

Александр Интелл

Лабиринт назначения

16+

Александр Александрович Интелл

Лабиринт назначения

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=43611245

SelfPub; 2019

Аннотация

Я шел по узкому, враждебному коридору. Голубые стены давили и гудели. От тесноты казалось, что двигаюсь медленно, а реакция заторможена. В руках уверенно лежал shotgun, и каждая линия, деталь оружия ясно прощупывалась через облегающие кожу перчатки.

Стены голубые, и ещё матовые. С выпуклой оранжевой вставкой, идущей вдоль. По сути, никакого смысла в ней нет, если не браться за поиски этого смысла. Полоса слева, полоса справа, посередине я, с дробовиком наперевес, на тусклом, почти бесцветном полу. На нем не ходят тени – возможно, их и нет вовсе. Иногда я задумываюсь, почему здесь чего-то нет, но каждый раз, когда иду или стреляю, забываю думать, а потом не хочется. Хожу я быстро – так, что бегать не надо. Враги медленные, да не все: кто стреляет шустро, кто из ниоткуда появляется. Ахнуть не успеваешь, теряешься. А надо стрелять. Всегда верное решение, когда перед тобой враг.

Я шел по узкому, враждебному коридору. Голубые стены давили и гудели. От тесноты казалось, что двигаюсь медленно, а реакция заторможена. В руках уверенно лежал *shotgun* и каждая линия, деталь оружия, ясно прощупывалась через облегающие кожу перчатки.

Я двинулся вперед – двери сразу разъехались в стороны, словно картонные, незаметно исчезли в голубых стенах, издав резкий полифонический звук. Завидев врага, в тот же момент я среагировал – нажал на триггер. Из ствола на миг вырвался огонек, расходящийся в стороны, и тяжелый, оглушительный взрыв вырос в пространстве, но сразу же стих, не успев разгореться, а дальше – ошметки врага, летящие в стороны, немое падение супостата.

Красно-оранжевая жижа стекала по голубой стене, я мчался вперед с *shotgun* наперевес.

Еще двое. Выстрел мимо, короткая ответная очередь, два моих shots, ошметки, стены давят, снова попадание по мне и мгновенный shot back.

От стрельбы из такого бабахера должно здорово звенеть в ушах, но я был в норме, ничего не беспокоило кроме потрепанного показателя **health**.

Впереди ждала небольшая арена, полная монстров. Я достал винтовку и приготовился к отстрелу. Сердце негромко стучало, взгляд заострился. Так происходит, когда крайне сосредоточен. Изменения состояний незаметны в битве, – на это попросту нет времени – но бывает, я фиксирую их в «коридорах ожидания», как часто называю спокойные закоулки лабиринта, где ничего не угрожает.

Ворота открылись, и я бурно принялся отстреливать обитателей арены, где потолок не разглядеть, а свет идет от пульсирующих стен. Началась такая бойня, что стыдно стало. Супостаты шумно валяются, пробитые насквозь. Иногда я вижу, как от них отлетают куски. В голове шум затвора, он ласкает, потому как всегда следует после холодной металлической вспышки-выстрела – вот-вот и начнет звенеть в ушах.

Из темноты арены вышли автоматчики, целая группа, суматошно открыли по мне огонь. Стреляют неумело, беспорядочно. Однако чем их больше, тем опаснее. Укрыться негде, время терять нельзя: видишь врага – стреляй!

Я достал ракетницу и раскидал тела супостатов в разные стороны. Хватило пары снарядов. Двое – приличными куска-

ми разлетелись по уровню, остальных отшвырнуло взрывной волной. Показатель **health** был в норме, и я не стал обыскивать арену, а отправился дальше, где меня ждали несколько арен поменьше, тоже с автоматчиками. Зарядов для ракетницы больше не было, это крайне ценный боеприпас. Пришлось обходиться дробовиком и оружием автоматчиков, которое вложил в освободившийся от ракетницы слот. Не гнушался я и пистолетом, который по эффективности не уступал дробовику, если умело и правильно использовать. Бой получился затяжной, суетливый. Я желал передышки.

Прошел до следующих ворот, которые вели в блеклый коридор с редкими тусклыми лампами в стенах и потолке. Справа обнаружился небольшой закуток. Проходя мимо, внутри я разглядел коробку с огромным крестом, нанесенным на середину. С такого расстояния и при слабом освещении она немного расплывалась в мало оформленный брусок, но я прекрасно знал что это, и потому с воодушевлением шмыгнул внутрь.

Аптечка лежала посреди комнаты, белая и крупная, напоминающая по форме дорожную сумку, с алым крестом на лицевой стороне. Подле аккуратно разложены shotguns, непостижимым образом застывшие на деревянных прикладах, как если бы их выставили напоказ. Но более занимало иное обстоятельство. Shotguns и аптечка лежали ровно так, какими их видишь в первый раз, сколь не меняй угол обзора.

Я наступил на коробку. Та вмиг растворилась, глухо звяк-

нув, словно бы что-то лопнуло или выгнулось, состоящее из тонкого металла; показатель **health** пошел вверх.

Я принялся собирать ружья. Процесс выглядел так, словно я лопал волшебные воздушные шарик, привязанные к полу. Ружья растворялись, а в инвентаре копились патроны.

Пройдя немного вперед по коридору, я обнаружил еще один закуток. В нем лежали small med kit и несколько гранат. Их я недолюбливал. Кажется – отличная вещь для группы монстров. Но пока кидаешь – прицелиться и точно совершить бросок не всегда удается – да ждешь взрыва, по тебе уже открыли огонь, а волна иной раз врага не захватывает. При условии же рассредоточенности врага, потери его невелики.

Оставлять неудобно, а раз взял – кидай. Применение нашлось в соседнем длинном коридоре, однако мои упражнения с гранатами принесли больше вреда, чем пользы: они баунсили от пола и стен, взрывались не вовремя. Оставшуюся пару я кинул позади в уже расчищенную от врагов область – избавился от никчемной ноши.

Через несколько коридоров, которые провел в боях с нерасторопными автоматчиками, я нашел батарею для био-сканера. В standard mode алая точка на экране пульсировала только при активности противника. Батарея же давала supervision – запас времени, при котором можно было увидеть каждого противника в небольшом радиусе на экране устройства, даже если он дислоцировался через две стены.

Включая-выключая работу сканера от найденной батареи, можно было оставлять supervision на сложные участки лабиринта. Одно плохо – батарея занимает целый слот в инвентаре, как любое оружие.

На следующих участках противники действовали вяло и бессмысленно, не оказывая достойного сопротивления. Словно затишье перед бурей. Впрочем, где я видел, это бурю? И какая она? Что это вообще такое, я мало представлял, но в мыслях имел соображение о чем-то большом и нехорошем. Надвигающемся на тебя испытании, которые неизбежно стояло на очереди.

Я включил режим карты на сканере. Чтобы завершить уровень, оставалось зачистить самую большую арену и несколько коридоров на подходе к ней.

Коридоры не отняли много сил, а перед воротами, ведущими на арену с лифтом, я обнаружил лежащие в ряд гранатометы, и живо ступил на первый. Оружие было почти невесомое, но длинный и широкий ствол, имеющий колоссальное сходство с трубой, давал представление о разрушительной силе оружия. Я собрал оставшиеся, и направился к воротам.

На сканере отображались десятки алых точек. Сердце забилось чаще, движения мои ускорились. Я вздохнул и шагнул вперед. Не успели створки закрыться за спиной, как я остервенело принялся выпускать снаряды в толпы врагов, едва заметные глазу с расстояния. Огненные шары летели в

силуэты и производили оглушительные взрывы, эхо которых долго разносилось по арене. Под напором огненных взрывающихся снарядов, силуэты разлетались в стороны. Краем уха я слышал бряцание винтовок и амуниции, которые тяжелыми металлическими осколками ударялись о стены и пол.

Я прекратил выстрелы – на био-сканере были только желтые клетчатые стены. Никто не отвечал. Я сменил гранатомет на шотган и двинулся искать остатки врагов, хотя счетчик показывал два нуля.

Увиденное едва ли потрясло. Но осознание, кто является источником столь разрушительной силы, настигало, когда я проходил мимо оторванных конечностей, луж красно-желтой субстанции, оплавленной амуниции, брони и оружия. Арена была зачищена. Я положил дробовик на плечо и неспешно зашагал к лифту на следующий уровень.

Я видел на био-сканере алую пульсирующую точку среди змеистых коридоров, выложенных ровными желтыми кубами. Карминовая метка застывала, кидалась в сторону. Взор следил за ней, дрожал и рвался: «Сторониться-ненавидеть!». Грозный противник, нельзя недооценивать.

Я пошел в обход, двигаясь предельно тихо. Неожиданность здесь – преимущество, а полезешь в лобовую – неудача. Сжимаясь и расширяясь, багровая точка замерла метрах

в десяти. Между нами стена с автоматическими воротами цвета грязного мела и моя нерешительность.

Чего ждать? Не надышишься!

Ворота брякнули, исчезли. Я залупил в монстра две гранаты. Бабахнуло так, что стены шевельнулись. Попятился, ворота замкнулись, а сканер кричал: «Бежит на тебя!».

Я установил бомбу и помчался прочь – скрыться за ближайшим углом. И снова оглушительный взрыв. Я прекратил бояться, выплыл из-за угла и пустил очередь из импульсного оружия:

– ululululul–ululululul–ululululul–ululululul – стояло в голове, потом алые вспышки. Я попятился, страшась, сколько тварь откусила **health** за два выстрела.

Гранаты неожиданно пришлись к месту, стали настоящим спасением. Лабиринт тут и там вспыхивал, гремели стены, трещали автоматические ворота. Тварь держал на расстоянии, не подпускал. Выходить с таким противником в открытый бой – самоубийство.

Передвигался я быстрее, это было моим преимуществом. Но враг не отставал, и вскоре я выдохся. Кончились гранаты, из последних сил сделал марш-бросок, удалившись от неприятеля на приличное расстояние, и засел с импульсной винтовкой.

Враг не заставил ждать: из-за дальнего угла показалась зеленая рука, бластер, а затем опостылевшая туша. Выжидать было бесполезно. Сил у меня не прибавится, основные при-

пасы на уровне собрал.

Я встал и пустил сплошную очередь, застав врага врасплох:

– ululululul–ululululul–ululululul–ululululul.

Он вскинул бластер, принялась отвечать. Я уворачивался как мог, но пропускал.

– ululululul–ululululul–ululululul–ululululul.

Показатель **health** приблизился к минимуму. I kept shooting, доверяя внутреннему голосу, тот подсказывал: продолжать, преимущество на нашей стороне. Будто в голове работал калькулятор. Выдавал расчеты в нужный момент по боезапасу и здоровью.

Через секунду я осознал, что стреляю в поверженного врага. Супостат лежал навзничь, не подавая признаков. Боезапас кончился, настала мертвая тишина, но в голове постылое «ululululul–ululululul–ululululul–ululululul» еще звучало. Ох и влияет же pulse rifle на пользователя!

Достав shotgun, с опаской пошел искать аптечку. В начале уровня I found one, самая маленькая, small med kit которая – и то порадовался. Нужных боеприпасов не нашел, ведь сгреб все вначале.

Я вернулся к останкам монстра. Пистолет действительно лазерный, но необычный, крупный в размерах, какой не видал раньше. Неподъемный! Походи с таким пару минут – руки отвалятся. Было впечатление, что внутри сверхъёмкий аккумулятор, сжатая энергия, дающая мощные выстрелы.

В последний раз осмотрев зачатки лабиринта, я пошел на следующий уровень.

В лифте заиграла музыка. Удивительно спокойная и негромкая мелодия, словно ничего ужасного в этом мире не происходит, будто я катаюсь с этажа на этаж из праздного любопытства, дурачусь и развлекаюсь.

Но только покинешь кабину – мягкой атмосферы как не бывало. Ты снова в гуще ужаса с толпой монстров, которую shall terminate completely. А указательный палец в любую секунду готов нажать на спусковой крючок и выпустить пули по назначению.

Я пострелял в стены. Пули врезаются, а полета не видно. Только результат: черные трещины с промоинами, кое-где отверстия – будто огромным штырем проткнули. И не знаешь: а есть пули? Или стена только меняет вид, когда нажимают кнопку. Нажатие на спусковой крючок представлялось именно нажатием кнопки. Все существо процесса виделось так. Где-то она нажималась, и в тот же момент стена переключалась из одного состояния в другое. А что же делал я? Я выбирал эту кнопку, чтобы разрушить стену. Надо только, чтобы ее кто-то нажал.

Проще дело обстояло с гранатометом – полет снаряда я наблюдал отчетливо. Сгусток пламени вырывался из ствола и летел, – по моему суждению, несколько долго – превращаясь в еле заметный огонек вдалеке. Затем я слышал взрыв, и если попадание было точным, ошметки врагов разлетались

по уровню, ударились о стены, падали на бесцветный пол.

Я размышлял, что снаряды так летать не должны, как и превращаться в сгустки пламени после нажатия на спусковой крючок.

Выйдя на этаж, прочел количество супостатов на небольшом дисплее, рядом с экраном радара – 88. Сканер не раскрывал их местоположения – слишком малая энергетика to track them. Но если тварь обнаруживала себя, прибор мгновенно реагировал, передавая движения на экран в виде пульсирующей точки.

Страшным громом я прошелся по коридору, едва успевая перезаряжать оружие. Доджить выстрелы трудно, оттого я спешил убить подлюк, не давая шанса выстрелить первыми. Бесформенные ошметки, отлетающие от врагов после гулких выстрелов, мешали контролировать отстрел. Иной раз враги, пульсирующие на сканере, исчезали из моего поля зрения. Попадались боеприпасы, на которые в пылу перестрелки я наступал не глядя. Исчезали звучно, копя боезапас, иногда и пополняли здоровье, если med kit.

Когда все стихло, я обнаружил бронежилет в одном из закутков. Давненько не попадался! Bulletproof vest хватало на десять попаданий, однако свободного места в инвентаре уже не оказалось и пришлось оставить ценный item. Но я вдоволь наигрался, проходя невесомый бронежилет насквозь, прежде чем отправился дальше. Такие подарки встречаются редко.

Лабиринт сильно вилял, и чаще приходилось ориентироваться по сканеру. На нем желтыми блоками выводились беспорядочно устроенные коридоры с многочисленными закутками, в которых часто лежало оружие и аптечки. Нельзя оставлять нехожеными. Бывает, выскочит из тупичка вражина, заорет, заведется алой точкой на экране, а ты успевай пули всаживать. Случается, что заранее себя выдаст. Тогда и гранатку подкинуть не жалко. А гаснет точка на мониторе – беги забирать трофей, если враг вооружен был.

Следующий лабиринт не показал ничего нового. Предомной развернулись все те же ветвистые коридоры, наводненный мерзкими врагами. Кто пострелять хочет, кто в рукопашную идет. Но все бесполезно. Я разрываю снарядами, укладываю очередями свинца и плазмы, прожигаю лазером насквозь.

На этажах лабиринта стены понемногу выцвели, стали мрачноватые и злые, выглядели потертыми, изношенными, точно по ним прошлись огромным напильником. А потолок незаметно почернел. Открытых пространств не существовало, но и арены, пожалуй, исчезли. Только мерзкое безмолвие, ни единого ответа. Беспорядочно топали копытами за стенами, стремглав нападали, увидев меня. Кто да что хотел мне сказать? Пустой, бестолковый мир с кучей врагов.

В голове только вертелись строчки, пришедшие на ум однажды:

...

В том жутком сумраке брожу,
Стальные половинки с нехорошим звуком разнимаю.
Мучительно-опасно нападаю,
И приглушая чувства, стиснув зубы,
Врагов фигурки громозвучно разрываю.

...

Из-за рутинных перестрелок и скупых на эмоции зачи-сток, я стал подмечать больше деталей, которые меня занимали и раздражали одновременно. Потолочные лампы мигали, словно по расписанию, ни единого звука от супостатов, пока не продвнешься to some extent, или вот затемнение в лабиринтах! Оно не позволяло видеть дальше, словно бы искусственно занижая range of view.

В лабиринте случались странные вещи, и, несмотря на простоту бытия, я задумывался время от времени. Бывает, идёшь в ледяном безмолвии, где только мерные шаги в голове, остановишься вдруг – ничего в мире не происходит. Картинка словно замирает, останавливается на полуслове, умолкает. Застыв, мир в этот момент будто не существует. Лишь холодное бездвижное изображение перед глазами, и тебя, в общем-то, тоже нет, ибо ты – часть застывшего плоского бытия. Только движение, привычное и легкое, продолжает двигать мир, наполняет смыслом.

Порой, я воспринимал себя плавно идущей точкой в биосканере. Пульсирующей. В постоянном движении. В сущности, так и было, если видеть мир, глядя на экран, где стены в жёлтые кубики, а тропы меж них – пустая чернота. Сканер даже умел определять attack range любой пушки, которую несли перед глазами руки в мятых синих перчатках.

Знаний в этом нелепом и абсурдном бытие трудно почерпнуть, но все же какой-то жизненный опыт я скопил, и в целом, чувствовал себя вольготно. Оттого в последние дни задумывался – куда ведут лабиринты, из которых я отчаянно ищу выход, в пути истребляя безропотных подлюк. Темные коридоры безмолвны и холодны, они не дают ответов.

Со временем я стал понимать, что ответы вообще не даются. Никакие. Только можешь пытаться искать. В принципе это все, что ты можешь. Вся твоя доля! Ещё ответы можно придумать, но едва ли это устроит твою душеньку.

Этажи следовали один за другим, выстрелы грохотали. Мне встречались белые пауки-роботы, которых я жег огнеметом, огромные, ростом до потолка, бронированные боссы с базаками и пулеметами на руках. Все примитивнее, скучнее и бесцветнее виделись враги. Была некая обреченность на пути, тишина и одиночество шли навстречу из дальних коридоров.

Я все еще надеялся, что лабиринт куда-то выведет, но оказавшись в бою с боссом-исполином на финальной арене, вдруг осознал – этажи закончились, выхода на карте не предусмотрено. Я тотчас сделался безучастным. Вместе с тем, душевное возбуждение и уверенность возникли во мне. Уверенность, что скоро все кончится. Я увижу свет, выйду из лабиринта, узнаю тепло и холод, нежный ветер, тихий шелест травы и много еще чего, что бывает в жизни. Но я этого не мог видеть раньше! Откуда же я это знал!?

Стало так наплевать на происходящее, что я пропустил несколько зарядов в упор. Продолжать битву не хотелось. Я почувствовал, впервые за долгое время, что проигрываю сражение.

Из краев лабиринта к центру арены подходили новые супостаты. Едва ли это вызывало интерес во мне. Я выпадал из происходящего, становясь наблюдателем, бесстрашным и безразличным. Только чувствовал и знал: скоро все будет иначе.

Из-за спины послышались выстрелы и голоса. Я обернулся и увидел группу людей, которые шли на врага со свежими силами:

- Enemy spotted.
- In position.
- Need assistance here!

Позади огромного супостата тоже стреляли и переговаривались. Все фразы, по необъяснимой причине, я слышал в

голове:

- Stick together team.
- Storm the front!
- Go! Go! Go!

Они окружили подлюк и дали бой. Завязалась перестрелка. Сначала подавили автоматчиков, затем начали отстрел босса и оставшихся. Наконец, прикончили.

- Enemy down...
- Sector clear!

Люди скопом подбежали ко мне. Они окружили, начали говорить простыми, можно сказать, примитивными фразами:

- Follow us.
- Join the group.
- We need reload.

Мое безучастие тотчас сменилось любопытством. Взору открывалась страшная картина: люди оказались настолько фрагментированы, что лиц было не разобрать. Я окинул их взглядом: вот голова, руки, ноги, туловище, ружбайка торчит из разноцветной квадратной каши, а ладоней уже не видно!

Но более поразили голоса. Плоские, металлические, с изрядной долей шипения, словно передавались в пространство через некачественный или поврежденный динамик. Будто слушаешь запись, а не живых людей. Мысль, что я выгляжу точно как они, совсем не пугала. Напротив – я чувствовал себя уверенно и хотел поскорее убраться из этого мира.

За их спинами показалось что-то синее, человекообразное, и тут же исчезло. Я посмотрел на счетчик врагов: 00. Возможно, это был человек.

Я направился в сторону, где он появился и сразу же пропал. Не знаю, что меня привело именно в эту точку, но оказался я у крайней стены лабиринта в месте, где синей краской было выведено нечто вроде символа, обведенного в круг. Как если бы «у» встала вверх ногами и смотрела хвостиком налево внутри круга.

Здесь мои глаза окончательно открылись: это не Labyrinth, это же Maze! Выход должен быть, и мне его указали!

Я достал дробовик и пальнул в стену, та привычно исказилась, но только и всего. Пробовал стрелять из всех стволов, эффекта не было. Я глядел на ту же побитую стену, которая не меняла своего состояния с момента первого выстрела. Логично. Но только для этого мира.

На выстрелы сбежались люди, заладили причитать простыми фразами:

- Don't go!
- Stay with us!
- Join the group!
- We need reload!

В голове окончательно сложился паззл, и я заспешил в кабину лифта по длинному коридору.

Я несся по пустому, застывшему миру. Стремительно и

легко. Этажи полностью разрушены – в каждом сегменте стен расползлись широкие трещины, кое-где переходящие в большие промоины с чернотой внутри. Я не стрелял в каждый участок стены, и хорошо это помнил. Однако глаза не обманывали.

Монстры аккуратно уложены кучками в ряд. Совсем не разглядеть на тусклом бесцветном полу: какая-то мешанина. Что поражало – каждый на своем месте. Убий супостата вдали от дислокации, – а такое случалось крайне редко – его неразборчивый труп, состоящий из беспорядочных спрайтов с угловатыми очертаниями, все равно окажется на той самой точке, которую фиксировал био-сканер.

Довольно странно работал счетчик врагов. Вместо того, чтобы обнулиться, прибор упрямо застыл на отметке 99. Только на какой уровень ни поднимись, везде была одна и та же картина – уложенные трупы монстров, в которых ничего не разглядеть, разбитые стены и отсутствие боеприпасов. Невообразимая пустота, мертвый мир, в котором уже все случилось, и больше ничего не будет.

Музыка в просторной кабине лифта все также успокаивала. В уютной металлической коробке светло, здесь полно разноцветных кнопок, большая часть которых не функционировала, поскольку для них не было назначений. Почти все в мире – бутафория, бесполезно чего-то ждать. Не ответит.

Музыка... Нехитрая мелодия, плоское звучание. Как неслышный ветер, она доносилась откуда-то из глубин спо-

койствия, словно из другого мира. Отворачивала от бессмысленности закончившегося лабиринта, в котором даже пустота не имела смысла.

Она привела меня к самому началу – в закуток, из которого я вышел. Он оставался таким же незаметным, огороженный непробиваемыми стенами. К закутку вел мягко освещенный коридор и дверь с кодовым замком. Здесь было чисто и уютно.

Казалось, незачем сюда возвращаться. Но пройти мимо больше не получится.

У выхода, рядом с настенным терминалом ввода, висел красный шкафчик, в котором покоилась неприметная монтировка. Отчего же взгляд не замечал ее раньше!? В тот момент лишь хрупкое прозрачное стекло отделяло от обладания артефактом. Я метнул дробью: вспышка перед глазами, возникшая из ствола на доли секунды и мгновенный эффект – развороченный красный ящик, в котором теперь ни кусочка стекла. Ничего больше не отделяло from the crowbar.

Однако торжественность момента, как часто бывает, нарушил забавный факт: инвентарь был полон, а выкинуть оружие не представлялось возможным – вот тебе на! Я бегал по уровню и стрелял в пустоту. Грохот рвал пространство, хотя мир уже не реагировал. Вскоре боезапас иссяк, а дробовик исчез из центральной иконки. Я рассматривал руки в синих облегающих перчатках и понимал, что впервые остался без главного и верного оружия. В мире наступило полное мол-

чание.

Я подошел к пожарному ящику и предмет сразу же лег в инвентарь. Процесс сопровождался знакомым звуком, как если бы я подобрал очередной item.

Ничего особенного монтировка собой не представляла. Я по-прежнему видел руки в синих перчатках, только правая теперь зажимала красную изогнутую железяку. Двигалась она одновременно с рукой, и покуда я махал ей в воздухе, фомка неотлучно следовала, как если бы ничего вообще не поменялось, а только подрисовали деталь.

Покачивая в руке монтировку, я направился к выходу из лабиринта.

И снова – пустое пространство, в котором декорациями лежали трупы пиксельных монстров и повсеместное разрушение без единого патрона в закутке. Выходило, что позади ничего больше нет. Я мог в любой момент вернуться в начало или середину лабиринта, но это единственное, что вообще оставалось, не имея я артефакта. Истратить весь боезапас – оружие в мире исчезнет безвозвратно! Ведь как только я прошел весь лабиринт, он для меня закончился.

Они хотели перезапустить мир. Они перезапускали его бесчисленное количество раз, и в этом видели свое существование. Они считали, что если не сделать reloading, то мир кончится, и вместе с ним кончатся их жизни. Была ли у них перспектива, я не знал. Но хотелось верить, что повторяющийся цикл рано или поздно куда-то приведет.

Для меня лабиринт был изучен вдоль и поперек. Проходить заново я отказался, пусть и предлагали боевые товарищи, настаивали. Для меня здесь больше не было информации.

Процесс долбежки стены показался ужасно знакомым. Наверное, в одной из прошлых жизней я только этим и занимался. Стена поддавалась, и в тот самый момент, когда я мысленно заулыбался, предвкушая новый путь, по всему лабиринту раздался железный голос: “Reloading starts in 48 seconds. Please, get ready for the beginning!”

Перед глазами возник таймер, и уже отсчитывал: 42, 41, 40...

– Болваны! Вы подождать не могли?

– No! Come with us!

– Не пойду! Сказал же!

С двойным усердием я принялся рушить стену. На счастье, она хорошо поддавалась. Артефакт выполнял свою работу.

Attention! Reloading in 23 seconds...

Из последних сил я молотил по стене, которая сыпалась на глазах, оголяя лучшее, разноцветное сияние. Оно становилось ярче и ярче, заставляя жмурить глаза.

Attention! Reloading in 16, 15 seconds...

Рука плохо слушалась, но я продолжал расширять проем, пока он не стал достаточным, чтобы пролезть.

Reloading in 8...

Я глянул на них, и тихо сказал:

– Мне надо двигаться дальше

5...

– No!

2...

Я прыгнул в разноцветные пиксели, растворяясь в них.