

Число смертей: 22

Число смертей: 34

Число смертей: 49

Пятидесятая попытка.

* * *

Рыцарь в потёртой серой одежде сжимал в руке ничем не примечательный старый прямой меч.

В пятидесятый раз он тяжёлым шагом двинулся вперёд.

Там стояло чудовище, покрытое гнойными пузырями и гнилью. В его облике всё ещё угадывались черты леопарда, но пасть была набита острыми клыками. Оно повернуло мутные глаза и мрачно уставилось на незваного гостя.

Из продырявленного горла вырвался хриплый, свистящий выдох. С окровавленных клыков падали крошечные кусочки мяса.

Рыцарь тут же поднял меч и удержал его поперёк груди.

Ррр!

Нулевая задержка. Без предупреждения. Чудовище мгновенно рвануло в атаку. Скорость была почти призрачной, а взрывной хлопок рассечённого воздуха выдавал пугающую силу удара.

Рыцарь, который уже не раз погибал от этого броска, на этот раз выбрал идеальный момент. Он сделал короткий шаг и ушёл в сторону. Следом, не давая паузы, развернулся и рубанул. По хребту чудовища прошла глубокая рана, почти до кости. Лезвие располосовало один из пузырей, и наружу потекла зловонная гнойная жижа.

Чудовище тут же взвизгнуло от боли.

Совершенно по-настоящему оно несколько мгновений шаталось, не в силах справиться с болью. Рыцарь поймал этот момент и нанёс ещё три удара подряд. Затем резко перекатился, едва уходя от когтей и клыков, которые резали металл как масло. Перекатился ещё раз, поднялся и сделал шаг вправо.

Разъярённое чудовище, получив серию ударов, словно потеряло рассудок и перешло в истеричную череду атак. Рыцарь был готов. Каждое движение было коротким и точным. Он уклонялся идеально.

Грязная вода с хлопаньем забрызгала его с ног до головы, но это не замедлило его ни на миг. Когда после череды бросков чудовище на секунду выдохлось, рыцарь, полностью сосредоточенный, поймал паузу и вонзил длинный прямой меч ему в горло.

Затем провернул клинок, собирая всю силу в одной точке.

Хрясь!

Кровь, ещё более зловонная и гнилая, чем содержимое нарывов, хлынула наружу, когда голова чудовища была отсечена.

Тело без головы всё ещё дёргалось.

Даже в таком состоянии оно смогло совершить последнюю атаку. Более того, скорость этого финального броска превосходила начальный. Рыцарь не успевал уклониться. Ему пришлось поднять оружие для защиты, и всё равно удар оказался настолько сильным, что ладони онемели. Он на мгновение потерял бдительность, и когти порвали наруч, оставив на руке царапину.

Но рыцарь выжил и отделался лишь поверхностной раной.

Он вонзил меч в землю, используя его как опору, чтобы удержать равновесие. Рыцарь, весь залитый грязью и кровью, тяжело дышал. Агония безголового чудовища закончилась, и оно с глухим стуком рухнуло.

* * *

□Идёт анализ боя□

□Опыт +1000□

□Автоматическое повышение уровня□

□Состояние: лёгкое ранение, грязь□

Когда всплыло уведомление о повышении уровня, Цзи Гуан чуть не расплакался от радости.

— Наконец-то... кхе-кхе... кхе-кхе-кхе... наконец-то я его добил!

Он умер сорок девять раз, чтобы победить одного врага.

Нет, это точно должен быть элитный противник.

Разве у обычного моба бывает столько приёмов? Этот безумный прыжок с нулевой задержкой каждый раз выглядел по-разному. И урон был совершенно ненормальный.

Если это обычный моб, я прямо сейчас удалю игру.

Цзи Гуан твёрдо решил.

У него была хорошая база по экшен-играм. Можно даже сказать, он играл очень неплохо. Иначе он бы не стал упираться в элитного врага насмерть в самом начале, когда у него нет ни одного лечебного предмета.

Если честно, он уже давно не испытывал такого, чтобы умирать сорок девять раз ради победы над одним элитником. Обычно он отлично запоминал паттерны. В подобных играх достаточно разобраться в приёмах босса, выучить движения подготовки, вовремя уклоняться и ловить окна для атаки.

Но в этой игре враги были другими.

Приёмов было слишком много. Казалось, им нет конца.

Единственный способ прорваться заключался в том, чтобы выманивать атаки. По крайней мере при текущих характеристиках персонажа только так можно было найти шанс. И практика подтвердила его расчёт. Он провоцировал врага, заставлял его реагировать так, как он предсказывал, и в итоге добил.

В общем, игра была чудовищно сложной. Такой уровень сложности при реальном релизе точно бы разнесли в пух и прах.

Даже Цзи Гуан, который прошёл бесчисленное количество игр, вынужден был признать, что это самая сложная игра, с которой он сталкивался.

Но ругать ругает, а руки честные. Геймпад он отпустить и не думал.

Сложность? У него достаточно времени, чтобы упираться сколько угодно. Высокая сложность тоже не страшна. Так даже интереснее и дольше не надоест. К тому же ему хотелось узнать предел этой игры. Если у одного элитника столько приёмов, насколько же жёсткими будут боссы?

С воодушевлением он открыл панель уведомлений и начал читать сообщение об уровне. Первым делом его зацепило слово «автоматическое».

Автоматическое повышение?

Он открыл характеристики и внимательно посмотрел.

□Рыцарь судьбы□

Уровень: 2 (лёгкое ранение, грязь)

Здоровье: 11

Выносливость: 10 → 12

Сила: 10 → 11

Ловкость: 9 → 10

Магия: 1

Проклятие: 10

Общий уровень поднялся на один, а выносливость, сила и ловкость увеличились. Но по какому принципу начисляются эти прибавки, пока было непонятно. Никакого описания он не находил.

Неужели это зависит от того, как именно ты побеждаешь противника?

Цзи Гуан снова обратил внимание на строку «Идёт анализ боя» и решил, что вероятность высокая. Похоже, в игре есть скрытая шкала мастерства.

Если так, то победа с помощью багов, возможно, будет влиять на рост характеристик.

С учётом того, как разработчики понимают баланс и сложность, можно предположить ещё более жёсткий вариант. Если победить босса багом, опыт, скорее всего, вообще не дадут.

— Эта компания прямо написала слово «издевательство» у себя на лбу.

Пробормотав это, Цзи Гуан закрыл окно характеристик.

Он не мог не заметить строку состояния. В левом верхнем углу полоса здоровья была заметно пустой. На экране герой выглядел грязным с головы до ног, а по руке всё ещё текла кровь.

Но лечиться было нечем. Инвентарь был пуст.

Нужно найти что-то для восстановления.

Только куда идти?

Вокруг были деревья, болота и грязевые ямы, но не было ни тропинки, ни невидимых стен. Если между препятствиями оставалось пространство шире персонажа, он мог пролезть. Свобода действительно была высокой.

Но именно из-за этой свободы он не понимал, куда двигаться.

Обучение в игре было просто отвратительным.

Стиснув зубы, он всё же продолжил исследование и стал размышлять. Где-то рядом точно должно быть лечение. Не бывает игр, которые в начале не дают способ восстановиться.

Просто это нужно найти. И вообще, того врага необязательно было бить прямо сейчас. Он просто упрямо вцепился в него.

Значит, возможно, в самом начале он пошёл не туда. Лечение может быть на другой стороне стартовой зоны.

Он развернул персонажа и пошёл обратно тем же путём.

Пока он шёл, появилась ещё одна мысль, и он начал внимательнее осматривать лес.

Есть и другой вариант. Вдруг лечением служат лесные травы? В некоторых играх не дают готовых лечебных предметов. Их нужно собирать самому.

А в лесу как раз полно растений.

Можно ли здесь что-то собирать?

С этой мыслью он подвёл персонажа к маленькой травинке, подождал секунду, и в правом нижнем углу всплыло окно.

Неизвестная трава

Собрать / Нет

Глаза Цзи Гуана загорелись. Он мысленно похвалил себя за сообразительность и нажал O.

Рыцарь, весь измотанный и грязный, тут же присел и убрал траву в кожаную сумку на поясе.

Цзи Гуан открыл инвентарь и сразу нажал «использовать». На экране рыцарь откинул плотный капюшон, приподнял забрало и сунул траву в рот.

□Состояние: лёгкое ранение, грязь, отравление□

□Обновление справочника: неизвестная ядовитая трава. На стебле и листьях есть светло-красные ворсинки. Лист широкий, с зубчатым краем. Сильно ядовита.□

Полоса здоровья начала медленно уходить вниз.

Цзи Гуан остолбенел.

Он вскрикнул и в панике начал судорожно нажимать кнопки.

— Спасите! Хоть кто-нибудь, спасите!

Он совершенно не хотел загружать сохранение и снова идти убивать того монстра.

Почему я не сохранился перед тем, как съесть эту траву?!

Это же был такой подозрительный предмет. Даже в подсказке написано, что это неизвестная трава!

Цзи Гуан был готов рвать на себе волосы от досады и поспешил идти дальше. В пределах семи шагов обязательно должно быть противоядие. Теперь он мог надеяться только на это.

Полоса здоровья убывала: биу-биу-биу.

Цзи Гуан вдавил стик геймпада до упора и начал безумно обшаривать растения вокруг.

□Неизвестная ядовитая трава□

□Неизвестная ядовитая трава□

□Неизвестная ядовитая трава□

Цзи Гуан: ...

Почему здесь растёт только эта проклятая трава?! Да ещё и целыми зарослями!

Когда полоса здоровья опустилась уже больше чем наполовину, экран вдруг начал темнеть. По краям появилась тревожная красная рамка опасности. Фоновый звук стал глухим и беспокойным, превращаясь в тяжёлые удары сердца.

Система непрерывно выдавала уведомления:

□Состояние: лёгкое ранение, грязь, отравление□

□Состояние: лёгкое ранение, грязь, отравление, заражение раны□

□Состояние: среднее ранение, грязь, отравление, заражение раны, усталость, голод□

Да что за чёрт!

Негативные эффекты выскакивали один за другим, наслаиваясь и ещё сильнее ухудшая и без того плачевное состояние персонажа.

Вскоре Цзи Гуан заметил, что изображение на экране начало покачиваться. Персонаж словно шёл по пружинному матрасу, ступая то глубже, то мельче. Всё вокруг кружилось.

Цзи Гуан повернул камеру и увидел, что за его персонажем тянется дорожка из капающей крови.

Она тянулась позади него по всему пути, которым он только что прошёл.

Его зрачки невольно дрогнули. Цзи Гуан ошарашенно уставился на экран. В голове мелькнула догадка, и он открыл окно экипировки, после чего снял с персонажа наруч.

На руке героя действительно оказалась рана. В неё попала грязная кровь чудовища, и кожа вокруг начала темнеть, а из раны непрерывно сочилась кровь.

Кровь на земле капала именно из неё.

Цзи Гуан провёл ладонью по лицу и в очередной раз ощутил на себе то, что называется «реализмом».

Но для игр такого жанра доводить реализм до такой степени... совершенно не обязательно!

Я пришёл сюда сражаться, а не играть в симулятор жизни.

— И вообще, если уж есть такие параметры, как голод или здоровье, хотя бы выведите их на экран, — проворчал он.

— Нельзя же просто внезапно объявлять, что персонаж голоден и устал!

— И где вообще найти лечение?!

Цзи Гуан раздражённо толкнул стик геймпада, затем опустил руки, отложил контроллер и взъерошил свои растрёпанные волосы до плеч. После этого жалобно протянул «у-у...» и откинулся на спинку кровати, притворившись мёртвым.

Всё пропало.

Сейчас снова умру.

А предыдущая точка сохранения была до того, как он убил того монстра.

Почему я не сделал сохранение сразу после победы? Почему?!

Цзи Гуан уставился в пустоту с выражением полного отчаяния.

На экране странствующий рыцарь, состояние которого становилось всё хуже, тоже медленно сполз по стволу огромного дерева и сел, опираясь на него спиной. В звуковом фоне, кроме глухих ударов сердца, остались лишь всё более тяжёлые, сбивчивые вдохи. Красная рамка по краям экрана темнела и расширялась всё сильнее, словно ядовитая зона в баттл-рояле.

Даже само изображение стало тусклым и мутным. Как старый телевизор восьмидесятых годов с плохим сигналом. Экран начал покрываться шипящими «снежными» помехами.

А ведь это довольно интересно.

Цзи Гуан снова выпрямился и, наклонив голову, стал рассматривать, как игра показывает процесс смерти.

Хотя сложность была до безумия раздражающей, детализация действительно впечатляла. От этого игру одновременно хотелось и ненавидеть, и восхищаться ею.

Эх.

Будем считать, что он просто собрал ещё одну сцену смерти.

Очень быстро успокоившись, Цзи Гуан снова взял геймпад.

Он терпеливо ждал, когда персонаж наконец умрёт. Но тот всё ещё держался на последнем дыхании. Полоса здоровья продолжала уменьшаться, однако до нуля оставалось ещё немного. Цзи Гуан попробовал двинуться. Персонаж лишь качнулся и с глухим стуком рухнул на землю, после чего с трудом пополз в сторону, куда была подана команда.

Точнее сказать, даже не пополз, а едва сдвинулся.

Котёнок, которому ещё и месяца нет, ползает быстрее.

Цзи Гуан закатил глаза.

Он уже собирался просто загрузить сохранение вручную.

Но в следующую секунду в звуковом фоне послышался тихий шорох, затем треск сухих веток и листьев под чьими-то шагами.

Звуки в игре были сделаны настолько реалистично, что первой мыслью Цзи Гуана стало: кто-то приближается. И это действительно оказалось так.

Кусты неподалёку зашуршали и закачались.

Из-за ствола огромного дерева, у которого лежал персонаж, появилась чрезвычайно высокая и мощная фигура. Она раздвинула заросли и вышла вперёд.

Это был...

Монстр?

Разглядеть было трудно. Персонаж был настолько ослаблен, что экран потемнел почти полностью. Цзи Гуан мог различить лишь силуэт.

Существо стояло на двух ногах.

Ноги были длинные и сильные. Руки заметно короче ног, с отчётливо различимыми пальцами.

В целом силуэт напоминал человеческий.

Но это точно был не человек. Не только потому, что всё тело покрывала густая шерсть и на руках виднелись изогнутые когти.

Главное было в звериной голове на его шее.

Длинная морда, торчащие уши. По силуэту это напоминало собаку... или скорее волка.

Если это мир западного фэнтези, может быть, оборотень?

Но и это не совсем сходилось. Хотя всё тело было покрыто шерстью, а на плечах виднелась волчья голова, по обе стороны лба у существа росли изогнутые, как сабли, рога, похожие на рога горного козла. Сначала Цзи Гуан решил, что это украшения, но потом понял, что они растут прямо из головы.

Кроме того, шерсть вокруг шеи была слишком густой. Намного гуще, чем у собак. Издалека она больше напоминала львиную гриву.

Когда существо подошло ближе, показался и хвост.

Стало ещё страннее.

Это был длинный хвост, свисающий почти до земли и покрытый чешуёй, как у рептилии.

Что это вообще за вид?

Цзи Гуан озадаченно нахмурился, но вскоре махнул рукой.

Зачем вообще ломать голову? Это фантастический мир. Существо может выглядеть как угодно. Всё зависит только от фантазии дизайнера.

Решив так, Цзи Гуан стал внимательнее наблюдать за внешним видом и движениями существа.

С таким обликом и такими размерами это, наверное, босс?

Почему он появился здесь? Может быть, это бродячий босс, который не привязан к конкретному месту?

Эх, видимость слишком плохая. Вот бы поставить мод, который убирает визуальные эффекты

слабости. Сейчас, кроме силуэта, вообще ничего не разглядеть.

Цзи Гуан ворчал про себя, а на экране высокий монстр уже подошёл к рыцарю.

Даже в виде чёрного силуэта его уши заметно дрогнули. Затем он медленно наклонил голову.

Через мгновение он не стал атаковать.

Зверь, стоящий на двух ногах, присел рядом с лежащим рыцарем и осторожно понюхал его длинной мордой.

А затем внезапно протянул руку.

Огромную руку, покрытую шерстью, с острыми когтями.

Цзи Гуан моргнул.

И в этот момент экран окончательно погрузился во тьму.

<http://bllate.org/book/16948/1574053>