

Открыв входную дверь, я ощутил поток прохладного воздуха, ударивший в лицо. "Здесь даже холоднее, чем на улице", - подумал я, вздрагивая от пробежавших по коже мурашек. Стряхнув снег с плеч и головы, я снял ботинки и надел домашние тапочки.

Положив на стол пакет с гамбургерами и банки сидра, купленные в ларьке неподалёку, я включил чайник при помощи пульта от телевизора и рухнул на диван.

Сняв телефон с зарядки, я запустил приложение, лежавшее в центре начального экрана. Это была мобильная игра, выпущенная два года назад компанией Mobius Studios - популярная Выбери Меня с почти 100 миллионами загрузок.

Игра загрузилась, и я оказался в главном меню.

[ЖАМК!]

Передо мной предстала знакомая картина - зал ожидания. Во главе сидела светловолосая девушка-рыцарь по имени Сирис - лидер главной рейдовой команды, первый и единственный 4-звёздный персонаж, выпавший мне с самого начала.

Я вспомнил, как когда-то призвал Сирис. Тогда я очень расстроился, потратив 500 вон и не получив даже 4-звёздного героя, не говоря уже о 5-звёздном. Хотя на самом деле я потратил не 500, а 5 миллионов! Поэтому, когда заиграли фанфары, я даже заплакал от счастья.

Впрочем, позже я понял, что 500 вон - сущие копейки в этой игре. Но это уже совсем другая история.

Постучав по жезлу, я увидел иллюстрацию зеленоглазой красавицы со светлыми локонами. Я невольно улыбнулся: даже не будучи 5-звёздной при призыве, теперь она превзошла большинство 6-звёздных героев.

Нажав на крестик в правом верхнем углу, я закрыл окно с иллюстрацией и оглядел остальных персонажей в их комнатах зала ожидания.

Сначала герои усердно тренировались в тренировочном зале. Большинство - это 1-2-звёздные персонажи из обычных призывов. Шанс, что кто-то из них станет джекпотом и дорастёт до 5 звёзд - микроскопический. Я-то знаю!

Мир мобильных игр жестоко делится на золото и грязь. Призванные герои ниже 3 звёзд служат лишь материалом для улучшения. Я горько плачу и ем эту горчицу, ведь шанс высококлассного героя выше 4 звёзд крайне мал - но это средняя удача.

Во-вторых, есть герои, прошедшие тренировки. Они не годятся для небольших рейдов в 5 человек, зато хороши для больших отрядов и спецопераций.

И наконец, есть воспитанные мною герои. Я тщательно отобрал их из тысяч других и вырастил до 6 звёзд. Неделю назад они первыми в Корее прорвались на 88 этаж. Непобедимые герои!

В Выбери Меня не всё решают строки статуса и видимые навыки. Я вспомнил свою борьбу за 5 место в мировом топе. "Я чувствовал себя дерьмом, ничтожеством".

Подзаголовок игры гласит: гипер-RPG в жанре roguelike с элементами удачи и мастерства. В боях герои действуют автономно, зная когда и какие умения применить. Иногда они становятся неконтролируемыми по непонятным причинам.

Воспоминания о тех временах заставили меня крепче сжать телефон. "Нет, это были мои первые шаги в Выбери Меня, когда я ничего в ней не смыслил. Определённо, опыт и знания позволяют расширить зону влияния. Я сам был свидетелем. Я был этим невезучим новичком".

Я крутил тысячи платных призывов, и у меня никогда не выпадало 5-звездочного героя. Честно говоря, существует очень мало 4-звездочных, не говоря уже о 5-звездочных. Единственный - это Сирус. Даже 0,1-процентный шанс на 5-звезду и менее чем 1-процентный шанс на 4-звезду - это многовато.

Однако если бы Выбери Меня была игрой, основанной исключительно на звездном рейтинге и чистой удаче, я бы не попал на вершину таблицы лидеров. Мастерство может победить удачу. Это также главный фактор, который привлек меня в Выбери Меня.

Сегодня пятница. Я проверяю состояние своей команды и даю указания своим героям. Количество героев у меня настолько выросло, что уследить за ними практически невозможно.

Затем я проверяю объявления.

[Pick Me Up, 100 миллионов скачиваний!]

[Благодаря ошеломляющей поддержке мастеров по всему миру, Выбери Меня превысил 100 миллионов скачиваний! В честь этого мы проводим специальное мероприятие. Подробности смотрите ниже.]

Мы перевалили за 100 миллионов.

"Подземелье Адвента открыто!"

Драгоценные камни и золото довольно неплохо. Но теперь, когда мы работаем, недостатка в них нет, и мне даже не нужен призыв. Не то чтобы я собирался получить эти награды.

Что мне нужно, так это Героическое пробуждение!

Шанс получить семизвездочного Героя, это же ранг мечты!

Я с трепетом посмотрел на объявление.

<Детали мероприятия>

[1. С 27 января по 5 февраля 20XX года ежедневно будет раздаваться 100 драгоценных камней. Шанс выиграть в общей сложности 1,000 драгоценных камней! Однако, без наличия входа награда выдаваться не будет не будет.]

[2. Все подключившиеся мастера получают 1 билет на призыв продвинутого героя (призванный продвинутый герой имеет минимум 3 звезды)!]

[3. Будет открыто финальное событие, Подземелье Адвента.]

Я издал крик радости, когда увидел третье событие.

Это было подземелье Адвента, первое за три месяца.

Я отправился в главный зал ожидания и выбрал "Нексус" в левом нижнем углу меню. Синяя панель расширилась, открыв список подземелий.

[Поднимись на башню, спаси мир!]

[Главное подземелье: текущее количество этажей для восхождения - 88]

[Ежедневное подземелье: пиршество для глаз!]

[Ежедневное подземелье: Шахта Изральта (продвинутый уровень - 5 часов)]

[Собирайте различные редкие материалы!]

[Исследовательское подземелье: Исследование, замок (осталось 17 часов, 35 минут)]

[Докажите свою силу!]

[Подземелье Адвента: сложность - новичок.]

Вот оно. Подземелье Адвента наконец открылось, причём на самом лёгком уровне сложности. Я сглотнул от волнения. Радость, азарт и тревога перемешались внутри.

"Книга Трансмиграции" - ключевой ингредиент для пробуждения 7-звёздного героя. Остальные составляющие у меня уже есть. Если заполучить эту книгу, выпадающую с ничтожным шансом в подземелье Адвента, я смогу создать одного из 5 семизвёздочных героев в мире! Это позволит подняться с 5-го места на первое.

Я осмотрел отряд героев, готовых к жертве. Это те, чьи умения полезны, но мешают работе основного зала ожидания. Их роль - авангард.

В Выбери Меня действует система "хардкор", при которой погибший в бою герой исчезает навсегда. Одна ошибка - и персонаж, на которого вы вложили миллионы долларов и сотни часов, пропадает безвозвратно. Кто-то может спросить: "Как вообще можно играть в такую игру?". Но нам, фанатам Выбери Меня, это только доставляет удовольствие.

Вот в чём прикол.

Это мобильная игра, но ощущения такие же реальные. Без бесконечных трудностей это не была бы настоящая roguelike. Напряжение от неизвестности, когда и где настигнет смерть. Удовольствие наблюдать за сражениями, которые ведут уникальные ИИ каждого героя. Радость от роста персонажа и разочарование от его гибели. Чувство облегчения после зачистки локации.

Такова была сущность Выбери Меня.

Я послал отряд в подземелье Адвента. Неизвестно, какие там боссы и их сила. Монстр это или гуманоид, какими умениями владеет. Авангард должен был разведать обстановку.

[Звук открытия входа!]

[Внимание! Опасный враг!]

На экране всплывает красное предупреждение о сильном противнике. Поле типа "Тьма". Согласно настройкам Выбери Меня это означает "иной мир". Необычная локация, состоящая лишь из крошечной тьмы. Я прошел тысячи подземелий, но поле тьмы встретил впервые.

Так как это было нисходящее подземелье, я сразу вступил в бой с боссом, не продвигаясь дальше.

Однако стоило мне войти, как в правой части экрана появились сообщения об изменении статуса героев.

[Диора (□□□□□□) испытывает страх! Все характеристики снижены на 30%]

[Николас (□□□□□□) испытывает страх! Все характеристики снижены на 30%]

[Гент (□□□□□) испытывает страх! Все характеристики снижены на 30%]

[Акельта (□□□□□) испытывает страх! Все характеристики снижены на 30%]

[Мекил (□□□□□) испытывает страх! Все характеристики снижены на 30%]

"Эти трусы? Босс даже ещё не появился".

Диора, лидер отряда и главный танк, выдала предложение.

[Диора (□□□□□), лидер "Команды 38", предлагает отступить. Вы согласны?]

[Да / Нет] Не раздумывая, я тут же нажал "Нет".

[Диора (□□□□□) в панике! Все показатели снижены на 50%]

[Николас (□□□□□) остановился]

[Гент (□□□□□) остановился]

"Что за? У всех по пять звёзд, у лидера шесть. Я поднял их на максимум. Они впали в панику. Это состояние бывает лишь у новичков в первом бою. Значит, тут кто-то со способностями устрашения".

Я быстро сделал выводы и начал придумывать, как повысить иммунитет к страху. Возможно, придётся создать второй отряд.

Тут с динамичным звуком появился босс. Его имя возникло сверху экрана:

[SS██SH□○€□ Ур. 999]

"Что это за имя, баг?" Его внешность выглядела ещё хуже. Я смог различить лишь очертания маленькой гуманоидной фигуры, всё остальное скрывала мозаика.

[Диора (□□□□□) в отчаянии! Все показатели снижены на 80%]

[Николас (□□□□□) в отчаянии!]

[Гент (□□□□□) в отчаянии!]

Я горько рассмеялся.

Уровень 999? Очевидно, системный сбой. За два года работы не было ни одной ошибки, кроме пары розыгрышей.

Я сделал скриншот и стал ждать развязки. Вмешиваться бесполезно, бой неотвратим.

Началось сражение. Я использовал целебные зелья, купленные за драгоценные камни, но отчаяние не ослабевало. Снижение характеристик на 80%.

С опущенным щитом, словно в панике, Диора шагнула вперёд. Дилеры Николас и Гент по центру, поддержка Акельта и Мекил сзади - классическое построение.

И тут из "темноты" фиолетового поля двинулся босс...

Это была бойня.

Диора погибла, даже не оказав сопротивления. Даже статуса "умирающий" не было, хотя активен навык "Боевая спешка". Из-за мозаики невозможно определить, каким умением атаковал босс. Она просто исчезла, оставив труп.

[Диора (□□□□□□) возвращается в объятия Богини, её боевой дух запомнят навеки.]

[Николас (□□□□□□) возвращается...]

[Гент (□□□□□□) возвра...]

Посередине экрана появилась надпись "Вы проиграли".

Шестизвёздочный отряд был уничтожен менее чем за десять секунд.

"Чёрт подери". Я знал, что проиграю. Но ты представляешь, сколько нужно времени, чтобы поднять пятизвёздочного?! Это не поддаётся оценке!

"Пошёл ты, грёбанный ублюдок!" Откуда вообще берутся эти баги?!

Сколько бы я ни звонил в поддержку, погибшего героя не восстановят. Как только персонаж потерян, его не вернуть ни при каких условиях.

Я с досады стукнул по экрану. Кстати... Почему ничего не происходит? Обычно должно перекинуть в комнату ожидания. А босс всё смотрит в центр экрана, надпись "Вы проиграли" на месте.

"Что за чертовщина?!" Я яростно нажал кнопку питания сбоку. Этот баг стоит ещё одного звонка в поддержку. Телефон должен был выключиться и перезагрузиться.

"...Безумие". Он не выключился. Надпись всё на экране. Босс стоит на фоне, глядя сквозь ЖК-матрицу. Казалось, мозаика его рта что-то шепчет. "Нашёл тебя".

После чего я потерял сознание.

<http://tl.rulate.ru/book/84668/3462960>