

Я Цин говорил, что Дороти на пятом этаже, однако Лин И с напарником находились на третьем, и между ними еще оставался четвертый этаж.

Впрочем, на четвертом этаже ничего интересного не обнаружилось: все комнаты были пусты, словно их тщательно вычистили. Лин И и Я Цин разделились, чтобы быстрее осмотреть помещения, но Лин И не нашел ровным счетом ничего.

В конце концов они встретились в комнате с шахтой лифта. Стена, где располагались двери кабины, была замурована и густо покрашена — точно так же, как и на третьем этаже. Краски нанесли столько, что при постукивании слышался глухой, монолитный звук, а лезвие ножа оставляло лишь едва заметные царапины. Поняв, что соскоблить слой не удастся, Лин И оставил эту затею.

— Нашел что-нибудь? — спросил Лин И, повернувшись к вернувшемуся Я Цину.

Я Цин не ответил, а просто протянул ему какой-то предмет. Лин И опустил взгляд.

— Это что еще такое? Крюк? Монтировка? Вешалка? — Лин И покрутил в руках металлическую изогнутую штуковину.

— На четвертом этаже есть подсобка с инструментами, нашел там, — объяснил Я Цин. — Скорее всего, это ключ к чему-то, но я не помню, к чему именно.

Лин И разозлился:

— Да как ты можешь ничего не помнить! А как же обещания, что ты изучил прохождение? А как же разговоры о том, что профи вытащит меня из любой передрыги?

Я Цин с досадой вздохнул:

— Если бы прохождение гарантировало легкое прохождение данжа, все игроки Сада Вечности давно стали бы элитой и супергероями.

Слова Я Цина заставили Лин И задуматься:

— погоди, ты хочешь сказать, что прохождения работают не так, как я себе представлял?

— Все так, прохождение есть прохождение, — Я Цин подобрал слова, чтобы объяснить понятнее: — В игре Сад Вечности сотни и тысячи подземелий, одних только данжей D-ранга — не счесть. Перед тем как игрок нажимает кнопку поиска игры, система подбирает ему новый данж, в котором он еще не бывал... Система даже намеренно отсеивает те локации, прохождения которых игрок уже читал.

— Данжей слишком много, они все разные, и никто не знает, куда попадет в следующий раз. Система обычно ориентируется на рейтинг игрока и его запасы очков или предметов, чтобы подобрать уровень сложности. Поэтому изучение прохождений — это лотерея. Ты можешь

проштудировать гайд по одному данжу, а система закинет тебя в другой. Так что многие руководства в Зале Игроков — пустая трата времени.

Услышав это, Лин И опешил:

— Тогда какой смысл вообще их читать или писать? Ты же сам говорил, что видео стоят дорого. Разве не обидно платить за то, что в итоге не пригодится?

— Не совсем так, — возразил Я Цин. — У таких видео есть одно важное применение. Они нужны для повторных прохождений.

— Повторных? — Лин И впервые слышал об этом.

— Ну, смотри. Мы сейчас в Подземелье Могильщика. Как только ты пройдешь его и выберешься наружу, в обычных условиях ты больше не сможешь сюда вернуться. Но если купишь в Системном магазине билет на повторный вход, то получишь шанс зайти снова. Ты сможешь пережить все заново. После того как один раз закроешь данж, ты сможешь покупать билеты и фармить его сколько угодно. Это нужно, чтобы собрать пропущенные награды, исправить ошибки, изучить маршруты или добрать опыт и очки. Видео-гайды как раз и созданы, чтобы игрокам было проще фармить такие повторные заходы.

Лин И наконец понял суть и в сердцах воскликнул:

— Да это же типичная ловушка мобильных игр, где разработчики заставляют игроков гриндить ради цифр! Неужели даже в смертельном хорроре нужно гриндить?

— Это вопросы к системе, такие уж у нее настройки, — Я Цин посмотрел на расстроенное лицо Лин И и, найдя его крайне милым, не удержался и взъерошил ему волосы.

Лин И прищурился, чувствуя, что происходит что-то странное, но не успел возмутиться — Я Цин уже сменил тему:

— Раз на четвертом этаже пусто, пойдем сразу на пятый. Но помни: я помню, что при подъеме может активироваться опасный сюжетный момент. А так как уровень данжа поднялся до S, все будет гораздо опаснее, чем ты думаешь. Поэтому держись рядом.

Лин И послушно кивнул и начал готовиться. Он достал из своего набора выживания супер-средство для восстановления здоровья и спрятал бутылочку в карман. Это был крошечный пузырек с красноватой жидкостью. Согласно описанию, средство мгновенно восстанавливало шкалу здоровья до максимума и давало эффект регенерации в течение часа, причем никакие негативные статусы не могли прервать этот процесс. Лин И мельком глянул цену в магазине — десять тысяч очков за штуку! Пить такое — все равно что жечь деньги.

В Лин И проснулся синдром хомяка. Он обожал запастись вещами, и вид забитых припасами шкафов всегда дарил ему чувство безопасности. В игре привычка сохранилась: тратить

драгоценный ресурс было жалко, но, вспомнив слова Я Цина об опасности, он сжал флакон в руке, готовясь использовать его в крайнем случае.

Пятый этаж показался быстро. Но, вопреки ожиданиям, никакой опасности их не встретило. Когда они выбрались на лестничную клетку, то увидели, что проход заблокирован странными... лианами? Да, это были коричневые древесные лозы с шипами и редкими зелеными листьями. Они густо прорастали из щелей в стенах и потолке, полностью перекрыв путь. Лозы выглядели как живые существа, местами покрытые серым налетом — возможно, след скверны Посланника. Они слегка шевелились, извиваясь подобно змеям.

Лин И поморщился:

— Что это? В поместье есть такие монстры?

Я Цин на мгновение задумался:

— Если бы это был обычный уровень D, здесь ничего бы не было. Видимо, Дороти, находясь на пятом этаже, подверглась какой-то мутации, которую мы не могли предвидеть. Эти лозы — ее рук дело.

— И как нам пройти? — Лин И был в отчаянии.

Я Цин призвал саблю Цинлуань и нанес удар. Часть лоз отсеклась, но они тут же начали восстанавливаться с пугающей скоростью. Стало ясно: сила монстров в поместье действительно достигла S-ранга, и грубой силой Я Цина их не продавить.

— Может, сжечь их? У тебя есть что-нибудь огненное? — предложил Лин И.

— Есть Священный огонь, — Я Цин нахмурился. — Но я не уверен, что мы не спалим все здание целиком.

Поместье Гасколл состояло по большей части из дерева: лестницы, потолки, ковровые покрытия — все это вспыхнуло бы мгновенно. Чтобы не сгореть заживо, от идеи с огнем пришлось отказаться. Тут Лин И осенило:

— Мы же можем поехать на лифте!

Маленький лифт, встроенный в стену, наверняка проходил через все здание. Проблема была в том, что кабина была крошечной — даже одному мужчине приходилось сидеть в ней, скрючившись. А влезет ли туда Я Цин — большой вопрос. К тому же лифт застрял на втором этаже, в комнате госпожи Моники. А она теперь была зомби, причем, скорее всего, очень сильным.

— Я отвлеку Монику, а ты полезай в лифт и поднимайся на пятый этаж, — предложил Я Цин. Это был единственный выход.

— Или я могу залезть по внешней стене через окно? — Я Цин не хотел оставлять Лин И одного. Он боялся, что новичок погибнет в первую же секунду: в S-ранговом данже одно касание монстра могло лишить Лин И половины здоровья.

Лин И покачал головой:

— Если лозы заблокировали лестницу, то могут перекрыть и окна. Похоже, разработчики оставили нам только один путь — лифт. Только так мы попадем на пятый этаж.

<http://bllate.org/book/20570/2055307>