

За окном неизвестно когда начался сильный ливень, а Лин Хао уже развалился на диване, полностью сосредоточившись на игре в телефоне.

— Пусть графика тут и пиксельная, с видом сверху, но эта сестричка-Колесница с первого взгляда производит впечатление невероятно красивой женщины с ярким характером. Куда лучше тех суровых мужиков из прошлой проходимки.

Хотя стартовый персонаж по имени Колесница уже был разблокирован, ему всё равно приходилось честно проходить вводное задание, иначе говоря — обучающий уровень.

В противном случае, не говоря уже о каком-либо удовольствии от игры, даже базовые манипуляции в главном меню оставались недоступными.

Помимо спасения мира, являющегося главным заданием, Всевидящее Око изобиловало множеством ежедневных, еженедельных и побочных поручений, а также случайными событиями, возникавшими в самый неожиданный момент.

В большинстве случаев противниками в таких миссиях выступали всевозможные порождения злых богов, обладающие сверхъестественными силами, культисты, жуткие твари или пришельцы из иных миров.

Способы победы над ними поражали воображение: от прямого физического упокоения до скриптовых сюжетных убийств. В общем, сам процесс и методы неизменно оставались увлекательными, неизменно даря Лин Хао ощущение новизны.

Выбрав Колесницу, он запустил вводное задание.

Картинка на экране наконец сменилась на пиксельный игровой процесс с видом сверху, отдаленно напоминающий Pixel Gun, в который доводилось играть в прошлой жизни.

Конечно, определенные отличия имелись — разработчики не стали бы копировать всё подчистую без единого изменения, иначе Лин Хао вряд ли стал бы второй раз тратить время на эту игру.

Кнопок управления было всего ничего: помимо движения, оставались лишь уклонение, ближний бой и дальняя атака.

Ах да, две кнопки атак обладали еще и заряжаемыми усилениями, это тоже стоило учитывать.

Сотканная из пикселей белокурая красавица с двуручным мечом в одной руке и арбалетом в другой стояла в каком-то углу, в то время как из-за ближайшего поворота к ее позиции медленно приближались вооруженные люди в капюшонах.

Еще пара секунд — и Колесница попадет в поле зрения этих врагов.

Хотя в игре существовала механика незаметности, Лин Хао, считавший простейшее обучающее задание сущим пустяком, закономерно решил пойти напролом.

В игре Колесница атаковала либо размашистыми ударами тяжелого меча, либо добивала врагов из арбалета, но ее пассивный навык Кровь Охотника с каждым ударом увеличивал наносимый урон.

— С такой особенностью это прохождение наверняка окажется весьма комфортным?

Подумав так, Лин Хао повел Колесницу вперед и нанес удар первым, пока тройка противников еще не успела его заметить.

Мгновение — и эти рядовые противники были разрублены надвое, а земля и одежда Колесницы забрызганы алой кровью. Вместе с тем, из-за выбранной тактики напролом, шкала тревоги в верхней части экрана моментально заполнилась до предела, выдав позиции персонажа.

Бросив взгляд на количество противников, которых требовалось уничтожить, Лин Хао невольно поморщился:

— Не ожидал, что здесь столько врагов. Эта девчонка что, могилы предков главного босса раскопала? С чего это ее в таком тесном месте окружает почти сотня противников?

Задавшись этим вопросом, Лин Хао собрался с силами, сменил позу и погрузился в состояние полной концентрации.

Похоже, этот обучающий уровень таил в себе подвох: сам Лин Хао вовсе не собирался покрывать себя позором на столь элементарной задаче.

Стоило девушке-Колеснице обнаружить себя, как почти сотня врагов со всех сторон бросилась в атаку.

Поняв, что в узком пространстве развернуться негде, а сдержат такой натиск в одиночку невозможно, Лин Хао решил сперва прорваться в каком-нибудь направлении, а уже затем разбираться с преследователями.

Однако намерения были прекрасны, но суровая реальность оказалась куда прозаичнее.

Из-за своего пренебрежительного отношения к обучению Лин Хао сегодня действительно опозорился на весь белый свет.

Никаких лечебных предметов, никакого массового урона по площади — под градом вражеских заклинаний девушка-Колесница бесславно пала на месте, превратившись в алое пиксельное пятно.

— Нет, я еще не...

Из динамиков донесся полный горечи и досады предсмертный крик белокурой воительницы.

Таковы были последние слова ключевых персонажей при поражении, и слушать их было весьма неприятно.

Боевая система Во Всевидящем Оке отличалась высокой сложностью, но Лин Хао никак не ожидал, что учебная миссия для нового персонажа во втором прохождении окажется настолько суровой. На старте игрока встречали ровно сто противников, загнавших его в ловушку на тесной улочке, причем действовавших настолько слаженно, что укрыться от них не представлялось возможным.

Взяв со столика чашку с горячей водой, он сделал небольшой глоток, чтобы прийти в себя, и нажал кнопку Начать заново.

Необходимо сохранять абсолютную концентрацию: если игрок во втором прохождении завалит даже tutorial, это станет постыднейшим провалом.

На сей раз он не стал лезть напролом с первых же секунд, а воспользовался уникальным пассивным навыком Колесницы Неудержимость, чтобы перемахнуть через стену и оказаться в более безопасном месте.

Татика Лин Хао выглядела просто: раз уж нельзя победить лобовой атакой, значит, нужно устранять врагов поодиночке из тени.

Но закономерно — из-за узости пространства и незнания расположения противников, стоило ему тихо прикончить десятого бойца в капюшоне, как прекрасную Колесницу вновь разнесло в клочья шквалом вражеских заклинаний.

Снова за дело!

С учетом опыта, полученного после нескольких неудачных попыток, на этот раз удалось разобраться почти с двадцатью противниками, прежде чем поднялась тревога; да и ориентироваться в части топографии и отражать внезапные нападения стало куда проще.

И все же, из-за того, что базовые характеристики Колесницы пока оставались слишком слабыми, в моменты, когда в живых оставалось всего тридцать врагов, одна-единственная ошибка привела к затяжке времени, новой гибели персонажа, и экран снова окрасился в серые

тона.

— Тсс, будь это мобилка из прошлой жизни, я бы непременно передал пламенный привет родственникам разработчиков по женской линии. — Цокнув языком и проворчав это вслух, Лин Хао потер глаза и снова нажал Начать заново.

Успокоив нервы и предприняв еще одну попытку, используя накопленный опыт и высокую мобильность Колесницы, способной перемахивать через любые стены, он уже спустя пять минут незаметно сократил численность врагов ровно на тридцать пять человек.

Впрочем, на этом скрытное прохождение и заканчивалось: противники во Всевидящем Оке обладали колоссальным интеллектом даже на ранних этапах игры, и это были вовсе не те глупые слепоглухие болванчики, что встречались в других проектах.

Заметив исчезновение трети своих товарищей, находившиеся на локации сверхлюди мгновенно скоординировали действия и при помощи сенсорных способностей вычислили спрятавшуюся Колесницу.

Благодаря частым манипуляциям уровень владения персонажем заметно вырос, и даже обладающая лишь базовыми атаками Колесница в руках сосредоточенного Лин Хао заиграла новыми красками.

Уклоняясь от вражеских атак и раз за разом срезая жизни неприятелей, он в конце концов умудрился завершить бой с идеальным результатом, не получив ни единого ранения.

Колесница осталась невредимой, за весь бой вражеское оружие не коснулось ее ни разу.

Когда последний рядовой противник в капюшоне рухнул на землю, пиксельная белокурая красавица на экране убрала оружие и с облегчением выдохнула, ознаменовав тем самым завершение обучения.

— Итоги выглядят круто, но как подумаю, сколько раз тебя до этого прикончили, даже не знаю, как и комментировать.

Лин Хао наконец расслабил натянутые до предела нервы, заметив всплывшее системное уведомление.

— Обучающее задание завершено, известность Всевидящего Ока увеличилась на 10.

— Успешно собрана информация о новом противнике — членах Культа Темной Звезды, персонаж Мария Колесница успешно импортирована, личное дело частично разблокировано для просмотра.

— Поскольку это новое прохождение, для обеспечения успешного выполнения плана спасения вам будут выданы возможности и арсенал снаряжения...

Поскольку из-за запредельной концентрации сил было потрачено слишком много, у Лин Хао уже не осталось желания вчитываться дальше. Он просто бросил телефон на журнальный столик, откинулся на спинку дивана и запрокинул голову:

— Ах, почему играть в игры так утомично? Ради чего всё это... Черт, чуть не забыл про самое главное!

Изначально он собирался выйти из игры и отправиться отдыхать, но вовремя опомнившись, Лин Хао резко подскочил и схватил телефон.

Не дожидаясь окончания текста, он быстрыми кликами пропустил послебоевой экран и поспешил сохранить игровой прогресс, чтобы не повторять глупых ошибок периода первого прохождения.

Игровой мир во Всевидающем Оке был абсолютно динамичным, а течение времени в нем шло один к одному с реальным.

Если выйти из игры без сохранения после выполнения задания, то спустя несколько часов сюжет в игре продолжится сам собой, не дожидаясь действий игрока.

Оставь Лин Хао сохранение на потом, и в назначенный час прекрасная госпожа Мария неминуемо столкнулась бы с той сотней врагов в одиночку.

Судя по опыту первого прохождения, характеристики Колесницы пока находились на начальном этапе, и ее неминуемо разнесли бы в пух и прах, завершив все трагической гибелью.

.....

— Победила?! — стоя среди горы трупов, Мария никак не могла поверить, что этот жуткий погром учинила она сама.

Все произошедшее до этого казалось настолько нереальным, что даже обретя свободу, она всё еще не до конца осознавала происходящее.

Ощувив, как ее телом управляет некая невидимая сила, Мария первым делом подумала на сверхъестественные методы кого-то из Культа Темной Звезды.

Но стоило прозвучать фразе о том, что она избрана самим миром, как ее тело само собой

взметнулось на стену, избежав встречи с врагами, которые вот-вот должны были обнаружить ее за углом.

И когда она уже решила, будто кто-то тайком помог ей спастись, ее тело вновь подчинилось чужой воле, методично совершая набеги на одиноких врагов, находившихся вне зоны видимости остальных.

Вскоре Мария, превратившись в стороннего наблюдателя, со стороны наблюдала за тем, как ее собственный организм без устали выкашивает почти сотню приспешников Культа Темной Звезды, заполонивших этот район.

И лишь когда последний неприятель пал от удара ее собственного тяжелого меча, контроль над телом вернулся к ней.

Хотя ей удалось ускользнуть от преследователей благодаря «помощи» некоей неведомой силы, молодая охотница испытывала куда больший ужас, чем прежде.

Никаких колебаний энергии, абсолютное превращение в марионетку в чужих руках.

Временная свобода не принесла ни капли успокоения, лишь бросив ее в ледяную бездну.

Пытаясь осмыслить случившееся с помощью знаний охотников, она нашла лишь один возможный ответ.

Внешний Бог!

Только эти ужасные существа, бродящие за пределами Гайи в глубях пустоты, могли дать разумное объяснение всему произошедшему.

И теперь ее нацелился один из таких ужасов, превратив ее в безмолвную куклу — нет, скорее в живую игрушку, не оставив даже шанса осознать это.

Больше всего на свете Мария страшила перспектива остаться марионеткой до конца своих дней, навеки ощущая все происходящее в роли живой игрушки Внешнего Бога. О собственной воле не могло быть и речи, не говоря уже о том, чтобы покончить с собой.

Пока девушка размышляла о том, сколь жалкой станет ее дальнейшая жизнь, голос в ее голове зазвучал вновь, заставив ее невольно содрогнуться:

— Я — Спаситель, и все мои действия направлены на спасение уже гибнущего, трещащего по швам мира.

— Мария! Твоя ценность достойна твоего нового статуса. Отныне ты — Колесница Всевидающего Ока!

<http://bllate.org/book/22018/2289147>