

Игра до этого момента ни словом не обмолвилась о навыках, да и способ их получения выглядел странно и совершенно сбивал с толку.

Су Цзыли, немного поразмыслив, пришел к выводу, что такие вещи либо достаются «старичкам», многократно прошедшим игру, либо их получение — чистая метафизика. Проще говоря, всё зависит от везения.

Кто бы мог подумать, что даже в эскейп-румах придется полагаться на удачу.

Название навыка вызвало у Су Цзыли лишь досаду, но он всё же открыл описание.

Название навыка: Крадущаяся походка

(Первоначальное название: Скрытность в тени, переименовано *****)

Уровень: Высокий

Описание: когда игрок на цыпочках пробирается в слабоосвещенный уголок, этот навык автоматически усиливает вашу скрытность и ловкость. При повышении до уровня Мастер или при сочетании с соответствующим навыком Тайное наблюдение автоматически открывается небольшой звукоизоляционный барьер.

Время использования: десять минут, после чего требуется час на перезарядку.

Примечание: если хватит смелости, можешь активировать навык и пробраться в логово дракона — вдруг получится стащить его сокровища.

Су Цзыли: «...»

Зачем нужно было давать нормальному навыку такое название?

На первый взгляд навык кажется обычным, но при правильном применении он может стать критически важным. Усиление скрытности и ловкости позволит ему незаметно подобраться к нужному NPC или, наоборот, ускориться при побеге.

К тому же, это отличный способ спастись в решающий момент.

Вспомнить хотя бы его недавний побег через вентиляцию: он выскочил в последнюю секунду, что было невероятно опасно. Малейшая заминка — и Су Цзыли здесь бы уже не стоял.

А с этим навыком в критической ситуации он словно получает бонус к характеристикам прямо

на поле боя.

Одно ускорение — и побег удался.

В общем, навык крайне полезный.

Эта потеря оказалась не такой уж убыточной.

Поблагодарив невесть кого за неожиданный подарок, Су Цзыли ухватился за собирающуюся исчезнуть игру:

— В следующем испытании я буду проходить его в одиночку или в команде? Могу ли я связаться с другими игроками?

— Количество игроков случайно. В этой игре нет системы общения, связь между участниками невозможна.

Это значит, что встреча с кем-либо — чистая потеря. Можно наткнуться на сильных игроков и проехать на их плечах, а можно — на группу слабых новичков, которые станут обузой.

Су Цзыли нахмурился, не скрывая недовольства:

— В масштабных эскейп-румах спрятано больше подсказок, их нужно искать тщательнее. Если напарники ненадежны или если они...

Он внезапно замолчал на полуслове.

— Понял.

— Неудивительно, что вы добавили так много критериев для начисления очков. Это сделано ради тех, кому не повезло с командой, но кто сам по себе достаточно способный. Даже если они не смогли выбраться из-за никчемных напарников, они все равно получают солидную сумму баллов.

— Значит, если не удалось выбраться из комнаты, все равно есть шанс выжить?

Глаза Су Цзыли блеснули. Угроза «стирания» при провале давила на психику. Даже считая себя неплохим игроком, он не мог гарантировать, что выберется из любой комнаты.

Узнать еще один способ выжить было важно для любого игрока.

Судя по общению с игрой, она довольно прямолинейна, но обладает высоким интеллектом. Если описывать ее, то это скорее тюбик зубной пасты, который нужно выдавливать самостоятельно.

Многие вещи игра не сообщает игрокам добровольно.

Только если спросишь, причем попадешь в самую точку, получишь ответ. Как в прошлый раз, когда он пытался заставить игру вылечить его раны — тогда она просто проигнорировала его.

Кстати о ранах, Су Цзыли машинально коснулся поясницы.

Никакой боли.

Он замер, а затем всё понял.

Вентиляционное отверстие было слишком узким, даже несмотря на выломанную стену. Мужчине с его телосложением было непросто там протиснуться.

Помимо поясницы, плечи и ноги были исцарапаны краями короба, а когда он выбирался, то получил ожоги от раскаленной стены.

Но сейчас все следы исчезли.

У него самого не могло быть такой скорости регенерации, скорее всего, игра исцелила его сразу после выхода из комнаты. Но тогда он был слишком измотан телепортацией и не заметил этого.

Раны уже зажили, а он еще требовал лечения.

Неудивительно, что игра его проигнорировала.

Такой сервис заставил Су Цзыли похвалить игру:

— Мои раны восстановились автоматически? Любые травмы, полученные в комнате, исцеляются, если удастся выбраться?

— Да. — Голос игры оставался бесстрастным. — Любые травмы. Даже если игрок выходит из комнаты при смерти, в следующую секунду он автоматически восстановится. Но это не касается тех, кто выкупил себя за баллы.

— Выкупил себя?

Су Цзыли опешил.

— Игроки, не сумевшие выбраться, не всегда подлежат стиранию. Если заплатить триста баллов и при этом набрать тридцать процентов от общего количества очков за уровень, можно выкупить себя. Но тогда игрок лишается автоматического исцеления. Если только не купит его за баллы.

— Сколько стоит такая покупка?

— Сто баллов.

Су Цзыли глубоко вздохнул, чувствуя, как у него начинает болеть голова.

Никакого автоисцеления, время до следующей игры неизвестно. Мелкие царапины — ладно, но если это серьезная травма, переломы, а удача подведет и играть придется уже через пару дней?

Как выжить?

Это вынуждает игроков покупать автоисцеление.

В сумме выходит четыреста баллов, а он с таким трудом заработал всего сто, да еще пятьдесят потратил на посылку.

Первые три комнаты — это еще куда ни шло, но после четырех-пяти испытаний станет совсем туго. Он был уверен, что игра найдет и другие способы выкачать баллы.

Су Цзыли продолжил расспросы:

— На что еще можно потратить баллы?

— На еду, одежду, жилье — на все, что пожелаете.

Игра тут же вывела на экран интерфейс, подозрительно похожий на популярный интернет-магазин. Вверху красовалась красная вывеска:

— Привилегия новичка: скидка 50% на первый заказ! Покупайте быстрее!

Пролистав ассортимент, он понял, что купить можно почти всё, но цены кусались.

Еда стоила не так дорого: овощи — один балл за килограмм, мясо — два. Одежда зависела от качества: простая вещь — балл, но если она обладала защитными свойствами, цена взлетала до небес.

Бронежилет стоил десять баллов.

Комплект с каской — пятьдесят. По отдельности выходило даже дороже.

В целом, цены были не такими уж заоблачными. Оружие — от кухонных ножей до тесаков и трехгранных штыков — дорожало в геометрической прогрессии.

Правда, огнестрельного оружия не было.

Взрывчатки тоже.

Был еще особый раздел, где цены заставляли руки дрожать — там лежали по-настоящему ультимативные вещи.

Обычный амулет стоил десятки баллов, обычному человеку такое не по карману.

Су Цзыли подсчитал остаток и понял, что шиковать не стоит. Проявив чудеса бережливости, он купил два комплекта обычной одежды, включая белье и обувь, сумку, запас еды и воды на три дня, два рулона бинтов, спирт и антибиотики.

Оставался двадцать один балл.

Он решил округлить до двадцати.

Поставив фильтр на один балл, он наткнулся на странный товар: без описания, без картинки, просто пустая ячейка с надписью «Спецпредложение — 1 балл».

Подумав, он решил рискнуть.

Всё равно копейки. Если уж потратил двадцать девять баллов и пятьдесят на доставку, какая разница?

После оплаты он получил все свои покупки и... одну помятую купюру в один юань.

Су Цзыли: «...»

Это и есть тот самый спецтовар?!

Да вы издеваетесь! Это же просто обычная бумажка! Зачем она ему в этой игре? Неужели можно попробовать пополнить счет?

Проклятая игра!

Дни дома пролетали незаметно. Су Цзыли читал книги, играл в одиночные игры на компьютере и планшете, делал зарядку.

На третий день он был полностью готов.

После обеда он стал ждать.

В то же самое время, когда он выбрался из прошлой комнаты, игра затянула его обратно.

Су Цзыли открыл глаза.

Первое, что он увидел — мерцающие оранжевые огоньки свечей. Воздух был пропитан сыростью, плесенью и холодом.

Он лежал на неровном полу, впиваясь спиной в мелкие острые камни. Рюкзак лежал рядом, никто его не трогал.

Он поднялся, отряхнулся и накинул рюкзак на плечи.

Только он собрался поискать напарников, как услышал яростный крик неподалеку:

— Кто вы такие? Хватит играть в эти игры! Какой еще эскейп-рум? Плевать я хотел! Я вам не верю! Если не выпустите меня прямо сейчас, я вызову полицию!

Голос мужчины срывался от ужаса.

Су Цзыли слегка приподнял бровь. Похоже, в одиночку бродить не придется. У него есть напарники, причем не один. Осталось понять, насколько они надежны.

Он направился на звук.

Сделав всего пару шагов, он внезапно почувствовал на себе чей-то взгляд. Инстинктивно развернувшись, он уже держал в руке обнаженный кинжал.

В то самое мгновение он отчетливо ощутил, что кто-то только что смотрел ему в спину.

<http://bllate.org/book/19765/1946871>