

"А что ты получил, Джек?"

Джек заглянул в меню инвентаря и материализовал свой 'подарок' от Системы.

В его руках появился блестящий новенький меч, готовый сразить бесчисленное множество врагов.

'Ну да, система действительно не любит меня, не так ли?'

[Меч Бессмертного Императора]

Даже имя Джека превратилось в блестящий золотистый шрифт. И как будто оно не могло стать еще лучше, были добавлены маленькие частицы, чтобы имитировать золотую пыль, плавающую рядом с его именем.

[И для тебя, 3-Е-Й-Н, я про тебя не забыла, вот тебе мой подарок.]

[1 Новый предмет был добавлен в ваш инвентарь]

"Открыть инвентарь".

[Инвентарь] [5 Предметов] [Ржавый Железный Меч] [Записка] [Деревянный Меч 2 шт.]
[Бронзовый Меч]

"Еще один деревянный меч..."

[Хорошо, сейчас... Давайте сражаться!]

Давайте сражаться? С чем мы могли бы сражаться, ведь монстры еще не появились, и система не давала никаких всплывающих окон для отображения создаваемых существ...

[Новая дуэль была создана Администратором]

[Игрок 'Зейн' против Игрока 'Джек']

"Ураа! Мне всегда хотелось устроить такую дуэль!", Джек рассмеялся и поцеловал свой супер меч, глядя на жалкий деревянный меч Зейна.

[Дуэль начнется через 5 секунд]

[4 секунды]

...

[1 секунду]

[БОЙ!]

Имя над Джеком начало глючить, оно показало тег [НПС] на короткое мгновение, прежде чем снова вернуться к обычному золотому имени.

[НПС] [Джек] [ХП: 100000/100000] -> [Джек] [ХП: 100/100]

Ты, должно быть, шутишь... И посмотрите на его ХП... Ты уже сделала это, Система...

[ВНИМАНИЕ: закрытие игровой комнаты через 5 минут.]

[ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ: обслуживание серверов займет примерно 5 часов.]

МЕНЯ ОТДЕЛАЮТ

В буквальном смысле, отделают...

Я в какой-то степени превосходил сам себя, чтобы выжить в бесконечных волнах монстров системы. Она всегда использует дешевые трюки со мной, чтобы хорошенько посмеяться надо мной.

Но на этот раз все зашло слишком далеко, слишком далеко.

Итак, подводя итог, вот что я узнал о системе и ее возможностях до сих пор.

Она способна вызывать меня в течение 24-часового интервала независимо от моей ситуации в реальном мире. Ее не волнует, ем ли я, сплю, в туалете или на работе, ничто не имеет для нее значения, я не имею для нее значения. В конце концов, с игрушкой нужно играть всякий раз, когда ее хозяин хочет отдохнуть, верно?

И если это еще не было достаточно плохо, то она, похоже, слишком быстро повышает уровни своих монстров. Поначалу она бросала в меня низкоуровневых монстров; давая мне шанс сражаться голыми руками, когда у меня не было другого выбора. Но теперь это вынуждает меня брать на себя все большее количество врагов, у которых, казалось бы, нет никакого уровня на ярлыке в поле зрения.

Учитывая события моего последнего призыва, я также могу заключить, что система способна вызывать какого-то разумного НПС. Это как если бы я был на арене, сражаясь против главного героя ОП [1] исекая без шансов на выживание - как будто я просто еще один монстр из данжа для него.

Неужели я действительно главный герой своей собственной жизни? Я уже не так уверен в этом...

У меня осталось примерно 2 часа, пока меня не вызовут обратно в эту адскую дыру подземелья, чтобы сразиться на дуэли с самой могущественной сущностью, которую система создавала до сих пор. Шансы на успех? Вероятно, где-то около 0,00001% - если мои расчеты верны...

Как же я должен победить? Ну... я придумал несколько планов, которые, возможно, увеличат мои шансы против этого могущественного врага.

План А) Украсть его меч: я узнал, что кража экипировки мобов - это единственный способ приобрести более мощную экипировку в подземелье - по крайней мере, это не вантуз - даже если это сломанный, не подлежащий ремонту, ржавый железный меч, я все равно могу его использовать... Короче говоря, если я смогу украсть его оружие до его аггро (или то, что система использует в качестве триггерного события для активации боевого ИИ НПС), то я смогу легко одолеть его. Это, пожалуй, самый реалистичный вариант, который мне удалось придумать до сих пор...

План Б) Я уклоняюсь от его атак до тех пор, пока не сработает тайм-аут дуэли... проблема с этим вариантом заключается в том, что я еще не уверен в механике дуэли... есть ли ограничение по времени для дуэли? Если да, то сколько нужно времени, чтобы дуэль прекратилась? Разве дуэль нуждается в победителе? Должен ли я пожертвовать конечностью, чтобы дать Джеку очки, а затем продолжить поединок, уклоняясь от него, пытаясь оставаться в сознании? Я знаю, что боль уже была добавлена до выносливости - зная Систему, она не хотела бы, чтобы люди умирали мирно.

И наконец, план В) Если я не смогу добиться победы с помощью плана А или Б, то мой лучший вариант - и самый ненадежный метод - это, в основном, умолять систему сохранить мне жизнь. Я не знаю, действительно ли она хочет убить меня или просто хочет поддержать меня рядом еще немного, прежде чем убить... Более того, умру ли я в реальной жизни, если умру в подземелье? Я не хочу рисковать, если моя смерть в реальном мире все еще возможна после смерти в виртуальном мире, то я не хочу идти на такой риск.

Что ж, на этот раз госпожа удача явно не на моей стороне.

...

[Внимание: Остался 1 час!]

'Блять блять блять!'

...

[Внимание: Осталось 30 минут!]

'Ладно, НОВЫЙ ПЛАН! Я просто бросаюсь на Джека сразу же после того, как материализуюсь в подземелье, я не могу позволить себе терять ни секунда на колебания.'

...

[Внимание: Дуэль начнется через 5 секунд!]

...

[Внимание: Дуэль инициирована, транспортировка игроков на место Дуэли]

Зейн был перенесен в маленький уютный домик системы, но вместо того, чтобы быть встреченным плавающими числами или кричащей пустотой под ногами, ему была представлена круто выглядевшая сцена дуэли. Сцена имела вид древнего Колизея, каменные скамьи были заполнены людьми - вероятно, НПС, созданными системой. НПС вели себя так, словно Джек уже победил; они выкрикивали его имя, рассказывали сказания о "Повелителе Джеке и уродливом гусе" и веселились, глядя на Зейна и его жалкий бронзовый меч. У него не было доспехов, и в принципе он не мог защитить себя от Джека...

Джек, казалось, стал еще сильнее, он получил полный комплект золотых доспехов, и его имя теперь порождало еще больше частиц.

[Примечание переводчика: [1] - имеется в виду типичный главный герой исекая, который с самого начала своего пути получает сверхсилы и является, по сути, непобедимым]

<http://tl.rulate.ru/book/35339/795700>