

В двадцать тридцать по пекинскому времени, в самый золотой час дня, когда все качественные сериалы выходят в эфир, а количество игроков в онлайн-играх достигает пика... Но если бы вы смотрели на это с высоты Бога, то заметили бы, что даже в этот час на одном из серверов онлайн-игры было всего двадцать три игрока. Двенадцать из них не двигались уже более пяти часов — это так называемые зависшие аккаунты, три — маркетинговые боты, а двое игроков на Нанкинской улице оказались результатом взлома аккаунтов, но украденные вещи не смогли продать. Этот сервер был настолько пустынным, что это разбивало сердце. Осталась лишь временная команда, которая наконец-то занялась чем-то по-настоящему игровым.

Деревня Зарытых Костей, вход в подземелье Племени Короля Трупов Сянси.

[Команда] Есть Молоко — Значит Мать: Готовы?

[Команда] Твой Дед: Ага.

[Команда] Благословение Рэньяо: Ага.

[Команда] Закаленный Демон 438: Ага.

[Команда] Безумный Ветер: Вы что, собираетесь синхронизировать часы?

Polly никогда не отвечал на такие бессмысленные вопросы, и Фан Чжэн привык к этому, поэтому, увидев ответ Убийцы, он спокойно нажал кнопку входа в подземелье.

На другом конце интернет-кабеля, за компьютером, Птичка, который только что закурил и успел нажать пару клавиш, молча удалил ввод «en» в строке ввода, наблюдая за загрузкой игрового экрана.

Небо в Деревне Зарытых Костей всегда было хмурым. Фан Чжэн настроил звук на средний уровень, и казалось, будто холодный ветер обдувает его голову. Деревня была тихой, словно заброшенной на долгие годы, сорняки раскачивались на ветру, а между ними виднелись разбросанные человеческие кости.

Хотя Есть Молоко — Значит Мать был капитаном команды, в подземелье всегда первым шёл танк. Однако в их команде не было Кровавого Воина или Безумного Мастера Клинка, а Твой Дед и 438 были хрупкими магами. Исключив двух лекарей, оставался только Безумный Ветер, который мог бы выступить в роли танка — конечно, при условии, что он сменит свой набор оборудования, бросив весь урон в пользу защиты.

А что насчёт Polly? Ну, защита зомби тоже неплоха, но что, если вы не сможете его вылечить? А потом он станет Незыблемым как скала, и вся команда будет сидеть на месте десять минут...

Безумный Ветер не подвёл команду, взяв с собой несколько наборов снаряжения с разными

характеристиками. Неизвестно, сколько ячеек он расширил в своём инвентаре, но он менял снаряжение с такой лёгкостью, будто готовился к показу мод.

Вскоре команда дошла до конца Деревни Зарытых Костей, где перед ними появились две тропинки. Одна вела на запад, и казалось, что ей нет конца, а другая — на восток, где вдалеке виднелся Могильник. На самом деле, те, кто уже бывал в Племени Короля Трупов, знали, что обе тропинки ведут к первому маленькому БОССу на Могильнике, но одна была короче, а другая — длиннее.

Безумный Ветер естественно выбрал короткий путь на восток.

Команда не возражала и последовала за ним.

Короткий путь, конечно, имел свои риски. Разработчики игры явно не хотели делать подземелье слишком простым, поэтому на этом пути был особый элемент — Дядюшка Ван.

Его маленький домик стоял на Восточной Пустоши. Этот преданный мужчина тридцать лет охранял могилу своей покойной жены, и у него было всего три любимых занятия — посещение могилы, выпивка и курение. Согласно опыту игроков, Дядюшка Ван любил выпить немного вина после посещения могилы, а затем, слегка навеселе, садился на табуретку у дороги, курил, вспоминая прошлое, и ждал игроков. И если вы с ним встречались, это означало, что путь для вас закрыт.

Конечно, можно было попытаться сразиться с ним, но до сих пор ни одна команда не смогла его победить. Причина проста: его ультимативная способность — Призыв покойной жены. И когда эта грозная женщина появлялась, это было похоже на взрыв атомной бомбы, мгновенно уничтожая всех в радиусе ста метров. Некоторые игроки жаловались, что это баг, но компания честно ответила: «Дорогой, игра без багов — это неполноценная игра».

Шестеро игроков спокойно шли вперёд, и когда они уже прошли половину пути, кто-то заговорил:

[Команда] Твой Дед: Интересно, встретим ли мы Дядюшку Вана на этот раз?

Фан Чжэн потел.

[Команда] Есть Молоко — Значит Мать: Ты что, хочешь его встретить?

[Команда] Твой Дед: Просто я столько раз был в этом подземелье, но ни разу его не видел. Жаль.

[Команда] Благословение Рэньяо: Это нормально. Он 80 % времени на могиле, 15 % — пьёт, и только 5 % сидит у дороги. Если ты сходишь в подземелье двадцать раз, то, может быть,

встретишь его один раз.

[Команда] Закаленный Демон 438: Откуда у тебя такие данные? Он твой родственник? =_ =

[Команда] Благословение Рэньяо: Байду надёжнее родственников ㄣ(ㄌ_ㄌ)ㄣ

[Команда] Закаленный Демон 438: ...

Фан Чжэн не был уверен, прав ли Рэньяо, но по его опыту, Дядюшка Ван действительно редко появлялся. Поэтому он почти забыл о том меланхоличном силуэте, курящем трубку в лучах заката...

[Команда] Безумный Ветер: Блин!

Отлично, система любезно напомнила ему об этом =_ =

[Команда] Благословение Рэньяо: Я же говорил, что нельзя шептаться за спиной!

[Команда] Твой Дед: Ты когда это говорил!

[Команда] Закаленный Демон 438: Хватит спорить, что теперь делать?

[Команда] Есть Молоко — Значит Мать: Что ещё делать? Отступаем!

[Команда] Твой Дед: Эй, я его впервые вижу, можно с ним сфоткаться?

[Команда] Есть Молоко — Значит Мать: Может, ты сразу женись на нём!

[Команда] Твой Дед: T_T

Фан Чжэн не чувствовал вины, потому что, по его мнению, Дядюшка Ван появился именно благодаря Твоему Деду и его ворчанию... Боже, это что, скороговорка?

Прошли половину пути зря, и вскоре шестеро вернулись к началу.

Теперь выбирать длинный путь было неизбежно, но, честно говоря, никто этого не хотел.

Дело было не только в расстоянии, но и в том, что по сравнению с Восточным путём, который был лёгким, если Дядюшка Ван не появлялся, Западный путь был настоящим адом.

Разнообразные зомби странных форм — это ещё полбеда, но на этом пути было жёсткое правило — нужно было заниматься Гоньбой трупов.

Гоньба трупов заключалась в том, что команда выстраивалась в одну линию, и, кроме лидера, остальные пять игроков автоматически следовали за ним. В этом состоянии весь агрро переходил на лидера, что означало, что все мобы на пути будут атаковать только его, даже если они получали урон от других игроков. При этом лидер не мог атаковать, даже если его рвали на части, он мог только терпеть и мысленно подбадривать своих товарищей, чтобы они быстрее убивали мобов.

Короче говоря, Западный путь предъявлял высокие требования как к лидеру, так и к расстановке команды. Лидер должен был стараться не привлекать лишних мобов, а команда должна была быть расставлена так, чтобы каждый мог эффективно атаковать, пока мобы терзали лидера. Ведь в состоянии следования даже в бою невозможно было менять позицию, так что если моб был вне зоны атаки, то хоть тресни, но помочь не сможешь.

[Команда] Polly: Этот путь непростой. Заходите в YY, 4 876 XXX.

Как только команда остановилась у развилки, Птичка скинул номер канала.

Фан Чжэн посмотрел и узнал его — это была та самая комната, в которой они были в прошлый раз.

Вскоре Безумный Ветер, 438 и Рэньяо присоединились.

— Всем привет, я лекарь, — с достоинством представился Фан Чжэн, как капитан команды.

— Я Закаленный Демон, — голос 438 звучал как у примерного ученика.

— Я Благословение, — голос Рэньяо был совсем не таким грязным, как его имя, а ярким и солнечным.

— Я Убийца, — голос Безумного Ветра был спокойным и внушал уверенность, что удивило Фан Чжэна.

— Polly, — коротко представился Птичка, затем оглядел комнату, где было всего пять человек, и спросил:

— А где Твой Дед?

— ...

— ...

— ...

— ...

Этот вопрос было сложно комментировать, потому что любой ответ автоматически делал бы говорящего жертвой шутки =_ =

Пока все молчали, виновник сам появился в чате команды:

[Команда] Твой Дед: Я только что обнаружил, что мой аккаунт YU взломали T_T

Фан Чжэн чуть не подавился. Сначала он вспомнил Дядюшку Вана, и тот появился, теперь нужен YU, и аккаунт взломали... Этот парень что, ходит с аурой неудачи?

<http://bllate.org/book/15428/1365560>