

Всё кончено.

Я Цин вытер с лица перемешанные с дождевой водой пятна крови и, обессиленно опустившись на траву, прислонился спиной к сухому стволу дерева.

Он не мог сдержать тяжелого дыхания, позволяя крови из ран на животе пропитывать одежду. Это была таинственная игра в жанре хоррор-триллера. Да, Я Цин находился внутри игры. И называлась она Адский Сад Вечности.

Эту игру запускали не компьютеры или смартфоны, а её создатели не были обычными разработчиками. Адский Сад Вечности представлял собой колоссальный игровой мир, сотканный из множества реально существующих пространств. Неизвестно, кто и когда его создал, кто наделил его столь пугающей силой и кто заставил его явиться в мир, чтобы манипулировать человеческими душами, но он действительно существовал.

Игроки со всего света, движимые самыми разными мечтами, желаниями и целями, по воле случая собирались в этом странном мире. Кто-то ради выживания, кто-то ради новых возможностей — они день за днем продолжали свой путь.

Я Цин был одним из них.

В данный момент он находился в игровом подземелье под названием Могильщик. Согласно критериям оценки Сада, это был лишь маленький подземелье D-уровня, предназначенное для новичков и слабых игроков.

Будучи игроком SS-класса, Я Цин не должен был — да и не мог — оказаться в подземелье такого уровня. Разрыв между SS и D слишком велик: Система отправляет игроков лишь в подземелья их ранга или выше. Ни при каких обстоятельствах сложность не может быть ниже рейтинга игрока.

Именно поэтому появление Я Цина в подземелье D-уровня было невозможно. Но он всё же был здесь: воспользовавшись багом игры, он прорвался внутрь насильно.

Прошло лет пять или шесть? В этой игре, в Саду Вечности, Я Цин провел около пяти-шести лет. Он непрерывно проходил самые разные подземелья, завершал бесчисленные сложные и причудливые задания, зарабатывая колоссальное количество очков, о которых другие игроки могли только мечтать.

Все называли его невероятно сильным и причисляли к легендам. Он стал одним из тех небожителей, что стоят на вершине пищевой цепочки этого мира, но Я Цин не чувствовал ни удовлетворения, ни гордости.

Он лишь ощущал пустоту, не зная, к чему стремиться дальше. Другие игроки рисковали

жизнями ради очков, чтобы обменять их на желаемые вещи или исполнить невыполнимые желания. Сад Вечности обещал: если у тебя достаточно очков, он исполнит любое желание — хоть о мире во всем мире.

Но Я Цину это было не нужно.

На какое-то время он превратился в машину по выполнению заданий. Механически проходя подземелья, он накопил такое количество очков, что обычным игрокам это казалось невозможным, однако почти не тратил их. Он думал о том, чтобы уйти из Сада Вечности — накопленных очков хватило бы, чтобы сотни раз выбраться из этой смертельной игры и вернуться в реальность, к обычной жизни.

Но перед самым уходом случайное открытие заставило его отказаться от этой идеи, и в голове созрел дерзкий план. Этот план сделал его самым алчным игроком в истории Сада. И в то же время он был до смешного прост: Я Цин хотел узнать правду об Адском Саде Вечности.

— Кхе-кхе... Как глупо. Разве это так просто? — прошептал ослабевший Я Цин, выплевывая кровь и насмехаясь над самим собой. — Создать бесчисленные миры, исполнить любое желание, переписать реальность и судьбу, заставить звезды вращаться по иным орбитам... Это сила бога. Создать такую игру, как Сад Вечности, под силу лишь богу.

Поэтому на самом деле Я Цин хотел узнать правду о богах. Этот дерзкий смертный, ничтожное насекомое, возжелал взглянуть на величие гигантов, увидеть лик божества. И, разумеется, он потерпел неудачу.

Причиной, по которой у него возникла такая мысль, стало недавнее открытие. Несмотря на то что Адский Сад Вечности был ужасающей игрой, уносившей тысячи жизней, он оставался игрой, а значит, в нем были баги. Он был далек от совершенства, даже если Я Цин считал его творением богов. Впрочем, истинное совершенство недоступно даже богам, так что наличие багов в Саду не так уж и удивляло.

Более того, Я Цин обнаружил, что может использовать эти баги. Результатом стало создание множества самодельных предметов, похожих на игровые читы. С их помощью он вышел из-под контроля Системы и натворил немало бед.

Но столь явное использование багов не осталось незамеченным — Система пришла в ярость. Она намертво зафиксировала уровень враждебности к Я Цину и призвала Посланников N — автономных существ, способных перемещаться между подземельями и вести непрерывную охоту. Они рыскали повсюду в поисках беглеца.

Даже спрятавшись в этом низкоуровневом подземелье, Я Цин не мог скрываться долго. Вскоре Посланники найдут его, чтобы вершить свой суд. Какое наказание ждет столь дерзкого игрока? Я Цин не смел даже представить. Никто до него не совершал подобного, поэтому предсказать последствия было невозможно. Но он знал: он в тупике. Выхода нет.

Смириться? Или пойти на последний, отчаянный риск?

Я Цин размышлял, стараясь глубоко дышать, несмотря на боль в легких. Ранее он уже столкнулся с одним из Посланников N. Это чудовище было неуязвимым для любого оружия, и Я Цину пришлось бежать, получив тяжелое ранение — пробитое легкое и залитое кровью тело были тому свидетельством.

Единственное, что внушало надежду: будучи опытным игроком, выживавшим в этом жестоком мире долгие годы, он, конечно же, подготовил себе путь к отступлению. Даже если этот путь стоил ему всего, что он имел.

Я Цин улыбнулся:

— Ну и пусть. В конце концов, я никогда не придавал всему этому особого значения.

[Приветствуем, уважаемый игрок Лин И. Добро пожаловать в Адский Сад Вечности, вход в подземелье D-уровня Могильщик выполнен. Вы разблокировали бестиарий подземелья Могильщик.]

[Система обнаружила, что игрок Лин И впервые входит в подземелье. Вам выданы бонусы для новичков.]

[Вы получили: Универсальный набор инструментов (1 шт.), Карта отмены штрафа очков (1 шт.).]

[Ваша персональная панель активирована. Вы можете в любой момент открыть её с помощью часов игрока на левом запястье.]

[Теперь, следуя подсказкам, попробуйте пройти текущее подземелье. После завершения игры Система начислит награду в зависимости от ваших результатов.]

[Чем выше степень завершения подземелья, тем лучше награда. При достижении 100% вы получите высшую особую награду подземелья Могильщик!]

[И наоборот, если степень завершения ниже 40%, вы не получите никаких наград. Если ниже 20% — вас ждет суровое наказание.]

[Ограничений по времени в этом подземелье нет.]

[Инструктаж окончен. Приятной игры!]

Под аккомпанемент холодного, лишенного пола голоса Системы, Лин И медленно открыл глаза, очнувшись от темного сна.

Зрение прояснилось через секунду. Лин И невольно огляделся. Он сидел в легковом автомобиле, на водительском кресле, пристегнутый ремнем безопасности. В салоне работал кондиционер, горели фары, в замке зажигания торчал ключ, а двигатель едва заметно вибрировал.

Двери были плотно закрыты. Снаружи бушевал ливень, капли барабанили по лобовому стеклу, превращая обзор в сплошную пелену воды. Лин И, как добросовестный водитель, первым делом включил дворники.

Под их мерный скрип он немного пришел в себя и начал изучать обстановку. Опустив стекло, он, не боясь дождя, высунулся наружу. Была глубокая ночь, ни звезд, ни луны, лишь сплошная тьма и нескончаемый ливень. Машина стояла на дороге, где за долгое время не проехала ни одна другая машина. По обе стороны тянулись густые заросли леса, листва которых шумела под ветром и дождем. Похоже, это была горная дорога, глушь, где лишь одинокий мигающий фонарь составлял ему компанию.

Убедившись, что машин нет, Лин И не стал торопиться. Он коснулся часов на левом запястье.

На руке красовались изящные серебряные часы с цепочкой вместо ремешка и круглым циферблатом. Стрелки тикали — время было 3:40. Эти часы были отличительным знаком всех игроков Сада Вечности; снять их было невозможно. Это был своего рода паспорт: любой, кто видел такие часы, понимал, что перед ним игрок.

Нажав на маленькую кнопку сбоку, Лин И вызвал перед собой парящую 3D-панель, видимую только ему. На ней отображались характеристики, прогресс заданий, инвентарь и временный магазин.

Характеристики Лин И выглядели так:

— Панель атрибутов —

Имя: Лин И

Уровень: 1

Рейтинг: D (пушечное мясо)

Титул: Новичок (особый титул для новичков, исчезнет после истечения срока; дает скидки в магазине)

Усталость: 1 (при достижении 100 все показатели упадут до минимума, действовать будет трудно)

Сила: 35 (вы слабы как младенец) (базовый максимум 120)

Выносливость: 49 (вы падаете от дуновения ветра) (базовый максимум 120)

Ловкость: 60 (реакция и скорость неплохи, но на уровне старика) (базовый максимум 120)

Интеллект: 98 (вы весьма умны, уровень развитого человека) (базовый максимум 120)

Удача: 1 (увы, боги этого мира к вам не благосклонны) (базовый максимум 100, очки не добавляются)

Очки для распределения: 5 (начисляются за каждый уровень)

Экипировка: нет

Навыки: нет

Текущее задание (основное, обязательно к выполнению): доехать на автомобиле до поместья Гасколл 0/1, награда 100 очков; (дополнительное) не разблокировано.

Лин И бегло просмотрел панель. Прогресс задания составлял 1%, что означало, что он только начал.

На вкладке с подсказками к заданию было написано следующее:

— Подсказка 01 —

16 октября, 3:30 ночи. Полиция города Мартин получила анонимный звонок. Звонивший заявил, что похитил студентку и заживо похоронил её в неизвестном месте. Жертва жива, но из-за замкнутого пространства и нехватки кислорода проживет не более шести часов. Похититель требует от полиции выполнения инструкций, обещая взамен указать место захоронения. В противном случае жертва задохнется в одиночестве и ужасе. Полиция города Мартин, придав делу высший приоритет, собрала экстренное совещание. Преступнику присвоили кодовое имя Могильщик. У полиции есть шесть часов, чтобы спасти жертву.

Лин И внимательно прочитал текст. Похоже, задание было связано с безумным делом о похищении. Не зря подземелье называлось Могильщик. Возможно, игроку предстоит сыграть роль детектива? Однако это было лишь поверхностное предположение.

Ночь была холодной, Лин И не стал забивать голову лишним и открыл следующую страницу. В инвентаре лежали две вещи: универсальный набор инструментов и карта отмены штрафа очков. Последняя страница — временный магазин с базовыми припасами, едой, медикаментами и странными игровыми предметами. Всё это стоило очков, но у Лин И их было ровно ноль.

Изучив ситуацию, Лин И глубоко вздохнул и приготовился к прохождению подземелья.