

Глава 14

Кольцо Клятвы?

Опять что-то незнакомое.

«Интересно», — размышлял Се Синской, открывая чертёж. Первое, что бросилось в глаза, — пометка «персональный». Это означало, что даже если вещь окажется бесполезной, продать её не получится.

Он бегло просмотрел описание, собираясь просто использовать чертёж, но, вчитавшись, замер.

[При использовании вы изучите рецепт создания Кольца Клятвы]

Ниже следовало описание самого предмета.

[Кольцо Клятвы]

[Предмет без характеристик]

[Можно подарить игроку или NPC]

[При дарении игроку повышает уровень дружбы, при дарении NPC — уровень репутации]

[Количество получаемых очков дружбы и репутации случайно]

[Максимальный уровень дружбы — «Крепкая дружба»]

[Максимальный уровень репутации — «Боевое братство»]

[Одному NPC можно подарить только один предмет]

Прочитав это, юноша восторженно встрепенулся. Он ещё раз внимательно перечитал описание и убедился, что на самом кольце пометки «персональное» нет.

«Это означает, что я смогу создавать и продавать их!» — пришёл он в восторг.

Он немедленно изучил чертёж. Материалы для создания кольца были недешёвыми. Для основы требовалась Звёздная пыль.

Звёздная пыль добывалась в подземелье 20-го уровня «Разлом Звёздной Щели». Хотя это было подземелье для новичков, шанс выпадения ресурса был крайне низок, а сфера его применения — невероятно широка. Этот материал был одним из основных компонентов для создания большинства видов оружия и снаряжения. Поэтому даже на поздних этапах игры, когда большинство игроков достигало максимального 100-го уровня, им всё равно приходилось возвращаться в это подземелье, водя с собой низкоуровневых игроков.

Кстати, водить новичков было выгодно из-за настроек подземелья: чем больше в группе было игроков, соответствующих его уровню, тем лучше была добыча.

Се Синсуй понял, что в ближайшее время ему придётся поселиться в подземельях.

С одной стороны, ему нужно было фармить материалы для себя, с другой — прокачиваться. Достигнув 20-го уровня, он переедет в «Разлом Звёздной Щели» и будет копить Звёздную пыль. А когда к 50-му уровню большинство игроков осознает важность репутации с ключевыми NPC, он начнёт продавать Кольца Клятвы.

«Вероятно, я буду единственным, кто сможет их создавать, — Се Синсуй уже представлял себе блестящее финансовое будущее. — Это же чистая монополия!»

С этой мыслью он, не теряя ни минуты, решил отправиться на прокачку.

Собрав все вещи, он с сожалением посмотрел на трупы волков. Если бы он изучил ремесленную профессию, то смог бы собрать с них ресурсы. Но тратить время на ремёсла он не собирался, тем более что мог создавать роботов-сборщиков.

Се Синсуй открыл интерфейс, нашёл в списке подземелий «Разлом Звёздной Щели» и нажал «Войти».

Появилось системное уведомление:

[Это подземелье высокого уровня сложности]

[Рекомендуется проходить его в группе]

[Вы уверены, что хотите войти?]

Юноша без колебаний подтвердил.

«Какой глупый вопрос, — хмыкнул он. — Если не считать те данжи, которые можно пролететь катком, кто в здравом уме пойдёт в одиночку, если есть возможность собрать группу?»

После подтверждения перед ним возник овальный световой портал высотой в человеческий рост. Шагнув в него, он оказался в подземелье. Портал за его спиной тут же исчез.

Подземелье называлось «Разлом Звёздной Щели», и его карта представляла собой открытый космос. Дорога под ногами была абсолютно чёрной, поглощающей свет. Единственным источником освещения был маленький робот, порхавший рядом с ним.

Робот был выполнен в виде шмеля. Его круглое тельце служило фонарём, а крошечные крылышки за спиной отчаянно трепетали.

— Ого, ты совсем один? — прозвенел его мягкий детский голосок. — Монстры здесь очень страшные, можно легко погибнуть. Ты уверен, что тебе не нужны напарники?

Се Синсуй достал автомат, проверил боезапас, взглянул на купленные в инвентаре патроны и покачал головой:

— Не нужны.

— Ну хорошо, — продолжил робот-шмель. — Тогда я расскажу тебе историю этого подземелья...

Не успел он закончить, как Се Синсуй зажал ему рот ладонью.

— Меня не интересует история. Идём.

Начальные подземелья были введением в основной сюжет. Чтобы игроки лучше понимали происходящее, перед входом им показывали голографический ролик с предысторией. Но Се Синсуй, как опытный игрок, уже видел всё это. К тому же он не собирался следовать сюжетной линии, так что тратить время на предысторию было бессмысленно.

Маленький шмель был размером с его ладонь, так что, зажав ему рот, Се Синсуй практически накрыл его целиком. Лишь крошечные крылышки продолжали отчаянно дёргаться снаружи.

Но поскольку голос робота исходил не изо рта, он, немного побарахтавшись, сдался.

— Ладно, ладно, отпусти! — обиженно пропищал он. — Я буду тебе светить. Но учти, пути в этом разломе постоянно меняются. Я не знаю, куда идти, могу только освещать дорогу.

Се Синсуй кивнул. Ему и не нужен был проводник.

Чтобы сделать игру интереснее и сложнее, разработчики «Второй жизни» превратили почти

каждое подземелье в лабиринт. Если пойти не той дорогой, приходилось не только возвращаться, но и сражаться с лишними монстрами, которых на неверном пути зачастую было даже больше, чем на правильном. Это было главной головной болью для всех групп.

К тому же лабиринты не были статичными. Путь, который был правильным в прошлый раз, в следующий мог оказаться ловушкой. Эта особенность игры всегда вызывала споры, но разработчики так и не изменили её.

Но на упрямых разработчиков нашлись находчивые игроки. В прошлой жизни для многих часто посещаемых подземелий были выведены определённые закономерности. Несмотря на кажущуюся случайность, изменения в большинстве подземелий подчинялись определённым правилам. Поняв эти правила, можно было всегда находить верный путь.

Се Синской, разумеется, знал эти закономерности, особенно для подземелий низкого уровня, где они были довольно простыми.

Ориентируясь по расположению неподвижных звёзд, количеству и траектории движения планет, а также по пролетавшим мимо кометам, он ни разу не сбился с пути.

И... очень быстро наткнулся на первую группу монстров.

Монстры носили незамысловатое название — Низкоуровневый звёздный зверь. По лору игры эти существа свободно перемещались в космосе, нападая на планеты и питаясь их энергией. Планеты, населённые людьми, как правило, были самыми богатыми ресурсами, поэтому конфликт между звёздными зверями и человечеством был неизбежен.

Они были самыми обычными, пушечным мясом в армии себе подобных.

Выглядели они причудливо: у одних всё тело было покрыто глазами, у других было по дюжине рук и ног, у третьих голова была усеяна ушами. Единственное, что их объединяло, — это чёрный цвет тела, усыпанный светящимися точками, которые и были Звёздной пылью.

«Что это за абстракционизм? — подумал тогда Се Синской. — У дизайнеров игры явно проблемы с психикой. Что за чушь они нарисовали?»

Позже он узнал, что абстрактным был сам космос. Эти звёздные звери существовали на самом деле.

Монстры в подземелье были агрессивными и постоянно патрулировали территорию. У них была большая зона атаки, и они легко сбегались на помощь друг другу.

Се Синской, хоть и был одет в лучшее снаряжение, превосходил их на один уровень и имел особый титул, не решался действовать безрассудно.

Он вскинул автомат, осторожно рассчитал дистанцию и выстрелил в одного из зверей, покрытого глазами, целясь в самый большой глаз. Сразу после выстрела он отступил на более открытое пространство.

Зверь, спотыкаясь, бросился на него. У него была всего одна нога, да и ту подстрелил Се Синсью, так что бежал он неуклюже.

Юноша продолжал отступать, не прекращая стрелять. Почти каждая пуля попадала в тот же самый глаз. В этой игре, если нанести урон по уже существующей ране, урон удваивался. Но достичь этого было непросто. Во-первых, нужно было отключить систему помощи в прицеливании.

Выстрел за выстрелом Се Синсью восстанавливал свои навыки. В реальной жизни он умел обращаться с оружием, но игровые характеристики отличались от его реальных физических данных, и к ним нужно было привыкнуть.

К тому времени, как многоглазый монстр пал, Се Синсью уже полностью освоился.

И тут же... поплатился за свою самоуверенность, случайно сагрив трёх монстров.

Он чертыхнулся и, используя свою сверхвысокую ловкость, начал носиться по полю боя, стараясь при этом попадать каждому монстру в одну и ту же рану. Задача усложнилась в разы.

Конечно, он мог просто умереть. В этой игре за смерть не было никаких штрафов. Иногда она даже могла запустить особую квестовую линию. В подземелье смерть просто возвращала тебя ко входу.

Но чем мягче были условия, тем больше в них было подвоха. Игра таким образом приучала игроков не бояться смерти, что не только создавало иллюзию бессмертия, но и пагубно влияло на психику.

Се Синсью старался избегать смерти, но с его хрупким телосложением уклоняться от атак трёх монстров было непросто.

К тому же рядом с ним была группа поддержки. Шмель, который по идее должен был только светить и давать подсказки, почему-то оказался на редкость болтливым. Когда Се Синсью убил первого монстра, он радостно зажужжал. Се Синсью не обратил на это внимания. Но теперь, когда он оказался в затруднительном положении, робот начал метаться вместе с ним, выкрикивая:

— Ата-та-та-та-та!

Монстры не смогли его убить, а вот шмель чуть не довёл его до ручки.

Наконец, расправившись с тремя врагами, он хотел было приказать шмелю замолчать, но увидел на земле три кучки бледно-фиолетового песка.

Он сразу узнал Звёздную пыль. Убирая её в инвентарь, он не мог поверить своим глазам. Говорили, что шанс выпадения с обычных монстров — 0.01%. С трёх противников выпала бы одна — и то хорошо. А тут сразу три... Это было совсем не похоже на его обычные походы в подземелья.

С его обычной удачей не то что три штуки с трёх монстров — одна за весь поход считалась успехом. Иногда приходилось ходить два, а то и три раза, чтобы выбить хотя бы одну.

Глядя на Звёздную пыль в инвентаре, Се Синской забеспокоился.

«Неужели я исчерпал весь свой запас удачи на всю оставшуюся жизнь? — Се Синской с тревогой смотрел на добычу. — Судя по моему опыту, эти три песчинки стоили мне всего будущего везения».

Но, поразмыслив, он решил, что с начала игры ему и так везло слишком часто. Одним разом больше, одним меньше — какая разница.

Тем не менее, закончив подземелье, он всё ещё был в лёгком шоке.

За один поход он собрал все материалы для создания механической кошки!

Это было невероятно. В его планах на это должно было уйти не меньше десяти заходов.

Из-за этого он даже не заметил мирового объявления. Лишь когда личные сообщения начали безостановочно пиликать, он понял, что совершил Первое убийство в «Разломе Звёздной Щели».

Личка, разумеется, снова взорвалась. Се Синской, не глядя, отключил уведомления. Всё его внимание было сосредоточено на механической кошке. Как только он купит материалы для сборки, он сможет её создать!

Однако, открыв аукцион, он помрачнел.

Материалы для одной механической кошки стоили почти всё его состояние. А ведь были ещё механическая собака, механическая птица и роботы-сборщики, для которых тоже требовались ресурсы.

Вздыхнув, он всё же купил необходимые компоненты, вернулся в Гильдию Механиков в Городе Кленового Леса, нашёл мастерскую и, открыв панель навыков, начал сборку.

Создание механической кошки было сложнее, чем создание автомата. Дело было в большом количестве мелких деталей и примитивной системе искусственного интеллекта.

Через полчаса юноша закончил сборку. Он нажал кнопку «Завершить», и после яркой вспышки на верстаке появилась маленькая серая кошечка в пятнышках, свернувшаяся калачиком, словно спала.

Глядя на этот крошечный механизм, похожий на новорождённого котёнка, он засомневался.

«Сможет ли эта кошка мне помочь? — подумал Се Синсюй. — Не расплачется ли она, если босс отвесит ей пощечину?»

Кошечка медленно открыла глаза. Это были большие, яркие, жёлто-зелёные глаза, ещё затуманенные сном. Она потянулась, зевнула, а затем, встав, отряхнулась. Только сейчас Се Синсюй заметил, что её хвост был очень длинным и пушистым, почти в половину длины её тела. Она выглядела совсем как настоящая.

Закончив свои кошачьи дела, она повернулась к Се Синсюю и мягко мяукнула.

В этот миг все сомнения улетучились.

«Какая разница, полезна ли она в бою? — пронеслось в голове. — Она не ест, не пьёт, и мне не нужно за ней убирать. Просто прекрасный компаньон. Какая милашка!»

А когда кошечка подошла и потёрлась головой о его руку, сердце Се Синсюя окончательно растаяло.

Он осторожно взял её на руки. Она весила не больше килограмма.

«Кто вообще наберется смелости отправить такое хрупкое создание в бой?» — умилялся он.

В этот момент с опозданием появилось системное уведомление:

[Получена механическая кошка: Ржавая кошка]

[Ржавая кошка: один из самых маленьких видов диких кошек в мире]

[Она маленькая, проворная и активная, ведет полудревесный образ жизни и является мастером скалолазания]

Он пролистал ниже, к характеристикам:

[Характеристики]

[- При атаке накладывает на враждебную цель эффект «Слабость», увеличивающий получаемый ею урон на 50%]

[- Если враг с эффектом «Слабость» погибает, возвращается 1 единица боеприпасов]

Глаза Се Синсюя загорелись. Эффект «Слабость» был очень полезен, но ещё полезнее был возврат патронов. Хоть всего один, но копейка рубль бережёт.

Он не удержался и поцеловал кошечку. Он уже собирался выйти из мастерской, чтобы испытать её в деле, как услышал голос Фило:

— Ты так быстро создал свою первую механическую кошку?

Только сейчас Се Синсюй вспомнил, что эта кошка... была условием выполнения задания. А значит, она ему ещё не принадлежала.

Он крепче прижал к себе маленькое тельце, мысленно негодуя:

«Я же не сдавал задание! Зачем ты пришёл? Держись подальше от моей кошки!»

<http://bllate.org/book/13478/1690534>