симпатичных девушек, но таких в нашем районе было очень мало, и как правило, у них у всех уже были отношения. У нас какой-то район некрасивых девушек. Может, взять как-нибудь велосипед, потратить денек и прокатиться в другие районы. Хотя я уже делал это год назад, и результата не было. Проблема оказалась не в том, чтобы найти красивую девушку, а в том, чтобы с ней познакомиться. В нашем веке реальные отношения были большой редкостью. Вся жизнь кипит в Локации № 0, а здесь сплошная серость и однообразие. Дома все одинаковые, одежда у всех одинаковая, даже еда и напитки у большинства одинаковые.

Следующий день в игре, мы начали с разминирования еще двух ловушек. В результате у нас оказалось четыре магические гранаты. Засаду решили устроить, как обычно, на побережье, но передвигаясь через лес, мы чуть сами не попали в засаду. К счастью, нейронная сеть вовремя предупредила, и я сразу дал команду на разворот, в результате чего нам удалось избежать столкновения с неизвестным противником.

Ожидание в засаде затянулось, и только спустя три часа Монета увидела группу из пяти игроков, идущую вдоль побережья. Группа состояла из мага 112-го уровня, мечника 82-го и троих охотников 40-60-го уровней. Учитывая гранаты, эта группа была нам по силам, но меня смущал уровень мага. Такой маг мог меня отправить на перерождение одним ударом и, вполне возможно, Монету тоже. Если бы не долгое ожидание, я, скорее всего, вообще не стал связываться с ними, но три часа сидения на одном месте изрядно всех достало.

Я отдал приказ, и Гудвин с Монетой начали работать по магу. Маг в долгу не остался и ударил по нам цепной молнией. Лодочник и Фабио потеряли около 40% здоровья, а Гудвин, Монета, я потеряли более 70% и ушли в красную зону. Мне крупно повезло, что я находился в хвосте цепной молнии и остался жив. Мечник побежал на нас, охотники разбежались по флангам, стараясь взять нас в клещи. Маг принялся восполнять потери маны, глотая зелье энергии, этой паузой воспользовался Лодочник, выстрелив в него из арбалета. Лодочник рисковал, расстояние для арбалета было большое, но удача пока была на нашей стороне, и арбалетный болт попал в мага, переведя его здоровье в красный сектор, после чего его добила Монета с Гудвином. Фабио в этот момент встретил мечника, уровень которого превосходил его почти в два раза. После первого пропущенного удара здоровье Фабио ушло в красную зону. Я бросил гранату в мечника, но из-за того, что боялся задеть Фабио, промахнулся. Лодочник не стал повторять мою ошибку, крикнув Фабио, чтобы он разорвал дистанцию, бросил в мечника свою гранату. Попадание снизило здоровье мечника до 3-5%, и конечную точку с ним поставил Гудвин, скастовав в него огромную молнию. Разобраться с остальными игроками группы труда

не составило, одного убил я гранатой, второго Фабио, Монета и Гудвин обнулили, прижав его к морю. И только третий охотник сумел убежать.

В результате этой битвы все сумели поднять 1 уровень. Чтобы себя не расстраивать, на лут я даже не смотрел, так как по договоренности принимать участие в разделе его не должен, поэтому пошел искать невзорвавшуюся гранату. Далее нам пришлось потратить полтора часа на восстановление здоровья. Фабио пришлось делать примитивные повязки из подорожника, а остальным пришлось идти к речке и ложиться в холодную воду. Другого, простого способа восстановить здоровье от магического урона никто не знал.

Восстановив здоровье, мы решили продолжить игру на следующий день. Настроение у меня было отличное, мне оставался всего один уровень, чтобы выйти наконец-то из этой локации.

Новый день мы решили начать с пополнения запаса магических гранат. Ловушки, ранее отмеченные на моей карте, закончились, поэтому мы отправились бродить по острову в поисках новых.

По дороге нам пришлось несколько раз менять направление движения, избегая чужих засад. Найдя ловушку, я как обычно развязал веревку, и, как только поднял заряженный камень, тут же умер, получив сообщение «*Вы получили урон 1000 ед. Вы убиты*».

Твою же мать #####, как же так... Я снял костюм и начал просмотр видеозаписи последних секунд игры. Видео показало, что взрыв произошел в тот момент, когда камень оторвался от земли. Судя по всему, Ловушечник сделал свой ход. На этот раз он среагировал намного быстрее, на несанкционированное использование своих ловушек. Черт! Мне оставался всего один уровень!!!

Вернувшись в игру через час, меня ждал очередной неприятный сюрприз. Монета сбегала, прихватив с собой одну гранату, а также мои вещи: кинжал с уроном +8 и два кольца на +1 к ловкости. С увеличением количества убитых с меня начинает выпадать все больше и больше вещей, хорошо хоть уник не выпал.

– Мы уже предлагали ей вернуться, но она заблокировала сообщения от нас, – сказал Фабио.

– Понятно. Хорошо, что это не произошло во время боя.

– Это вряд ли, – сказал Лодочник. В этом случае она бы нарушила свое обещание и оказалась в черном списке. Косяк оказался в том, что, когда она давала нам обещание «не вредить», тебя не было в группе.

– Это был мой промах!

Разобравшись, кто виноват, я начал думать над тем, что делать. Мысли в голове путались и бегали по кругу. Как добывать два уровня, идей не было. Единственное, что пришло в голову, это пару дней потратить на поиск тайников, которые здесь намного лучше, чем в начальной локации. Даже если попадетсЯ экипировка, которая мне не подходит, ей можно усилить наш отряд и за счет этого побеждать других. После пяти минут раздумий я окончательно решил временно покинуть группу, поэтому обратился ко всем:

– Ребят, у меня сейчас нет никаких идей. Два-три дня я хочу поиграть соло, надеюсь, я смогу найти способ усилить нашу группу.

– А нам что делать это время? – спросил Лодочник.

– Не знаю, но у меня просьба, чтобы минимум три дня состав вашей группы не менялся. Последняя граната остается у вас, используйте ее в случае необходимости.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.