

ВИКТОР ТИХОНОВ

Игра, совершенная как мир



Виктор Тихонов

Игра, совершенная как мир

«Издательские решения»

Тихонов В.

Игра, совершенная как мир / В. Тихонов — «Издательские решения»,

ISBN 978-5-44-832180-1

Обратная сторона матрицы — ты покидаешь капсулу мира реальности и выходишь в Виртуальный мир. Который так непохож и так похож на реальность. Эта книга начиналась как ЛитРПГ, но кажется, результат скорее напоминает фэнтези. Любителям подсчета очков опыта героя и описаний характеристик каждой детали амуниции, пожалуй, лучше не читать. Полная авторская версия.

ISBN 978-5-44-832180-1

© Тихонов В.
© Издательские решения

Содержание

Часть первая. Дорога на темную сторону	6
Реальный мир, клиника доктора Васюкина	6
Виртуальный мир. Техническая локация	8
Виртуальный мир. Техническая локация	11
Виртуальный мир. Окрестности города Карон	13
Город Карон, Таверна «Синий сом»	17
Город Карон. Таверна, рынок, караулка	22
Окрестности города Карон	27
Город Карон. Таверна «Синий сом»	29
Город Карон. Здание почты	31
Город Карон. Окрестности	32
Город Карон. Все та же таверна	36
Колодец змей	39
Замороженная локация	44
Конец ознакомительного фрагмента.	45

Игра, совершенная как мир

Виктор Тихонов

© Виктор Тихонов, 2016

ISBN 978-5-4483-2180-1

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

Часть первая. Дорога на темную сторону

Реальный мир, клиника доктора Васюкина

Доктор – кремень! Объявить человеку смертный приговор и при этом не отвести глаза. Приятно иметь с таким дело. Да меня просто клинит! Жить осталось меньше месяца, а я про глаза. Защитная реакция, не хочет мозг принимать информацию, но придется. Хотя... а док не унимается, заморозка, это не смерть, компьютерный мир, оцифровка. Ну, кто там будет по виртуальным полянам бегать, это мне еще до конца не понятно. То ли я природу обману, то ли меня ушлые сетевые деляги поймут. Суть предложения проста, маркетологи темному обывателю всю плешь проели: технологический прорыв в бессмертие, вы засыпаете и видите сны. Какой же это сон, если тело стынет в криокамере, а какие-то электрончики в цифровом мире бегают? Ладно, чего перед собой кокетничать. Конечно соглашусь, ведь ничем уже не рискую. А док продолжает. Ну разумеется, ввиду срочности государственная программа не распространяется... кто бы сомневался. Все из своего кармана. Процедура омерзительно дорогая, да и поддерживать жизнеобеспечение камеры недешевое удовольствие. Но вроде бы денег хватит, так что прямая мне дорога в криокамеру и дальше, в бессмертие.

Выбирая себе новое пристанище, я долго не колебался. Искусственных миров, где вечность можно скоротать, немало, но глобальных, сервера которых будут не один десяток лет работать, раз-два и обчелся. Пусть и существует страховка, которая гарантирует перенос личности в другой мир в случае отключения, но лучше без таких экспериментов. Так что экзотику, с разными национальными колоритами и специальной физикой я отбросил и пригляделся к великой триаде: Футура, Резлити и Фэнтези. Глобальные проекты, правительственная поддержка большинства развитых стран, число участников, живых и... не очень, перевалило далеко за сотню миллионов. Дальнейший выбор был прост. В технологических виртуальных мирах столкнулся я со своей вечной проблемой. Не люблю я технику, и она меня не жалует. Так зачем мне мои постоянные сложности с зависающими компьютерами и неработающими двигателями? В семьдесят лет бегать с мечом и изучать магию? Да легко! Не стареют душой ветераны! Подберу себе в качестве пристанища тушку молодого огра и вперед, за приключениями.

Разбежался. Внимательное изучение форума и ознакомление с исповедями виртуальных неудачников слегка охладило мой пыл. Выбор персонажа оказался задачей, более сложной, чем выбор института в далеком прошлом. Тогда я знал (приблизительно) свои способности и шансы на поступление, знал, что выбор не закрывает для меня другие пути навсегда. В виртуальности выбор шире, единственная константа, это твой пол (слава богу!). Выбираешь расу, характеристики, навыки, профессию, вторичные характеристики... ах да, еще и внешность. Можно быть толстым эльфом, а можно тонким. В тонкого труднее попасть, бонус – уворот. Толстый имеет бонус к выносливости... так что терпим боль в боку и изучаем мануалы. Виртуальные способности накладываются на рефлексy, выработанные в реальной жизни. Увы, фехтованием не занимался, из лука не стрелял. Занятия у-шу? Может для кого-то это и восточные единоборства, для меня это всегда было чем-то вроде гимнастики, никаких мегаубойных навыков я там не получил. Разве что растяжку, да ловкость. Ловкость? Надо подумать. Итак, имеем тридцать четыре расы, а еще полукровки, четвертинки и загадочные мутации. Извращенная фантазия создателей проекта Фэнтези заставляла перфекционистов по многу раз менять персонажи в поисках совершенства и платить, платить, платить. Такой возможности у меня не будет. Во-первых, дефицит времени, док тянуть с заморозкой не сове-

товал, во-вторых, чего греха таить, проблемы с финансами. Как уже упоминал, процедура оцифровки стоит денег, почти все мои сбережения уйдут на нее. В месяц две тысячи зеленых на содержание криокамеры и канала виртуальности тоже надо найти. А на это остается двадцатка. Так что через десять месяцев я либо перейду на подножный виртуальный корм и буду цифровыми баксами оплачивать свой ледяной гроб, либо переложат меня гуманные коммерсанты от бессмертия в гроб деревянный.

Вы бывали когда-нибудь на собственных поминках? Очень рекомендую, не забудете до самой смерти. Забавно, говорить о покойнике вроде бы полагается в прошедшем времени, а язык не поворачивается, покойник рядом бокал держит, слушает. Узнал о себе много нового. Кое-кто, по привычке, начинал объяснять, что веду, пардон, вел я не совсем праведный образ жизни. Таких одергивали. О покойнике либо хорошо, либо никак. Постепенно панихида перешла в тосты за будущее здоровье. Наверно, так провожают в последний путь где-нибудь в далеких монастырях с суровыми настоятелями, там, где всерьез верят в загробную жизнь.

В криоцентре процедура прощания с реальностью обставлена с такой помпезностью, что глядя на скорбные лица менеджеров младшего звена, я начинаю путаться, кто из нас сейчас уйдет из этой жизни. Все формальности были улажены заранее, провожатых у меня не было. Друзья и приятели отходили от вчерашних поминок, ну а я рассчитывал, что лед в голове снимет похмелье. Опять уже надоевшие процедуры очистки, промывки и усушки... или как называется это издевательство? Да какая мне сейчас разница! Что-то ядовито-желтое в вену и последнее напутствие главного деда мороза: «ВАС ЖДЕТ ИГРА, СОВЕРШЕННАЯ КАК МИР».

Виртуальный мир. Техническая локация

Вроде живой. И, кажется, это все тот же я. Впрочем, в новом мире меня еще не существует. Только окно выбора персонажа и характеристик. Изучая мир Фэнтези и его возможности, я понимал, что для таких как я, перебежчиков из реального мира, есть два пути в загробной жизни: либо оплачивать свое бытие из реала, либо попытаться заработать в виртуальном мире. В первом случае нужен всего лишь солидный банковский счет. Во втором... не любят создатели игры тех, кто пытается заработать на жизнь, выводя игровые деньги в реал. Не любят, но терпят, потому, что жить припеваючи играя в любимую игрушку, это голубая мечта огромной армии школьников, безработных и прочих компьютерных романтиков. Без них не будет драйва. А игра создана для того, чтобы кормить своих создателей, а не любого, кто выберет себе игрового персонажа. Стабильно зарабатывать умудряются те, кто выбирает стандартного крафтового персонажа с тщательно выверенными характеристиками, живет в капсуле месяцами и отрабатывает роль шахтера, портного или ювелира. Игровой офисный планктон. Можно стать добычливым горняком или искусным кузнецом. Но везет далеко не всем. И нужный мне заработок в две тысячи золотых монет это много, очень много в виртуальном мире. К тому же нет у меня желания коротать вечность где-нибудь в шахте, не имея возможности сменить надоевшую, но необходимую профу, когда все характеристики заточены под кирку, иглу или другой инструмент, а вокруг конкуренты с точно такими же профессиями и стататами. Ладно, есть более рисковый, но зато не такой занудный вариант. Ветку боевых профессий в Фэнтези качают почти все. Хочешь побегать по окрестным лесам, посмотреть мир? Найти древние клады и военную добычу? Валяй, но помни, при смерти герой теряет пятьдесят процентов опыта и характеристик. И любая твоя вылазка за стены безопасного города может отбросить тебя в развитии на месяцы. А счетчик тикает и жить в долг тебе никто не позволит. Виртуальный мир густо заселен агрессивной фауной, нечистью и еще черт знает кем. Просмотрел я энциклопедию игры, создатели просто больные люди. Здоровому такое не приснится. Так что надо быть сильным, ловким, шустрым и... очень хитрым. И самая страшная напасть всех новичков. Не агрессивные монстры, а игроки, пришедшие в этот мир до них. Они больше знают, сильнее бьют. Они разобрали самые вкусные плюшки и не горят желанием делиться. Некоторые из них просто не обращают внимания на новичков, некоторые иногда могут помочь. А есть и те, кто получает удовольствие от того, что гнобят беззащитную мелюзгу или делают их объектом кача или развода. Хорошо, когда у тебя есть время на то, чтобы изучить все их подлунки или надежная команда друзей, которые защитят и помогут. Все мои друзья остаются в реале. Там их корни, семьи, работа. Нам было некогда бегать по виртуальным мирам. Мне придется за это расплатиться. Мне нужен хитрый билд одиночки, способного за себя постоять.

После мучительных раздумий, я решил выбрать путь, по которому идут самоуверенные дилетанты и отчаянные авантюристы – попытаться найти в дебрях настроек нестандартный жизнеспособный вариант развития персонажа. Шанс катастрофически мал, но в случае удачи юнит с неожиданными боевыми умениями или редкой профессией может стать заметной фигурой виртуального мира, со всеми вытекающими финансовыми и бытовыми привилегиями. Если сильно, очень сильно повезет. Ведь почему люди всех возрастов с таким азартом играют в виртуальные миры? Потому что там, в отличие от реальности, у каждого есть возможность самореализации. В нашем мире успех любого человека во многом определяется его окружением, связями, случаем, наконец. И если звезды не встали в нужном порядке, а твоих сил и воли недостаточно, чтобы изменить сложившиеся обстоятельства, ты быстро становишься винтиком в системе, даже если тебе кажется, что ты влиятельный и важный. Сомневаетесь? Тогда попробуйте представить, что вы проснулись сегодня в своей

кровати без своей работы, без средств, без связей и знакомств. Многие ли смогут найти себя снова? Хватит ли сил? А виртуальный мир позволяет каждому попробовать с нуля пройти свой путь и добиться своего успеха. В игре тебе не сломает карьеру чей-то сынок, захотевший на твоё место, не убьёт все желание идти вперед самодур-начальник. Это игра. Она честнее, чем жизнь, пусть это лишь отдушина для неудачников. Или последнее прибежище для тех, кому недоступны игры реальности. Потянуло на философию. Это от неуверенности. Попытка у меня будет всего одна, а найденный мною вариант... он странный.

Виртуальный мир. Город Карон, светлая часть королевства людей Стабат.

Из ворот начального портала вместо Олега Сазонова, человека, отставного учителя русской словесности, вышел полукровка Артагриэль Лономарх. Только в виртуальности могли породниться горный эльф и арктический демон, впрочем, родителей своих не помню, сирота. Телосложением не гигант. Тощий, но жилистый. Кожа бледная, шевелюра белая, густая. Чего я добился таким выбором? Минимизировал количество жизненно важных для себя первичных характеристик. Их всего восемь. Будешь качать все подряд или ошибёшься с приоритетами, и ты мальчик для битья, которого обидит игрок на несколько уровней слабее тебя. В случае правильного выбора расы и профессии качаешь две-три характеристики. Если ошибёшься, и приходится поднимать сразу пять-шесть параметров, то расти они будут слишком медленно. В этом случае ты заведомый неудачник.

Впрочем, даже если ты не ошибёшься с первичными характеристиками, ты можешь запороть персонажа, распределяя характеристики вторичные. Их не восемь. Гораздо больше. Около сотни. Есть ещё навыки и умения. Отдельно навыки и отдельно умения. Причем администрация постоянно добавляет какие-то новые параметры. И все они на что-то влияют. На что – догадывайся сам, на то и игра. Так что выбрал я полуэльфа/полудемона потому что были у демона почти бесполезные боевые навыки нанесения урона льдом и зависели они от ловкости. А у эльфа был бонус на прокачку этой самой ловкости. Вот на этой зыбкой почве я и решил построить своё будущее. А также на выборе боевой и рабочих профессий. Полагаете, я решил стать магом? Или лучником? На худой конец асасином? Черта с два! Моя боевая профессия – фокусник! Одна из самых непонятных профессий в игре. Зачем в мире магии фокус, основанный на ловкости рук, когда любой чародей движением брови может добиться большего? И бить циркач толком не умеет, и прятаться не мастак. Но угадайте, какая характеристика для него важнее? Правильно, ловкость, возьмите с полки конфетку. А вот почему моя рабочая профессия – наложение заклинаний зависела от ловкости, я так и не понял. Наверно, админы Фэнтези посчитали, что завязывать все профы на силу мысли, силу или точность неспортивно. Так что буду накладывать заклинания на оружие и броню. Если повезет. Заклинатель редкая профессия в первую очередь потому, что нет от неё толку на начальном этапе. Слишком многое требуется всего для придания вещам дополнительных характеристик. Вот и не буду отвлекаться от прокачки боевых умений. А если останусь жив, уровне эдак на сотом... короче, дело туманного будущего.

Стою на стартовой площади небольшого города Карон, светлой части королевства людей и в который раз поражаюсь ощущению реальности открывшейся передо мной картины. Давно ушли из компьютерных игр мультипликационные пейзажи и анимэшные герои. Сейчас это даже не кино. Порыв ветра слегка касается лица, из булочной неподалеку доносятся запах свежего хлеба. А вокруг средневековый город, такой, каким его представляют художники с непомерно задранными характеристиками мечтательность и воображение. Стоп. В реальности разве были характеристики персонажей? А, это уже не важно. Нарисовано здорово. Хотя, кто сказал «нарисовано»? Каменная кладка стен ближайших домов выглядит солидно и монументально, листва на кустах по периметру колыхается так же, как и в мире по ту сторону экрана, облака в небе... вот когда я перевел взгляд на небо, совсем

живое и такое далекое, в голове вдруг все встало на свои места: для меня это больше не игра. Я переехал в эту местность и меня ждет новый мир. Скромный сказочный, но реалистичный мир. Звучит?

Иду по брусчатке на центральную площадь, небольшой пяточок, в центре которой стоит здание муниципалитета. Рассматриваю встречаемых. Хотя локация Карон принадлежит людям, администрация игры явно не хочет обвинений в расизме. По улице идут эльфы, гоблины, орки. Внешность некоторых двуногих мне не знакома, но откровенно уродливых почти нет. Когда у человека появляется возможность выбрать идеальную внешность, редкий оригинал будет искать в каталогах что-нибудь горбатое и зеленокожее с перекошенной мордой. Хотя встречаются и такие. Может, неписи? На улице полно лавочек и кабаков. Далеко не все игроки лежат в капсулах ради смертельного боя с кем-нибудь пострашнее. Для многих лучший вариант кача просто посидеть с кружкой пива на улице средневекового города, поесть вкусные жирные сосиски, слишком жирные, чтобы питаться ими в реале. Полнейшее ощущение обычного путешествия по старой части какого-нибудь европейского города. В столицах локаций и больших торговых городах есть висячие дворцы и лестницы в небо. Стартовая локация скромнее и реалистичнее. Наверно для предотвращения культурологического шока. Хотя, вновь прибывших сразу видно – неуверенная походка, разинутый рот. Игроки постоянно присоединяются к игре, выбирая мир виртуальности под названием Фэнтези. Рождение хомо виртуалис? Опять меня потянуло на рассуждения. Нервы. Ведь первый раз вошел не гостевым персонажем, а своим Артагриэлем Лономархом. Ну и имечко подобрали! Надо подсократить. Арт? Артаг? Лон? Нет, Лон не то, ну какой я слон, вот играл бы огром... Итак, полукровка Артаг начинает свою головокружительную карьеру! Сейчас он получит свой первый квест и пойдет в лес убивать кроликов первого тире третьего уровня. Офигеть, какой героизм.

Виртуальный мир. Техническая локация

Прежде, чем зайти в контору, где дают «героическое» задание забить двадцать кроликов, захожу в меню развития личности распределить характеристики персонажа. В дни моей молодости в играх все было по-другому. Заврался. В дни моей молодости играли в тетрис и никто ничего не распределял. Не будем кокетничать, уже гораздо позже не удержался пару раз, побегал гномом в каких-то бродилках. Так вот там при входе в игру давались очки характеристик и ты распределял цифры по своему усмотрению. Сейчас в моде отказ от цифр во всем, что касается героев. Оставили только уровни персонажей. А личность, даже виртуальная, должна быть ближе к реальности. По-моему, просто хотят запутать клиентов, ну да ладно, их игра, их правила. Все мои основные характеристики выглядят на экране, включившимся перед глазами как старинная роза ветров, где каждый луч соответствует одной из характеристик. Эта лабуда называется кристалл личности. Наглядно и довольно удобно. Можно легко сравнить свои характеристики с абилками противника. Вызываешь мысленной командой дисплей характеристик, наводишь курсор на противника. Видишь его кристалл и понимаешь, что твой раза в два меньше. Лучше не связываться.

Приступим к созданию себя, непобедимого:

Сила. Тут все ясно, больше бьешь, больше носишь. От нее зависит выносливость – способность бить не уставая. Нужно всем, особенно воинам, шахтерам кузнецам... короче, всем, кроме фокусника. Немного уменьшаю длину луча, на остальных появляется свечение, появился резерв для распределения.

Точность. Та же картина, всем надо, мне не очень. Вот такой хитрый билд я изобрел! Уменьшаю, резерв растет быстрее, чем при уменьшении силы – расовые бонусы арктического демона.

Ум. Не хочу обидеть фокусников, наверняка они весьма толковые парни. Так вот, в семье не без урода, на арене принципиальный дебил Артаг. Минимальное значение данной характеристики у него может измениться только по воле случая. Не нужна мне мана... как мне кажется.

Интеллект. Топовые маги, по мнению многих, опаснее прочих матерых убийц. Раскачал силу мысли и сношишь противников с одного заклинания. Только ведь еще раскачать надо. За десять месяцев точно не получится. Отказался я от этой ветки не без сожаления. Маги это сила. А еще красота...

Стойкость. Носить тяжелые доспехи и держать удар? Не мой путь. Ставлю минимум. Не видать мне бонусов от мифриловой брони.

Концентрация. Способность магов не прерываясь кастовать мегаубойные спелы под ударами врагов. Тут думать особо не приходится, уменьшаем.

Телосложение. От нее зависит длина полоски жизни на экране характеристик. А жизнь ой как важна. Умер – потерял половину всего набранного опыта, с потерей всех уровней и характеристик данному опыту соответствующих. А это очень больно. Особенно, когда у тебя уровень эдак сотый. Месяцы игры насмарку. Неприемлемо. Оставляю как есть, а потом трусливо добавляю еще чуток. Жить хочется.

Ловкость мое все. И прыгучесть, и финты, и уклонение. А еще мое тайное ледяное оружие. В ловкость я бросил все, что имел и за счет расовых

бонусов эльфа, получил солидный прирост. Начало положено. Будем расти дальше.

По поводу дополнительной характеристики, двух навыков и одного умения, которые можно открыть на первом уровне я тоже долго не размышлял. *Удача, акробатика, прыжки и лазанье по деревьям*. С акробатикой и прыжками все ясно я циркач. Почему их сделали отдельно от ловкости, сия тайна велика есть. Но раз надо, буду прыгать отдельно. А поможет мне в этом удача. Эта странная характеристика влияет абсолютно на все. На форуме аж дым идет от серверов. Народ бьется, доказывая, что она не нужна или что необходима. Долго читал, но в итоге взял по очень простой причине: в реальной жизни мне часто не везло, пусть хоть в игре мне улыбнется удача. *Древолазание* в начале карьеры практически никто не берет. Умение считается практически бесполезным. Создатели игры опасались, что лучники и другие дистанционные классы превратятся в читеров, постреливая во врагов с высоты деревьев. В физику виртуального мира ввели запрет на нанесение урона с дерева. А вот по дереву стрелять можно! Игра, она такая игра... Ладно, пусть по мне стреляют. С моими ловкостью, прыжками и акробатикой увернусь как-нибудь. А вот отсидеться наверху, восстановить очки жизни и выносливости... может пригодиться.

Все. К бою/походу готов. Больше распределять нечего, С десятью медяками, которые даются при первом входе в игру, по магазинам ходить бесполезно. В сумке новичка по пять бутылок восстановления здоровья и маны. Продать склянки с маной, увы, нельзя, они без права передачи. Что еще? Одежда новичка. Как вы сами понимаете, защита от всех видов урона единица, меньше нельзя. Зато у меня 25% защиты от всех видов магических атак! Наследство от папаши эльфа. Спасибо ему за это, плюшка редкая и в игре зело полезная. А вот и мое первое оружие. *Медный тупой кинжал* с характеристиками С-1. В смысле величина урона зависит от силы и в базовом варианте равна единице. Самое слабое оружие в игре. Удачи Артаг!

Виртуальный мир. Окрестности города Карон

Какая странная и замечательная штука молодость, даже если она компьютерная! Практически забытое ощущение – нигде ничего не болит, не тянет. Легкость и желание подпрыгнуть, пробежаться. У городских ворот стоит пара стражников двадцатого уровня и кучка новичков, не решающихся отправиться навстречу приключениям. Кто-то бросил мне приглашение в группу, которое я без раздумий отклоняю. Сражаться толпой с кроликом как-то не хочется, а идти на кого-то более серьезного пока рановато, надо подрасти. Направляюсь к лесу, но меня вдруг в спину:

– Эй, фокусник, не спеши. В лесу у ворот пэкашер пасется.

Притормаживаю, задумавшись. Пэкашер, убийца игроков, человек, который сознательно выбрал для себя в игре роль подонка. Что ж, фан можно получать по-разному. Но резвиться, убивая нубов в начальной локации... да просто больной ублюдок. Пока я не получил второй уровень, убить меня он не может. Но и сидеть у ворот мне не улыбалось. На пэкашеров охотятся и городская стража, и палладины всевозможных богов, но когда они отловят гаденышей неизвестно, а откладывать дебют неохота. Счетчик тикает, меня ждут великие дела. Поблагодарив за предупреждение, я бодро шагаю к лесу. Сзади донеслось пожелание не набирать уровень... ну, как получится.

Лес почти как настоящий, но больше похожий на парк. Кролики здоровенные, но милые и безобидные. Насколько я читал про задание, они даже не сопротивляются. Только не торопясь убегают, получив урон. Надо ходить за ними и тренировать свой навык безжалостного убийцы. Жалости к цифровым муляжам я не испытываю, но дрожь в коленках присутствует. Предстоит испытать мое тайное оружие. Называется оно без затей – ледяной шип и на начальном уровне наносит всего один пункт урона крошечном мелких льдинок. Но моя максимальная ловкость, умноженная на расовый бонус, увеличивает урон до аж трех единиц. Имелся в арсенале еще и ледяной кулак, бьющий в два раза сильнее, но качать я буду именно шип, мое тайное смертельное оружие.

Фшшшш, бац. Через две секунды снова: Фшшшш. Звуковое оформление шипа довольно примитивное. И урон откровенно слабоват. По счастью кролики, ребята не очень крепкие. На то, чтобы обнулить их короткую полоску здоровья уходит меньше двух минут. Ледяной шип расходует выносливость, но потери незначительные, так что сразу начинаются поиски очередного ушастого. В сумке уже четырнадцать шкурок, тушек и две штуки каких-то «розовых желез», может, продам эту гадость алхимикам. Навык шипа слегка увеличился, где-то на два процента. Попутно качаю акробатику, прыгая вокруг меланхолично стоящих кроликов. Улучшается она только в бою, так что надо не упускать возможность, пока противник не даст сдачи.

После убийства пятнадцатого кролика прогремели фанфары. Второй уровень! Я стал почти могуч и силен. Захожу в меню. Моя роза ветров стала разноцветной. У синих лепестков ловкости и точности появилось небольшое голубое добавление – игра показывает мне характеристики, которые я прокачал в бою. А еще светится серебристый ободок, это то, что я могу распределить за поднятый уровень. Не раздумывая увеличиваю ловкость и живучесть. Шип становится немного сильнее, да и сам я малость потолще. И вдруг сильная боль в спине, от неожиданности отскакиваю метра на три. Оборачиваюсь. Рядом стоит асасин десятого уровня, похоже, тот самый пэкашер, о котором меня предупреждали.

– Что попрыгунчик, не ожидал? А я уже минут двадцать в скрыте за тобой хожу, жду, когда ты уровень подымешь. Ну, иди сюда, я тебя не больно зарежу.

Лыбится, скотина. Чувствует себя самым крутым и непобедимым. Даже если бы я занимался фехтованием в реале, что дает заметное преимущество игроку здесь, в игре, разница

в восемь уровней это приговор. Он гораздо более силен и живуч. Одним ударом в спину снес больше половины жизни. Если бы у него прошел крит, я бы уже летел на респаун. Может моя единичка удачи меня спасла? Над головой ник Хамтерикс Нагибатор. Ого! Богатенький буратино! Выбрать второе имя самостоятельно можно только за приличные деньги, у обычных игроков оно генерируется произвольно. Буквы красные, как и у всех убийц игроков. Что ж, объясняться с эдаким суперменом бесполезно. Зато есть отличный повод в первый же день игры испытать свою стратегию. Выпиваю пузырек на восстановление жизни. Ледяной шип. Фшшш бум. Полоска жизни Нагибатора, выведенная мною на экран, чуть дрогнула. Повреждение не более, чем на процент.

– Огрызаться, гаденыш? Ну ладно, сам напросился, – асасин бежит ко мне, я бью шипом еще раз. А потом... фокусник совсем безнадежный в бою класс. Ни защиты, ни фирменных комбо. А фокусы против врага мало чего стоят. Но есть в его умениях один странный финт – *внезапный прыжок*. Наверно, для эффектного появления из-за кулис. И это чуть ли не единственный скил во всей игре, позволяющий мгновенно разорвать дистанцию ближнего боя. Причем, для лучников и прочих рэнджевых вояк он бесполезен. После него на игрока накладывается дебаф 70% меткости. Типо, голова закружилась, не иначе. Отпрыгивай и бей по площадям, иначе промажешь. Читал на форуме, что несколько друидов пытались использовать эту фишку, но результат был посредственным, заклинания, которые не бьют по игроку, а размазывают урон в пространстве недостаточно убойны в ближнем бою. Слились друиды. А я рискнул. Рискнул, потому, что обнаружил в физике ледяного шипа забавное свойство: это умение било не по игроку! Удар ледяным крошечком шел конусом, расходящимся на пятнадцать градусов в стороны. Получалось что-то среднее между обычной стрелой и ударом по площади. В результате шип был вдвое слабее ледяного кулака, зато он не боялся дебафа на меткость! Прыжок. Шип. Прыжок. Шип. Прыжок. Сколько же времени мы крутимся вот так на этой полянке? Асасин пьет уже вторую мензурку на ХП. А ругается! Тут и угрозы, и обещания не трогать меня, если я перестану кувыряться. Как же, верю. Не отвечаю и бью своими слабенькими шипами. Этого крутого убийцы для меня не существует. Только манекен для отработки моей стратегии выживания. Все. Шкала выносливости сменила цвет с желтого на оранжевый. С ловкостью испуганной обезьяны карабкаюсь на ближайшее дерево. Перекур. Как и ожидалось, умения древолазания у пэкашера нет. В пылу боя он пытается штурмовать подъем, но физика игры непреклонна – выучи умение и только тогда лезь. Читал, правда, на форуме, что отдельные стойки изучают древолазание, просто повиснув на ближайшей ветке, до которой смогут дотянуться. Вроде бы, надо провисеть всего два часа. Ну, надеюсь, до этого не дойдет. Выносливость восстанавливается довольно шустро.

– Слазь, мартышка, тебе все равно никуда не уйти!

Повышенная агрессивность часто является результатом пониженного интеллекта. Выносливость восстанавливается в пять раз быстрее жизни. У него уже полоска здоровья уменьшена наполовину. Когда я свеженький спрыгну с дерева и продолжу, у него будет максимум процентов семьдесят. А свои зелья восстановления он уже потратил. Ему бы бежать, а он на угрозы разменивается! Хотя, вот на лице заметны попытки осмыслить ситуацию. Нахмурился, убогий.

– Ладно. Сиди на ветке дальше, обезьяна, я пошел. Еще встретимся там, где деревьев не будет.

Асасин разворачивается и с гордым видом удаляется. Жду, пока он сделает десять шагов, спрыгиваю с дерева. Важно не дать ему выйти на дистанцию отказа от схватки. Отбежав на пятьдесят метров, он, согласно игровым правилам, прекращает сражение. Я бы, может быть, отпустил. Но нельзя. В мирной обстановке он снова может войти в режим невидимости. И тогда угадайте, кто будет его первой жертвой?

Когда у противника осталось меньше тридцати процентов жизни, он попытался сбежать. Я пристроился сзади. У игры интересная физика – если тебя преследуют, убежать нельзя. Даже если бы я в начале игры попытался бы уйти прыжками, противник ускорился бы ровно на скорость прыжков. Так что задача у меня простая – не отставай и швыряй шипы каждые две секунды. Когда на пяти процентах жизни асасин сел на траву и расплакался, я остановился. Так и есть. Школьник, впервые ощутивший себя сильным и теперь обиженный прилетевшей ответкой. Он с надеждой посмотрел на меня.

– Отпусти!

– Зачем? Может, после смерти ты что-то поймешь.

– Я понял. Не надо! Я же уровни потеряю. Я не хотел...

Дослушивать эти вопли? Скорее всего, передо мной просто малолетний подлец, в моем детстве подобные мучали кошек в подвале. И в «светлое будущее» компьютерных игр они притащили все то же желание обидеть слабого и остаться при этом безнаказанным. Шип. Шип. Шип.

За асасина получаю аж два уровня. Не обижайте маленьких! Три достижения: «убийца игроков», «убийца ветеранов» и «долгий бой». Первое – стандарт, рано или поздно его получают все. Никаких бонусов, только звездочка возле имени на экране, зато в награду за убийство игрока, более, чем на пять уровней выше, повысили силу, а за долгий бой подняли стойкость. Вроде бы и не нужно, а вдруг пригодится когда-нибудь!

С тела я получил горсть медных монет, снял полный набор плохоньких кожаных доспехов и бронзовую рапиру T-15. Острый темный клинок с красивой гардой. Очень солидное оружие для убийцы десятого левела. И как оно досталось этому придурку? А уж для моего четвертого, просто бомба. Долго верчу в руках. В отличие от кинжала, удар которого зависит от силы, наносимый ею урон умножается точностью. Учитывая, что на точность у меня коэффициент полтора, оружие для меня очень интересное. А если использовать еще одно, последнее умение ледяного демона, то... *Поцелуй мороза. В течение часа рапира наносит дополнительное повреждение холодом +1. Существует вероятность 0.1%, что оружие запомнит поцелуй навсегда и баф не спадет.* Круто но мало. Мало но... зато урон холодом игнорит броню. Мелочь, а приятно. Конечно, это не настоящее зачарование, ему мне еще учиться и учиться. Заглянул в характеристики. Опять слегка подросли в бою ловкость и точность. Распределяю свободные очки характеристик за уровень, увеличиваю ловкость и телосложение. Плюс, совсем чуть-чуть, точность. И сразу шкала повреждений, наносимых рапирой, становится вдвое длиннее, чем у моего ледяного шипа. Ой, как нехорошо... при том, что я качал в основном ловкость, урон от природного умения растет гораздо медленнее, чем от оружия, которое можно улучшать и менять. А будет ли толк от шипа уровней через двадцать? А через пятьдесят? Ладно, пока альтернативы все равно нет. Никогда не занимался фехтованием, так что мегаубойная рапира мне особо не пригодится. Пусть шип слабей. Зато игнорирует физическую защиту. Главное, не соваться в северные районы, где многие твари имеют частичный иммунитет к холоду. Буду выглядеть там полным идиотом. Темнеть начинает. Долго возился. Зато пока бегал от асасина, а потом за асасином видел несколько кроликов. Пойду, познакомлюсь с ними поближе.

На входе в город все также дежурит парочка охранников. Толпа игроков рассеялась. Либо решили рискнуть в лесу, либо просто подались за другими квестами. Правый охранник картинно вскидывает бровь:

– Да ты реактивный просто! Уходил первым уровнем, возвращаешься четвертым. Через пару дней нас оставишь.

– Куда мне против доблестных охранников! – усмехаюсь в ответ. – У вас на воротах такой стремительный кач.

– Ты это, – насутился второй воин. – Нос не задирай, даже если повезло разок. Мы смену отстоим, нам опыт и деньги капнут. Потом квест для себя поищем. Еще и с тобой в чистом поле повстречаемся.

– Охрану начальство любит, – пробасил первый, стараясь сгладить впечатление от скрытой угрозы. – Стараются поддерживать наш левел выше среднего в городе. Имей в виду, если новый набор в стражу будет.

– Спасибо за информацию, – киваю я удивленно. – Спокойной вахты.

Гениальная идея создателей Фэнтези. Здесь нет неписей. Все игровые роли отданы игрокам. Нет, конечно, большая часть жителей города управляется искусственным интеллектом, и никогда не существовала в реальности. Но отличить компьютерные создания от игроков очень трудно. Любой городской мусорщик на прямой вопрос ответит тебе, что отрабатывает смену за деньги и очки опыта. А сам он откуда-то из Петербурга. Или не ответит, а просто пошлет и посоветует отрабатывать свою роль без посторонних вопросов. И в обоих случаях останется непонятно, человек это или нет. Хотя, о чем это я! Сам про себя еще толком не понял, живой ли. На форумах, правда, писали, что водится за компьютерными персонажами такая привычка – они стараются выложить собеседнику побольше информации об игре. Вот как этот охранник на воротах про уровень стражи. Так что непись. Может быть...

Город Карон, Таверна «Синий сом»

– Так. Двадцать шкурок, согласно договору, – городской клерк был деловит настолько, что становилось очевидным – передо мной игрок. Компьютерные персонажи человечнее. Расписываюсь в получении двух серебряных монет и двигаю в поисках еды и ночлега. Поспать, конечно, можно и на травке в парке, но сон в постели дает баф к бодрости. Этой дополнительной характеристики у меня еще нет и смогу открыть ее только на пятом уровне, но валяться на траве все равно не стоит, благо денег пока хватает. Прохожу мимо «Успешного старта». Бывал в ней, когда бродил тут в гостевом режиме. Из разряда «жри, что дают, спи, где положили». Для начинающих и неудачников. Сюда приду завтра. Цены как раз по мне. А сегодня отмечу свой дебют, спонсором выступает все тот же асасин-неудачник, подаривший мне почти полторы сотни медяков. Похоже, из нубов вытряс, ну а я у него наследником оказался. На ужин в «Золотом фазане», местном ресторане для элиты, славящемся своей кухней и запредельными ценами, конечно, не хватит, но заведение средней руки мне нынче по карману. По пути заглядываю в лавку мясника, продаю тушки кроликов по два медяка. Начинаю чувствовать себя обеспеченным человеком. Потом вспоминаю, что для того, чтобы выжить, мне надо зарабатывать две тысячи золотых в месяц. В монетах Фэнтези разобраться просто. Один золотой это сто серебрушек, один серебряный – сто медяков. Сегодня я заработал меньше четырех серебряных монет. И приблизился на один день к дате своего отключения от криокамеры. Жутковатая арифметика. Даже в кабаке расхотелось. Однако, за поворотом уже виден «Синий сом». Почему синий не знаю. Но готовят там повара с хорошо прокачанными навыками кулинарии. Заходил раньше, понравилось. Просторный зал заполнен едва ли на треть. В европейской части России уже глубокая ночь, все отправились спать в реал. В зале неписи и полуночники. Ну, или такие, как я. Кому реал не светит. Почти неписи. Заказываю у стойки свиных ребрышек с хреном и бутылку вина. Вкусно и, в отличие от реала, еще и полезно, дает разные мелкие бафы. Они мне сейчас без разницы, просто получаю удовольствие. И вдруг знакомый до отвращения голос за спиной.

– Вот он, сволочь!

Не оборачиваясь, продолжаю получать удовольствие, хотя в душе понимаю, что ужин испорчен. Мой недавний противник, убийца нубов асасин-неудачник не поленился найти меня, обежав, наверно, все питейные заведения города. В поле моего зрения появляется фигура старого знакомого с группой поддержки – двумя колоритными рожами, человеком, мечником девятого уровня и здоровенным орком двенадцатого, неизвестной мне профессии «душителю». Рассматриваю лица. В игре можно либо выбирать себе любую внешность из огромного атласа физиономий, либо оставить свою, либо нарисовать все, что хочешь. Ребята явно пошли по третьему пути. Таких отвратных харь в каталоге я не видел. И выжить, получив такую внешность при рождении, тоже невозможно. Кажется, я столкнулся с серьезной патологией.

– Гони назад рапиру, – с ходу взял быка за рога Орк. – Я дал ее поиграть Хамотею. А тебе она выпадать не должна.

Косноязычно, но в целом понятно. То, что у всей троицы ники краснее редиски и весь их шмот гарантированно остается на месте их гибели, им якобы неизвестно. Рассчитывают, что я нубее последнего нуба?

– Без проблем, – миролюбиво улыбаюсь я. – Сейчас позовем городскую стражу, они зафиксируют сбой игровой программы и я отдам все, что случайно выпало из Хама.

– Я Хамтерикс Нагибатор! – влезит в разговор асасин.

– Вот пусть твой приятель тебя и нагибает, раз ты его рапиру пролюбил. Я тут при чем? Мы как, стражу зовем? – обращаюсь я к орку. Тот зло щерится, прекрасно понимает, что как

только стражи услышат про его беспардонный наезд, они расстроятся и обидятся. Будет ему обеспечена ночь в каталажке, где налипнет на него масса дебафов. И это в лучшем случае. Поведение стражи данной провинции королевства людей явно скопировано с российской полиции в реальном мире. Своего не упустят.

– Отдаешь рапиру и мы о тебе забываем, – выплевывает слова орк. – Ты же убедился, найти тебя – за нефиг делать. Хочешь играть без проблем, веди себя хорошо.

По глазам вижу, очень грустно рэкету, что мы не в реале. Такая удобная ситуация, их трое, я один, а сделать ничего нельзя. Город безопасная зона. Ни нападений, ни дуэлей. Ладно, будем дальше заводить себе недругов.

– Вот этот, как его, Хам, сегодня днем был десятого уровня. Я второго. Сейчас он пятого, я четвертого. Хотите продолжать? Я не против.

– Рискнешь переть один против гильдии убийц? – усмехается орк. – Тогда считай, что твоя игра уже закончилась. Тебя везде найдут, клоун.

Орк перегибается через стол и демонстративно плюет мне в стакан. Вот это он зря. Акт вторжения в мое жизненное пространство тут же фиксируется игровыми компьютерами. Беру кружку и выплескиваю вино в наглую морду. Троица убийц вскакивает. И тут же к столу подлетает бармен.

– Что здесь происходит? Кто-нибудь хочет подать жалобу на агрессию?

– Ну что вы, – отвечаю очень невинным тоном. – Я всегда так провожаю своего приятеля. Ему нравится. Спросите у него.

Бармен оборачивается к орку. Тот пожимает плечами.

– Никаких жалоб, мы уходим.

А что ему еще делать? Если будут подняты логи, плевок будет признан началом ссоры. Чем игровой мир лучше реала, так это своим почти идеальным правосудием. Мир, в котором нет прокуроров и адвокатов по определению чище и гуманнее. Говоришь, на тебя напали? Смотрим логи. Не нападали, сам хорош? Тюремщики и палачи в королевстве для таких случаев имеются. Куда ж без них?

Троица ушла, а я задумался о словах орка. Гильдия убийц – одна из легенд игры. Само существование этой организации под вопросом. Власти королевства уверяют, что таковой в природе нет, так как они могут отследить любое тайное общество и его главарей. Гильдия воров существует почти легально и даже платит налоги. А про убийц только слухи ходят. Распространяют их вот такие как этот орк. Просто в надежде запугать нубов. Ну, в самом деле, какая может быть гильдия убийц в мире бессмертных? Но еще из реала вынес я убеждение, что подлецы объединяются в стаи гораздо охотнее, чем нормальные люди.

– Добрый вечер!

– Добрый, – отвечаю я, будучи абсолютно уверенным в обратном. Еще одни визитеры. Сидел спокойно, никого не трогал и на тебе. Впрочем, подошедшая к столу парочка внешне весьма располагала к себе. Лесная фея и островной нордлинк. Воздушное создание и суровый викинг. Вроде шаблонно, но внешность обоих далека от стандартной. Лица прорисованы мастерски, сразу видно, что это не картинки из каталога, а штучная работа. И страшно дорогая, кстати. Везет мне сегодня на яркие типажи.

– Разрешите присесть?

– Прошу.

Фея, тоненькая белокурая девушка, красива до замиранья сердца. Двигается слегка неуверенно. Первый уровень и, возможно, первый визит в игровой мир. Нордлинг пятнадцатого уровня помог сесть своей спутнице, представился:

– Егор Титов, Россия, Москва.

– Артаг. Полуэльф/полудемон. И вы, уважаемый Натариэль Фантисилат, – читаю я ник над головой нордлинка, – в данном королевстве совсем не Егор. Мы в другом мире, так что давайте следовать местным обычаям, даже если это только игра. – О том, что для меня это уже единственный реальный мир, я распространяться не стал.

– Прошу прощения, я мало общаюсь в игре, не знаком с тонкостями этикета. Зовите меня Натар. Моя спутница, – нордлинк слегка улыбнулся спутнице. – Тисса, впервые в игре. По независящим от нас причинам, она не может покинуть этот мир, я же, к сожалению, на некоторое время вынужден выйти в реал. Сидя за соседним столом, мы были невольными свидетелями вашей ссоры с, – нордлинг запнулся, подыскивая определение.

– С хулиганами, – подсказываю я.

– Ваше поведение показывает, что вы не новичок в игре...

Да новичок я. Просто внимательно форумы читал. Нам бы в реальном мире такую фишку – еще до рождения знакомишься с контентом, выбираешь правильную линию поведения, узнаешь о последствиях своих поступков. Так что на слова нордлинка мужественно киваю.

– Я бы хотел нанять вас в качестве охранника. Даже, скорее, спутника. Вашей задачей будет помочь Тиссе адаптироваться в этом мире.

Я задумываюсь. Из форума знаю, что помощь новичкам, это целая профессия. Опытные игроки с навыками и призванием педагогов водят за собой целые ясли нубов. Оплачивается так себе, зато моральное удовлетворение... не то, что мне нужно в ближайшие десять месяцев.

– Только на десять дней. Оплата 100 золотых в сутки, – добавляет собеседник, видя, что я готов его прервать. – Я не смогу быть в игре постоянно и я хочу, чтобы за Тисса была под присмотром более опытного игрока. Мы составим стандартный контракт...

Стандартный контракт, это хорошо. Он фиксируется в памяти компьютера, в нем игровые и паспортные данные, так что я гарантированно получу свои деньги. А вот все остальное плохо, очень плохо. В первый же день моего пребывания в новой реальности ко мне подходят люди с внешностью от кутюр и предлагают работу по виртуальной охране замороженной в криокамере девицы, собираясь платить раз в двадцать, чем это стоит по местным расценкам. Я что, даже не заметил, как влип во что-то очень странное? Ребята не стесняются вешать мне на уши откровенную лапшу. Люди, у которых есть деньги на персонального дизайнера, всегда найдут средства на команду телохранителей, и уж точно не будут обращаться к первому встречному. Что происходит? – Хочу задать прямой вопрос собеседнику, ждущему ответа. Но лишь расплываюсь в улыбке.

– Интересное предложение. Вы знаете, что собираетесь переплатить мне в несколько раз? – Если собеседник считает тебя идиотом, улыбайся. Особенно если не понимаешь, почему он так уверен.

– Эта сумма для нас незначительна. Целая цепь различных накладок привела к тому, что мы вынуждены обратиться к незнакомому человеку. Я понимаю, все это выглядит очень странно. Но давайте исходить из того, что это всего лишь игра и наш договор в принципе не может иметь фатальных последствий ни для одной из сторон.

Да не совсем игра. Живу я здесь. И жизнь моя продлится на пятнадцать дней дольше благодаря этому странному контракту. Так что, в отличие от собеседника, для меня это очень существенно.

– Леди согласна провести время в моей компании? – Оборачиваюсь я к фее в надежде услышать ее голос. Она только кивает. – В таком случае, последний вопрос. Вы слышали мой разговор с... хулиганами. Если проблемы будут у меня, под удар может попасть и моя спутница.

– Завтра утром я смогу появиться в игре. Думаю, я помогу вам решить проблему.

Этот может. Пятнадцатый уровень... а еще экономные, скупые движения опасного в рукопашной схватке противника. Мой собеседник явно не офисный работник. Мастер единоборств? Телохранитель? Бонусы от характеристик дают нам лишь силу удара и скорость реакции. Навыки пользования холодным оружием и технику боя преподают в специальных школах в любом игровом городе. И отбоя от учеников нет. Я потому и хотел найти вариант развития с использованием магии. Некогда мне учиться правильной стойке фехтовальщика.

Пока нордлинк в сторонке дает последние наставления Тиссе, я бегло просматриваю ветку умений и навыков лесных фей. Чисто командный игрок: бафы, лечение, замедление противника. Каких-то серьезных боевых умений нет, но хорошо развита магия природы, а друиды, чьи умения я изучал довольно внимательно, с помощью этой ветки магии рвали противников, как тузик грелку. Все зависит от направления, в котором собирается качаться моя новая знакомая. Конечно, я бы предпочел взять в группу танка, но хилер тоже неплохо. Кивнув на прощание, Натар растворяется в дебрях реала. Завидно? Да не очень. Весь день ощущаю себя не умирающим от рака стариком, а вполне себе молодым и здоровым попандцем в параллельный мир. Даже на свою спутницу начинаю посматривать со вполне определенным интересом. Хотя нет, сидит где-то глубоко во мне занудный старикан. И больше всего мне хочется узнать, что за проблемы свалились мне на голову в лице данной красавицы.

– Как ощущения? – вежливо улыбаюсь подошедшей фее. – Без телохранителя в новом мире?

– А как же вы? – в ответ улыбается Тисса. Голос очень приятный, не писклявый стандарт эльфов и прочей светлой мелочи, а более низкий и какой-то бархатный и сексуальный. Что? Опять? Ну откуда могут всплыть гормоны в цифровом теле? А ведь ощущения...

– Я не профессионал. Да и уровень так себе.

– Насколько я читала, при разнице в уровнях больше десяти, опыта почти не получаешь. Так что ваш четвертый для меня даже лучше, чем пятнадцатый Егора, ах да, Натара. Почему все так серьезно относятся к игровым именам?

– Каждый игрок обязан пользоваться специально сгенерированным именем. Чтобы не запутаться, в каком он мире находится. Один из пунктов Хартии игровой безопасности.

– Что за хартия? – удивленно смотрит на меня фея.

– Правила поведения игровых корпораций и игроков. Вы никогда не посещали компьютерные миры?

– Мне было хорошо там, в настоящем мире, – погрустнела собеседница. – Не планировала оказаться здесь так внезапно и навсегда.

– Криозаморозка?

– Да. После аварии, – Тисса поднимает взгляд и я снова поражаюсь искусству дизайнера. Это не глаза, а озера какие-то. Зеленые и бездонные. И в них хочется утонуть...

– Что ж, давайте знакомиться еще раз. Артаг. Криозаморозка. Рак поджелудочной.

– О боже, – выдыхает девушка. – Так вы тоже?

За вечер мы так и не обсудили билд феи. Девушка долго рассказывала, как ехала в машине подруги, как их занесло. Безжизненным спокойным голосом она пояснила: «От нас мало, что осталось». Нордлинк действительно был телохранителем. Но не Тиссы, а ее подруги, чей отец был кем-то ну очень влиятельным и богатым. Олигарх оплатил процедуру криозаморозки дочери и ее подруги, оплатил их будущую прокачку и охрану, и даже вошел в игру вместе девушками. И вдруг возникли проблемы. Вместо того, чтобы оказаться в городе светлых эльфов Ауриарке, рядом с подругой, ее отцом, тремя телохранителями и специалистами по адаптации и скоростной прокачке параметров, они с Егором оказались в королевстве Стабат и просто сидели в таверне, не зная, что предпринять. Телохранитель не хотел оставлять девушку одну, вот и подписал контракт с первым игроком подходящего

уровня. Наверное, надеялся, что всегда сможет получить информацию о Тиссе, когда я выйду в реал. Не знал, что я всего лишь замороженный труп.

Город Карон. Таверна, рынок, караулка

– С добрым утром! – стучусь я в комнату своей спутницы. Пять утра, но уже светло и пора двигать навстречу приключениям. Тьфу! Хватит вчерашних мне вчерашних приключений. Ждем нордлинга и спокойно набираем опыт под его охраной. Он появится часа через два, тогда и определимся, где и как будем качаться сегодня. Дверь почти мгновенно открывается. Фея явно давно проснулась и только ждала моего появления. В виртуальном мире достаточно проспать около четырех часов. Этой особенностью вирткапсул пользуются все, кто торопится жить. Как это отразится на здоровье лет через двадцать, стараются не думать.

Завтрак в «Синем коме» сытный и весьма полезный: баф на силу и на телосложение. Сроком на пять часов. Хочешь продлить – приходи обедать. Пока кушаем, пытаюсь выпросить Тиссу о ее планах прокачки. Облом. Оказывается, планы были у специалистов, которые должны были встречать девушек в городе эльфов. А она ничего не знает, так как никогда не играла. Ну да, жизнь золотой молодежи хороша и в реальности, что ей компьютерные игры. Чтобы скоротать время, начинаем обсуждать варианты развития феи, их плюсы и минусы. Если учесть, что оба собеседника являются, мягко говоря, дилетантами, дискуссия сводится к желанию Тиссы стать лечебным супертанком с мега магией и красивыми доспехами. Фасон последних оговаривается особо.

Когда я увидел заходящего в таверну нордлинга в компании с незнакомым мне колдуну дроу, я сразу понял, у нас проблемы. Странно, видишь вроде бы спокойное лицо, а чувствуешь, что игры кончились, и началась в виртуальности реальная жизнь со всеми ее сложностями и неприятностями. А оно мне нужно в моем посмертном существовании?

– Ира, – начал телохранитель едва поздоровавшись. На мою гримасу ноль внимания. Похоже, проблемы реальные и серьезные, и ему не до фэнтезийных имен. – Расскажи, что ты чувствовала в момент перехода в виртуальный мир. Сергей хочет тебя послушать. – Колдун морщится вслед за мной. Сто пятьдесят второй уровень. Он уже имя свое земное забывать начал. Но смотрит внимательно на фею. Да что же у них там случилось, что дознавателя прислали? Тисса между тем рассказывает. Один в один с моими воспоминаниями: темнота, свет, новый мир. Замолкает и озадаченно смотрит на Натара.

– Что случилось? Где Ольга? С ней все в порядке?

– Мы не знаем, – после долгой паузы отвечает нордлинк. – В момент нашего перехода в виртуал произошел сбой. Всех, кто направлялся в Ауриарк вместе с нами, разбросало по разным королевствам. Вчера, пока мы сидели здесь, все искали Ивана Анатольевича. Но его нигде нет. Совсем нигде. Он и Ольга, по сведениям, которые мы получили от администрации игры, в результате сбоя вошли в виртуальность в городе Карн. Это королевство темных магов. Только для высокоуровневых игроков. Там они исчезли.

– Это как это? – Тупо спрашиваю я. Хартия игровой безопасности оговаривает все мыслимые сложности и опасности. В игре можно виртуально погибнуть. Можно виртуально попасть в плен. Можно, в конце концов, потеряться на бескрайних просторах виртуальных лесов и степей. Но физически исчезнуть невозможно. У любого перед носом всегда маячит кнопка экстренного выхода в реал. Ну, или, на худой конец, кнопка перехода в локацию Изначального храма, если ты в реале всего лишь кусок замороженного мяса. Виртмир гарантирует безопасность.

– Разбираемся, – коротко отвечает нордлинк. Правильно. Я для них никто и звать меня никак. Получил халявный контракт и радуйся. Кстати, получается и Тисса для них сейчас всего лишь ненужная головная боль. Элементарно могут послать... в свободное плавание по просторам виртуала.

– Капсула сигнализирует, что клиент находится в игре. Кнопка внешнего экстренного выхода не срабатывает, – поясняет колдун. – Теоретически это невозможно, но виртуальность каким-то образом удерживает игрока. Отследить его перемещения официально нельзя. Мы пытались обойти запрет, но даже коллеги из виртмира не в состоянии вычислить их местонахождение. Тайна маршрутов личности.

Так, глаза у парня горят, выражение лица мечтательное. Ботаник, столкнувшийся с интересной задачей. Готов активно обсуждать технические проблемы. Кстати, и впрямь интересно. Никто не сообщил мне при заморозке, что меня могут вот, как олигарха. Хотя меня, наверно, не могут. В смысле, серьезным ребятам я нафиг не нужен, а мелкой шушере такой фокус не по силам.

– А разве просто провод выдернуть нельзя? – в голову доброй феи мгновенно приходит русское народное решение – рубить проблему топором.

– Нельзя, – мгновенно поскучнел колдун. Ну, тут я его понимаю. Не интересно ему обсуждать проблему с дилетантами. Сегодня любой школьник знает, выход из виртуальной камеры осуществляется только штатно. Иначе мозг не выдерживает перегрузки. Коллапс со смертельным исходом. Так что все камеры снабжены автономными источниками питания, а требования к надежности сети ужесточены до предела, связь с Интернетом должна быть проводная и беспроводная и дублироваться от разных провайдеров.

– На данный момент мы пытаемся разобраться в физике процесса. Дополнительный шанс нам дает разный статус клиентов.

– Какой статус? – уточняет Тисса.

– Один пропавший живой и другой зомби. Его дочь... ой, извините, – спохватывается колдун, вспомнив с кем разговаривает. – Это наш слэнг, криозаморозка слишком длинно...

Слэнг у них, урод. Девчонка аж побледнела. Похоже, для нее все слишком быстро произошло, не успела еще привыкнуть. А дела у олигарха дрянь. Изобретательные у него враги, толковые. И кто знает, когда эта многоходовка началась. Случайна ли была автоавария? Ведь как получается. Преступления нет. Просто человек играет. А что найти не могут, так администрация гарантирует каждому полное отсутствие контроля над перемещениями в игре. Не работает кнопка на капсуле? Техника отказала. И в полицию не пойдешь. Нет, в полицию конечно пойдут, к своим карманным следователям, у олигарха наверняка были прикормленные. Но будут ли те землю носом рыть? Не факт. Ладно, это все не мои проблемы. Мне контракт отработать и свободен я как пингвин в полете.

Игра, ситуация сложная, – замялся нордлинк. – Все средства брошены на поиски Ивана Анатольевича. Сейчас всем просто не до твоего обустройства в этом мире. Сергей сейчас проконсультирует тебя по твоей фее, а я помогу с защитой первое время. Твой контракт, – повернулся Натар ко мне, – подтвержден. Но продлеваться не будет. Так что через десять дней ты свободен.

Да без проблем! Халява, пусть не эпического уровня, но все же... прокачаться на начальном этапе под защитой мощного бойца, да еще монет с него получить. Сильно он вчера нервничал, когда сделку предложил, сегодня бы мне ничего не обломилось.

– Сергей проконсультирует по статам феи, – кивает телохранитель на колдуна. Но тот предпочитал комплексный подход и начал не с девушки, а с самого высокоуровневого игрока в группе, с нордлинка.

– Не Сергей, Нарг. Я тебе уже говорил. Так, что у тебя. Сила, точность, ловкость, телосложение, ветка щита, кистень, разящий удар. Щит от танка, разящий удар от дамагера. Как вы все стремитесь все сразу взять, универсалы, блин. Еще пару месяцев назад я бы сказал, что билд ты запарол. Но в последних обновлениях mobs стали хитрее, на танка стопроцентно не агрятся, всегда есть шанс, что вломят по любому, наносящему урон. Так что тол-

стый дамагер со щитом, это работает. Вот только кистень. Оружие редкое. Взял бы лучше булаву или топор. Хотя, с разящим ударом... критикуешь как бог.

– С нунчаками в спортзале много работал, вот и решил кистенем попробовать. А все характеристики нам спецы надиктовали, так что не моя вина и не моя заслуга.

– Окей, с тобой все ясно. А что у нас с уважаемым фокусником? – Колдун оборачивается ко мне. Глаза у него удивленно расширяются. – А у вас прикольная команда. Один упоротый универсал, другой наоборот, все в один стат вбухал. Ты, ламер, в курсе, что из оружия на ловкость в игре только бичи? И, во-первых, у них урон никакой, а во-вторых с ними надо уметь обращаться. Один из самых сложных предметов в игре. В этом захолустье скорей всего и учителей таких нет. Если ты не потомственный цыган и в таборе с кнутом в зубах не рос, будешь сам себе шишки набивать.

Объясняю наскоро свою тактику. Как-то нехорошо на душе. Неужели ошибся я в своих расчетах? Но когда колдун узнал, что вчера я завалил асасина, на восемь уровней сильнее меня, он погрузился в себя и начал что-то набирать на виртуальной клавиатуре. Визуально его действия отображались как колдовские пасы руками.

– Странно, может и сработать. Создатели игры так старались задушить старый добрый блинк и на тебе. Фокусника не заметили. Конечно, это не имба. Урона мага или колдуна ты никогда не достигнешь. И все классы с дистанционными ударами для тебя почти верная смерть. Но рукопашника ты на дуэли можешь замучить, как этого вчерашнего сина. В любом случае, в групповом бою билд отстойный. Хотя... с этим своим прыжком ты паровозы таскать можешь за милую душу. Короче, живи. А доберешься до столицы, найди меня в гильдии колдунов или обратись в дом клана Янтарь. Считай, это у тебя квест. Награду какую-нибудь придумаем. Интересно посмотреть, как ты сможешь развиваться.

С феей колдун возился долго, объясняя, что выбрать и куда нажимать. Насколько я понимаю в игре, создавался саппорт типичной для класса профессии медик, способный противника слегка задержать и нас подлечить. Из характеристик подняли ум и силу мысли, на вторичных я слегка отвлекся и обратил внимание на фею, когда колдун попросил девушку продемонстрировать расовое умение фей – бег сквозь деревья. Не в смысле через лес, а реально проходя ствол дерева насквозь. Увидев, я позавидовал. Да это круче моего внезапного прыжка! Разгоняешься с мобом на хвосте и в дерево. Любой противник отсекается гарантированно и с шишкой на лбу. А когда настал момент выбора рабочей профессии, я здорово удивился. Колдун начал выяснять хобби девушки, профессии, выбранные на основе знакомого занятия, усваиваются лучше. Выяснилось, что Тисса художница и все скины, свой и Натара, рисовала сама. Вот это да! А ведь у нее талант. Большая потеря для реального мира. Хотя, сколько талантов теряется ежедневно на нашей планете. В результате Тиссе выбрали рабочую профессию «мастер рун» и колдун начал собираться восвояси.

– С чего начнем? – спрашиваю Натара, как только колдун скрылся в проеме личного портала. Времени потеряно немало, я вновь вспомнил про оплаченные десять месяцев. Хотя теперь уже десять с половиной. Это моим неожиданным партнерам спешить особо некуда...

– Сейчас на базар, надо Тиссу приодеть. Затем попробуем квест взять, проходил я его месяц назад. Со смайликами, – отвечает нордлинг и мы направляемся к центру города.

Рынок в Кароне скопирован, похоже, с реального колхозного базара где-то на юге России. С непременно двухэтажным зданием в сталинском стиле и входом на торговую площадь в виде большой арки, украшенной статуями племенных быков и дородных колхозниц. При одном взгляде на это великолепие во рту появляется вкус настоящего жирного молока и ностальгии. Но молоком здесь не торгуют. Оружие, доспехи, ювелирка и, вместо молока, изделия местных алхимиков. Учítывая, что у Тиссы такой же убогий кинжал, как и мой вчерашний, а платье дает минимальную защиту, нам предстоит пройти по всем рядам. В экономике Фэнтези существует неписаное правило: покупать лучше у компьютерных персонажей,

продавать на аукционе. Поэтому многие игроки арендуют лавки в городе и торгуют своим товаром под видом неписей. Хотя, нам сейчас все эти хитрости до лампочки. На начальном уровне особо крутые предметы большая редкость. Просто смысла в них нет. Сначала надо прокачать статьи, тогда урон твоего оружия будут умножаться на солидные очки характеристик, и ты начнешь гоняться за мега убойными артефактами. Пройдя несколько лавок, Натар покупает девушке серп с уроном И-4, зависящий от интеллекта и странную деревянную броню, сотканную из веточек неизвестного мне сплитового дерева. Переплетение сделано настолько искусно, что с расстояния нескольких шагов деревянный панцирь выглядит кольчугой из светло-серого металла. И дает защиту лучшую, чем мои кожаные доспехи. Оказывается, многим расам такие доспехи удобнее стальных. Срабатывает какое-то средство с природой, нигде в мануалах официально не прописанное. Создатели игры стараются внести в игру дополнительную интригу. Или просто вытянуть из игроков побольше денег, выбрасывая на продажу огромный ассортимент изделий. Ювелирки на начальный уровень немного. Тисса покупает три серебряных кольца, два на жизнь плюс пятьдесят и одно на силу мысли плюс один. Мне драгоценности пока не по карману, зато у алхимика покупаю склянки на жизнь и выносливость. Только Натар остается без обновок. Я так понимаю, у него все вещи казенные, купленные по приказу начальства. Странные у него командиры. Послали защищать бессмертную девушку. Зачем прокачивать Тиссу? Ведь ей без разницы, какого она уровня? В отличие от меня, зарабатывать на продолжение жизни фее не надо.

Внезапно слышится колокольный звон, а перед глазами горящими оранжевыми буквами встает сообщение: **«Сообщение о событии регионального значения. Королевство орков Царат находится в состоянии войны с кланами эльфов из Серебряного леса. Потеря опыта в случае смерти на территории военных действий снижена до двадцати пяти процентов»**. Ничего себе почти реальный мир! Не забывает нас игровая администрация, следит, чтобы всем было весело и комфортно. Превысило число жертв в войне определенный порог – начинают раздавать печенки, чтобы народ не разбежался из этого самого Серебряного леса. Не любят игроки терять опыт, а ивент должен идти своим чередом, война все-таки, не слет скаутов.

Квест берем в караулке возле городских ворот, где начальник поста рассказывает о появлении в окрестностях города круглых прыгающих монстров, похожих на большой мячик с зубами. Третий – седьмой уровень, официальное название попоринги, в народе – просто смайлики. Причем третий уровень неагрессивный, а начиная с пятого, эти зубастые смешарики начинают проявлять к игрокам чисто гастрономический интерес. Так что задание поопаснее моего вчерашнего, но при наличии группы поддержки, вполне выполнимое. Когда я уже направился на выход, Натар придержал меня за плечо.

– Погоди, там, на улице дежурит один из твоих вчерашних приятелей.

Вот как. Значит, не угомонились. Мстительные, гады. Да и рапиру им жаль. Для начального уровня такой предмет редкость. Даже кистень Натара имеет характеристику С-8 дробящего урона. Конечно, с учетом силы нордлинка, урон у него гораздо выше моего, но стоимость самого оружия не сравнить. Натар между тем продолжает:

– Сейчас мы все вступаем в группу. Затем мы с Тиссой уходим и ждем тебя в лесу. Неподалеку от опушки слева от дороги есть поляна, мы будем там. Ты увидишь наши метки на карте. Постарайся привести на поляну хотя бы парочку этих мстителей, лучше всех троих. Удачи.

– Подожди, – вспоминаю я про свое расовое умение. Поцелуй мороза и его кистень на один час приобретает дополнительную единицу урона холодом. Нордлинк только хмыкает. К общему урону эта грандиозная прибавка практически ничего не даст. Плевать, зато все повреждения морозом, нанесенные им в бою, пойдут в прокачку моего умения. Наконец, мои партнеры выходят.

- Проблемы? – спрашивает десятник стражи, видя, что я топчусь у входа.
- Да, с пэкашерами вчера поссорился.
- Слышал, бегают за воротами несколько козлов. А ты то что? Смог их обидеть? Уровень у тебя вроде бы маловат.
- Справился вчера с одним.
- Молодец, – стражник подходит поближе, считывает статьи. – И чем это ты его? – удивляется он.
- Ледяным шипом, расовое умение демонов.
- То-то я смотрю полукровка. Неожиданно. Имей ввиду, если еще парочку убийц в лесу закопаешь, посети казармы стражи, за такую прыть награда от начальства положена.
- А если я буду не один, с командой?
- Ну, тогда троих убейте.

Интересно задания даются в этой игре. Кроме официально объявленных квестов, существует масса дополнительных. Хочешь получить – общайся со всеми подряд. Кто даст задание и что пообещает за выполнение неизвестно. Что ж, будем собирать паровозик из трех моих недоброжелателей.

Окрестности города Карон

Возле городских ворот я краем глаза замечаю вчерашнего орка. На всякий случай общаюсь с часовыми минут пять. Пусть подойдут поделщики, мне нужны все трое. После бодрым шагом отправляюсь в сторону леса. Художника, его рисовавшего не интересовали проблемы и особенности лесного хозяйства. Он хотел величественный лес, поэтому такие мелкие детали, как молодые деревья или кусты в окрестностях города отсутствуют. В наличии исключительно раскидистые дубы-патриархи трехсотлетнего возраста. Вроде бы впечатляет, но как-то пусто. И только на поляне, о которой говорил Натар, виднеется пара невзрачных кустиков, за которыми не смог бы спрятаться даже бурундук. Тем не менее, отметки моих партнеров по группе подозрительно совпадают с этой зеленью. Останавливаюсь неподалеку. Все, ждем. Не думаю, что сегодня асасин будет атаковать из скрыта. Орк, предводитель банды, обижен. Ему нужна полная победа, с демонстрацией собственной крутости и величия. Точно! Идут как на параде. Причем четверо. Кроме вчерашних знакомых эльф-лучник седьмого уровня. Стратеги. Прихватили бойца с рендж атакой, знают гады про мою привычку отсиживаться на дереве. Эльф начинает бой первым. Стреляет издалека. С моей ловкостью уклониться несложно, сложнее остаться на месте с целью получения первого урона. Стараюсь, чтобы стрела несильно оцарапала руку. Получилось! Тепер компьютер зафиксировал немотивированную атаку на игрока. Не торопясь отхожу на край поляны, стараясь, чтобы кустики с моими союзниками находились между нами. Трое рукопашников прошли мимо зелени, явно не замечая засады, а когда с кустом поравнялся четвертый игрок, становлюсь свидетелем неожиданного зрелища. На конце одной из веток вдруг появляется знакомый кистень, и бьет по кожанному шлему лучника. Ваншот! Морок спадает. На поляне стоит нордлинк, уже атаковавший асасина, только начавшего разворачиваться в сторону новой угрозы. В драке трое на трое у нас явное преимущество. Швыряю свой шип в сина. Сегодня расовое умение бьет льдом гораздо сильнее. В два удара мы сняли больше половины ХП противника. Конечно, моя заслуга в этом явно меньше, чем нордлинка, но лиха беда начало! Второй кустик оборачивается Тиссой. Она кидает какую-то зеленую тряпку в асасина и руки его на несколько секунд оказываются спутанными зелеными побегими. У пэкашера не получается парировать удар Натара и его полоска жизни окрашивается красным. Оставшиеся двое противников ведут себя по-разному. Мечник по прежнему бежит ко мне, а более сообразительный орк сворачивает к почти беззащитной фее. Девушка пытается остановить главаря убийц каким-то природным умением, но тот перепрыгивает высунувшись из земли корни. По счастью, Натар полностью контролирует ситуацию на поляне. Добив третьим ударом сина, он поворачивается к бегущему мимо душителю и делает странное движение левым плечом. От щита нордлинка в сторону орка летит голубоватая тень и тот застывает оглушенным. Хорошая абилка! Что-то из умений танков. Отпрыгиваю подальше от мечника и бью шипом по орку, третьим в очереди на перерождение числится он.

Оставшись один, мечник не пытался защищаться или разжалобить нас. Подставляя голову под кистень Натара, он только пообещал неминуемое возмездие, большие неприятности, скорую встречу и что-то еще, чего я не расслышал из-за хруста черепа. Новый уровень дали только Тиссе. Слишком большая разница в уровнях между Натаром и нами, вся экспа теряется в коэффициентах перевода опыта за участие в битве. Зато получили целую кучу практически бесполезного шмота. Натар надел бронзовое кольцо плюс один на силу, выпавшее из орка, а я взял сапоги эльфа, которые оказались чуть лучше моих. Отправляемся прореживать поголовье смайликов.

— Знаешь, Артаг, а ведь Сергей был прав. Этот твой шип слабоват в групповом бою. Как только набегают куча смайликов, у вас с Тиссой проблемы. А если бы меня не было?

– Не рассчитывал я на групповой кач. В игре масса мобов, с которыми можно справиться в одиночку за счет прыжков и вот таких слабых ударов.

– Все равно. Мне кажется, что хорошее оружие на высоких уровнях даст гораздо больший коэффициент урона, чем это умение. Будешь вокруг каждого моба по несколько дней прыгать, чтобы его убить?

– Понимаешь, Натар, до высоких уровней еще надо дожить, а попробуй я стандартный путь развития, шансов на это у меня было бы немного.

– Ты же в заморозке. Уж чего-чего, а времени у тебя воз и маленькая тележка.

– Не совсем так, – и я рассказываю свою историю совсем небогатого бессмертного. Скрывать что-то от партнеров не вижу смысла. Ребята мне нравятся. Натар воин от бога, в бою все видит и везде успевает. Тисса умудряется быть полезной, даже не смотря на свой мелкий уровень. А главное, меня не покидает ощущение, что они, так же, как и я, относятся к игре, как к реальности. Когда у тебя остается только вот этот цифровой мир, не особенно тянет общаться с теми, кто заскочил сюда на пару часов чтобы получить удовольствие героически и убивая. Вижу нахмуренные брови Натара и округлившиеся глаза Тиссы. Прониклись. Но утешать не торопятся, за что им отдельное спасибо.

– А ведь я могу тебе немного помочь, – говорит Натар когда я заканчиваю свою невеселую повесть. – За десять дней фехтовальщика я из тебя, конечно, не сделаю, но основные стойки и удары покажу. Тренируйся постоянно. Будет у тебя дополнительный шанс в бою, если твой шип не сработает.

Если напорюсь на противника с иммунитетом к холоду, шансов у меня просто не будет. Но от возможности научиться чему-нибудь новому я в жизни не отказывался. А уж после жизни тем более. Так что предложение принимаю с благодарностью и после небольшой демонстрации, добиваю следующий зубастый мячик ударом рапиры. Да, так гораздо быстрее, чем шипом. Но от своего плана прокачки полностью отказываться не собираюсь. Подходить с рапирой вплотную к противнику куда опаснее, чем бить шипом издалека. Вот такой я трусоватый герой.

Город Карон. Таверна «Синий сом»

А ведь я буду скучать по этим беззаботным дням, когда можно качаться на максимальной скорости под прикрытием высокоуровневого игрока! Сажу в «Соме», подсчитываю дневную прибыль. Один золотой, пятнадцать серебряных и немного меди. Деньги и шмотки, выпавшие из пэкашеров, награжденные за смайликов и всякая мелочь, выпадавшая из случайных мобов. К тому же все мы обзавелись кольцами, выданными в награду капитаном стражи. Мое первое колечко дает бонус плюс два к ловкости. Прикидываю, как, при наличии цифр характеристик в вещах, откалибровать шкалу характеристик на розе ветров личности. Вроде бы можно и наверняка кто-то это уже сделал. Вот только нафига это мне? Пятый уровень получил, характеристики улучшил. А сколько вешать в граммах, не моя забота. Это боксер перед поединком вес сгоняет. Боец, у которого каждый день бой, ерундой не заморачивается. Натар свалил в реал, получив кучу поручений от Тиссы. Обещал завтра быть пораньше, но предупредил, что в любой момент его может отозвать начальство.

– Тисса, когда вы с Натаром кустиками прикинулись, это было твое колдовство?

– Это умение феи, «зеленый шум» называется. Некоторые звери могут учуять. Всех у кого есть «истинное зрение» обмануть невозможно. А на остальных срабатывает. Десять минут ты кустик.

– А нежить обманешь?

– Наверное, в описании про нежить ничего нет.

В восточном направлении начинаются темные земли королевства Стабат. От светлой части королевства низкоуровневые темные локации почти не отличаются. Но хищная фауна и всевозможные кровожадные смайлики там постепенно сменяются на скелеты, мумии и прочие зомби. Если фея сможет нас спрятать от нечисти, то играть там будет вполне комфортно. Надо будет завтра посоветоваться с Натаром.

– Артаг, а давай я тебе лицо исправлю, – вдруг обращается ко мне Тисса. – У тебя ведь стандартное, из каталога?

Вот уж чем не заморачивался, так это своей внешностью. Выбрал первое более-менее устраивающее из предложенных компьютером.

– А разве можно вносить такие изменения в процессе игры?

– Я специально читала. Нельзя сменить расовые признаки, рост, форму черепа. А вот что-то типа пластической операции, пожалуйста. Ну, или вроде макияжа.

Макияжа. А ведь фея даже не понимает, какой колоссальный источник дохода имеется у нее в руках! Многие уходят в игру так же как я, ткнув пальцем в первую попавшуюся иконку каталога физиономий. Потом жалеют, что не выбрали себе орлиный нос или волевой подбородок. Обычным игрокам проще, вышел в реал, нашел художника или фотографа, внес исправления. Только плати, и ты будешь соответствовать своим представлениям о прекрасном. Но ведь есть те, кто выйти в реал не может. И виртуальные пластические операции могут быть весьма востребованными. Объясняю свое видение ситуации Тиссе.

– Я о деньгах не думала. За капсулу заплатил Иван Анатольевич. Он все расходы обещал оплачивать. Что сейчас будет, не знаю. Может действительно получится так зарабатывать...

– Давай попробуем. Ты нарисуешь мне новую рожицу, а я тебе за это заплачу. Если все получится, то у тебя впереди светлое будущее.

Сажу столбом уже около часа. Рисование новой внешности, как и многие другие технические работы с игровым компьютером, в игре отображаются как магические пассы. А наблюдать за Тиссой приятно. Чувствуется, человек занят любимым делом. Я никаких указаний по поводу будущей внешности не давал, так что девчонка в свободном полете.

Горящие глаза на сосредоточенной физиономии, приоткрытые губы, резкие движения рук. Не знаю, какой она была художницей в реальном мире, но чувствую, что в этом появился новый творец.

– Все, закончила, – Тисса делает еще один взмах рукой, похоже, сейчас она нажала кнопку «исполнить». По лицу пробежала волна мурашек, художница слегка склоняет голову на бок, изучая результат своих трудов. Удовлетворенно кивает.

– Вот, посмотри, – девушка протягивает мне зеркальце из полированного серебра. Кажется, такие входят в набор стартовых предметов любой женской особи в Фэнтези. Внимательно рассматриваю результат. Вроде бы изменений немного, но... Вдруг вспоминаю Стругацких, кажется, это было в «Хищные вещи века», когда герой рассматривал себя после стрижки у мастера и думал, что это не он, а кто-то умнее, значительнее и лучше его. В юности, как и большинство подростков, я был не в восторге от собственной внешности. Тогда бы я легко продал душу за лицо, которое я получил от Тиссы. Мечты сбываются. Достая из сумки золотой, протягиваю художнице.

– Зачем так много, – удивляется она. Я же сама предложила...

– Бери. Всегда мечтал стать красавчиком и покорителем женских сердец. – Наглая ложь. Разумеется, с моей нынешней физиономией вполне позволительно покорять женские сердца, но красавчиком я не стал. Физиономия впечатляющая, но не приторная мордочка телеведущего, а в меру облагороженная морда эдакого мужчины настоящего, в меру брутального... придется соответствовать всерьез.

– Ой! Отобрали!

– Что отобрали?

– Твой золотой. Написали, что налог на прибыль при работах над изменением внешности составляет сто процентов. И отобрали, – девочка чуть не плачет. Художника может обидеть каждый. Даже в виртуальности.

– Ну и черт с ними. Не расстраивайся. Будешь зарабатывать по профессии, рунами.

– Чтобы рисовать руны, нужны специальные чернила из крови монстров. Надо у алхимиков покупать.

– Купим. Только не сразу. Рабочие профессии начинают качать после двадцатого-тридцатого уровня. Потому что все поделки на ранних уровнях слишком слабые и никому не нужны.

Мне тоже для рабочей профессии покупки делать придется. Кристаллы души, без них ни оружие, ни доспехи не зачаруешь. А добываются они некромантами и достать их непросто. Ладно, об этом подумаем позже, пока посмотрим, какой из меня получится воин. Я неплохо поднял ловкость, немного телосложение и точность. С пятым уровнем взял еще одну дополнительную характеристику – бодрость. Меньше буду терять выносливости при прыжках, на форуме рекомендуют.

Город Карон. Здание почты

Два дня активного истребления фауны в окрестностях города. Квесты довольно однообразны и для нас практически безопасны. В этом заслуга Натара, который, как правило, просто стоит возле нас, контролируя обстановку, и своевременно вмешивается в ситуации, когда Тисса не успевает кинуть врагам свое природное умение замедления и мой шип становится малопригоден для общей свалки. Мы уже давно понимаем друг друга с полуслова и одного жеста достаточно, чтобы понять, что тебе со спины зашла пара волков, или что сейчас будет кастоваться «листопад», дающий слабый урон по площади. Орк и его «гильдия убийц» больше не появляются нам на глаза, хотя Натар говорит, что пару раз замечал следящих за нами игроков. В целом все замечательно, но финансовая сторона дела начинает меня пугать. Если не считать тысячи монет, которые мне выплатит Натар по окончании контракта, я заработал около десяти золотых. Это на порядок меньше, чем заработки, о которых вещает реклама. Сегодня я решил зайти на почту. Здание почтовой службы стоит в центре любого населенного пункта игры и совмещает в себе функции скайпа, форума и ватсапа. Можно даже пересылать посылки, но сегодня я пришел за информацией. Что я делаю не так? Где мои деньги? Забавно устроен гибрид древних и компьютерных технологий: для поиска нужного ответа берешь здоровенный том «Вести мира» и пишешь вопрос на любой странице. Потом открываешь следующую, и читаешь, что реклама, оказывается, не обманывает. Просто, как водится, в ней не вся информация. Заработать можно и довольно много. Но распространяется эта возможность, как правило, на топовых игроков и самых умелых крафтеров. Удел остальных – заработки ниже двухсот золотых.

А ведь я был готов к этому. Даже не ощущаю какой-то обиды на судьбу и на администрацию игры. Просто пытался себя обмануть, специально не изучал этот вопрос, когда готовился к путешествию в мир Фэнтези. Если плата за вход в игру двести баксов, то администрация костями ляжет, но сделает так, чтобы средний заработок игроков был меньше. Или просто закроет игру, не приносящую дохода. А топ игрок, это года два непрерывного кача с ежедневной возможностью умереть и потерять половину уровней. И если не случится чуда, вечность скоро улыбнется мне ехидной гримасой. Нехорошо то как... плевать, играю ва-банк и последняя копейка ребром! Я устроил себе каникулы в молодость, и не буду печалиться от того, что они скоро закончатся.

Город Карон. Окрестности

Сегодня по Натар пребывает в реале, так что нам категорически рекомендовано не лезть за городские ворота, а заняться социальными квестами, бегая по Карону с поручениями между лавками неписей. За последние два дня я подрос аж до десятого уровня, а Тисса до седьмого. Учитывая, что Натар поднялся только до семнадцатого, ранги нашей группы в диапазоне десяти левелов. Мы стали полноценной группой. Жаль, но сегодня кача не будет, поручения местных жителей, это не столько опыт, сколько повышение статуса и улучшение отношения городских властей к игроку. Вещь скучноватая, хоть и нужная, потом можно будет получать более ценные квесты и награды. Боялся, что Тисса откажется тупо бегать по городу, но ей, как, впрочем, и мне, интересно познакомиться поближе с достопримечательностями средневекового города. Стараемся побольше общаться со всеми встречаемыми, но никаких дополнительных поручений нам не дают, только те, что описаны на форуме и в мануалах по королевству людей.

– Не толпитесь, дайте провести преступников.

Случайно, выполнив очередное задание, оказались посреди толпы. На площади перед западными воротами городской ивент – казнь через повешенье. Даже не знал, что создатели игры так далеко зашли в своём копировании средневековья. Интересно, как сумели договориться со всякими правозащитниками, ведь играть можно с двенадцати лет, а тут... хотя, за городскими воротами и не такое творится.

Казнь в виртуальности это не шутка. Потеря пятидесяти процентов экспы – наказание очень серьезное. Раньше помню, в играх можно было умирать хоть каждые пять минут, но в Хартии есть пункт о том, что нельзя приучать игроков к безопасности смерти. Вот и режут по живому. К монументальной виселице подводят троих. Вернее двоих, один, похоже, предпочел сбежать в реал и в петлю суют безжизненное тело. Это он зря. За отказ отигрывать социальные роли накладываются такие штрафы, что проще потом начать нового перса. Лица преступников незнакомы, хотя я бы не удивился, если бы увидел на эшафоте старых приятелей: орка и компанию. А вот городского глашатая узнаю. Это один из стражников, с которыми я разговаривал у городских ворот в первый день пребывания в городе. То ли подрабатывает на полставки, то ли игрок решил поменять профессию. А объявление интересное. Объявляется облава на сообщников повешенных разбойников, ставших лагерем в лесу возле города. Попали! Предложение, от которого нельзя отказаться. Вычислят, что слышал и не пошел, испортятся отношения с властями, и все задания на социалку, что мы выполнили сегодня, псу под хвост. А вычислят наверняка. Через игровые компьютеры городские власти отслеживают игроков так плотно, как никакому фашистскому государству в реале не снилось.

– Идти придется, – объясняю ситуацию Тиссе. – Пойдем в толпе, чтобы не рисковать. Главное, выбрать группу побольше.

– А зачем группу? Пошли сами, только не будем лезть вперед.

– Всё, что видят члены группы, отображается на миникарте. Легче ориентироваться и заметить противников.

Подходим к набирающему группу мечнику одиннадцатого уровня и принимаем приглашение. Очень пестрой толпой вываливаемся из города. Основная масса бойцов не выше десятого левела, все-таки начальная локация. Поэтому группы, вроде нашей, как овчарки отару, охраняют городские стражники. По толпе пронесся слух, что кто-то видел в окрестностях разбойников тридцатого уровня и все наше храброе войско начинает жаться друг к дружке. С трудом командиры выстраивают нас в подобие цепи, и мы направляемся к оврагу, отмеченному на карте красным значком. Несколько безбашенных новичков устремляется

вперед, основная масса не спеша топает следом. На душе все больше возникает предчувствие неприятностей от всей этой бестолковой полицейской операции.

– А разве они не могут просто выйти из игры, как только увидят нас? – спрашивает меня Тисса. Я сам уже несколько минут размышляю над несуразностью всей этой облавы, но тут идущий рядом лучник вносит ясность:

– Выйти то они могут, но тела не исчезнут, а будут валяться на земле как манекены. Они задействованы в игровом сценарии. Если ты в бою, или с неписью какой болтаешь – закончи дело, потом выходи. Иначе останешься в игре в виде тушки и будут с нею делать все, что захотят. Видела, как третьего разбойника вешали? Ну, сбежал он в реал, боли испугался или скучно ему стало. Все равно повесили, еще и штраф игровой припаяют. Дурачок. Боль в игре совсем слабая, говорят не больше одной десятой от реальной, я ее обычно совсем не чувствую, – гордо ухмыльнулся лучник, явно рисуясь перед прекрасной феей.

Разбойники вышли из инвиза прямо посреди толпы загонщиков, за болтовней наши обладатели истинного зрения позабыли смотреть по сторонам. Тридцатым уровнем у противника и не пахло. Только один из троих был рогом двадцать второго уровня, остальные не дотягивали и до двадцатого. Но нашей грозной бригаде этого было явно достаточно. После того, как первые жертвы внезапной атаки упали замертво, остальные просто начали разбегаться. Вот почему я стараюсь не иметь дел с обычными игроками. Для них виртуальный мир не всерьез. Они пришли в игру, чтобы бродить по сказочному миру и сражаться с грозными, но не сильными монстрами. Серьезная схватка за жизнь, пусть даже виртуальную, в их планы не входит. Плевать на задание и товарищей. Лучше спасти свой набранный опыт, а в бою этим противником победим в другой раз, когда станем сильнее. Спустя несколько мгновений сопротивление нашего командира и его приятелей, не поддавшихся панике, было сломлено. Лучник, пускавший стрелу за стрелой рядом с нами с криком «Бежим!» рванул в сторону маячивших в сорока метрах стражников. Вроде бы грамотный, а забыл, что в игре убежать бесполезно. Но в одном парень прав – бой проигран безнадежно. Надо спасать шкуру. В последний раз кидаю в подбегающих разбойников шип и отпрыгиваю к Тиссе.

– Хватай меня за шею, – игровые законы суровы, не выучил умения – на дерево не залезешь. Но физика есть физика, программисты ее уважают. Повиснув на мне, фея из игрока превратилась груз, который я могу поднять наверх. У противников за спинами луки, но вряд ли они будут выцеливать нас среди ветвей. Разбегающихся во все стороны более легких мишеней предостаточно. Мелкоте повезло, вместо того, чтобы добивать бегущих, разбойники снова ушли в инвиз. Им теперь нужно обмануть стражников, и они спасены. Сидим на ветке, ждем окончания ивента. В стороне, там, где в цепи облавы стояли стражники, послышался шум боя. Думаю, прорыв не удастся, уровни стражи двадцать плюс, так что посидим храбро на дереве, а потом пойдем в город за наградой. Не очень честно, но мы в стражу не напрашивались. Внезапно под деревом материализуется рог, предводитель группы прорыва. Он шарит глазами по веткам и находит меня.

– Эй, фокусник, ты вроде не дурак, ловко от нас свалил.

– Точно. Умен, ловок и дьявольски проворен, – не скуплюсь я на саморекламу. Так, на случай, если он вдруг все же потянется за луком.

– Тогда лови, – рог неожиданно кинул мне стеклянную сферу размером с кулак. – Нам, походу, песец, мимо стражи не проскочить. Не хочу, чтобы эта штука к ним попала. Занывай у себя. Я тебя в городе найду. Только свалить с нею не пытайся, запаadlo в игре ни к чему хорошему не приводит. При встрече перетрем о твоей доле, за сохранность.

– Мы остановились в «Синем коме», – ник у разбойника зеленого цвета. Не пэкашер, так что лично у меня к нему никаких претензий нет. А квест это от неписи или игровой ивент с участием игроков, неважно. Любые приключения, которые выходят за рамки стандарт-

ного развития персонажа через обычные квесты, вознаграждаются дополнительным опытом. Разбойник скрылся в инвизе, а мы с Тиссой с удивлением изучаем странную добычу. Стекланный шар. А может не стекланный, в этом мире полно разных прозрачных минералов. Определяется как *Ключ к змеиному колодезю*. Вернемся в город, в первую очередь посетим библиотеку, посмотрим, что это за чудо. Разбойник возродится через стандартные три часа, так что время есть.

Оказывается, рог и его банда ребята не промах. Ограбили храм бога солнца Ашура. Выгребли из алтарной какие-то артефакты, но их как-то вычислили и вроде бы всех перебили. Эту информацию вывалил на нас давешний глашатай и скомандовал подходить по одному для получения десяти серебряных монет награды. В очереди мы с Тиссой толпиться не стали. Деньги можно будет получить и потом, в Муниципалитете. Что мне нравится в Фэнтези даже, пожалуй, больше вечной жизни и здоровья, так это невозможность безнаказанно нарушить данное слово и не исполнить взятые на себя обязательства. Обещали награду – выдадут, не надо ни контракта, ни свидетелей. Странно, что это не запрещено Хартией безопасности. Приучать игроков к честности опаснее, чем к левитации. Привыкнут, и будут верить на слово в реальности. А это катастрофа.

Город Карон. Библиотека.

Тисса страшно заинтересовалась шаром и как энергичный буксир потащила меня искать библиотеку.

– Пошли, она, наверное, на центральной площади.

– Давай лучше спросим.

Хозяин канцелярской лавки, куда мы заскочили за информацией, сообщил нам, что городская библиотека находится в храмовом комплексе в южной части города и поинтересовался, не нужны ли нам писчие принадлежности. Тисса тут же забыла о таинственном шаре и начала выбирать себе карандаши, кисточки, альбомы и краски. В игре нет постоянного доступа к форуму, есть только чат в пределах одной группы. Обмен информацией идет через почту и записки на досках объявлений. Так что бумага и карандаши нужны всем. А тем, кто занимается написанием рун на оружии или свитках нужны особые чернила, специальная бумага и масса денег, чтобы все это приобрести. Тисса закупила чернила из крови болотного ящера, подходящие для начального уровня каллиграфии и ворох прочей канцелярии. Лавочник просто сиял, когда мы направились к дверям. Мы сделали ему дневную выручку. Я положил в сумку карандаш и десяток листов простейшей бумаги. Писать вроде бы некому, но пусть будут.

С целью обеспечить активное строительство городов, в игре не стали вводить профессии типа каменщик или строитель. Возведение зданий обеспечивается зодчими. Мечта всех застройщиков планы Земля – получаешь землю, выбираешь у архитектора проект, платишь за него копейки, зодчий нажимает на кнопку «исполнить». Замки и дворцы, правда, очень дороги, в них можно наладить производство и получать хороший доход, но, скажем, купить небольшой дом в городе, может себе позволить практически любой. Бумажная архитектура, воплощенная в виртуальности, порой просто завораживает. А храмовые комплексы являются жемчужиной любого города. В Кароне южный район посвящен богам. Их в Фэнтези много и они никак не соответствуют Иисусу, Будде, и этому, которого лучше не рисовать, не поминать и не обижать. Причем, в отличие от реального мира, здешние боги существуют. Ах да, есть мнение, что Иисус, Будда и прочие тоже реальны. Но они скромно прячутся от своих последователей. Игровые боги посмелее, они не стесняются показываться на публике и помогать своим почитателям. Священники, монахи, клирики и некоторые другие игровые классы всю используют церковную магию. Для прочих благословение богов сродни бафу. Вещь хорошая, но не настолько, чтобы изнурять себя постом и молитвой. Мы с Тиссой уж точно пришли не за этим. Библиотека храмового комплекса

стояла немного поодаль от обиталищ богов и напоминала древнегреческий Парфенон, наку-
рившийся конопли. Беломраморные колонны плавно изгибались почти параллельно земле,
закручивались у фронтона и образовывали переплетенный купол над зданием. Сэр Нью-
тон был посрамлён вдоль и поперек, теория гравитации на сумасшедшую конструкцию
явно не распространялась. Мы прошли между колоннами с некоторой опаской и обратились
к привратнику, сторожившему хранилище знаний.

– Уважаемый, не скажите, как нам пройти в читальный зал?

Пожилой слугитель оторвался от созерцания солнечных бликов на мраморном полу
и сразу поставил дело на коммерческие рельсы:

– Читальный зал – десять медяков с человека, взять книгу с собой один серебряный
и пять золотых залог, попасть в хранилище – сто золотых.

– А почему в хранилище так дорого? – проясняю, на всякий случай, обстановку.

– А потому, молодой разумный, что там можно найти знания, которые не стоит откры-
вать тому, кто жалеет денег на то, чтобы наполнить свой мозг живительной влагой знаний.

– В читальном зале влага не такая забористая?

– Есть книги для всех, есть знания для избранных.

Товарищ красноречив и явно намекает на наличие квестов для тех, кто не поскупится
на входной билет в хранилище. Увы, дорогое удовольствие пока не по карману. Но надо
будет запомнить – в наличии библиотечный квест, причем квест необычный, в начальных
локациях не раздают задания по такой цене. Деньги админы, конечно, любят, но знания
для избранных по запредельной цене могут нарушить баланс в пользу богатеньких буратин
и вызвать шквал жалоб со стороны безденежных плебеев, которые, как ни странно, являются
основным источником дохода для хозяев Фэнтези.

– Нам в читальный зал, – делаю выбор, протянув медяки. Теоретически, описание арте-
факта не должно быть какой-то тайной. По крайней мере, в начальной локации.

*Змеиный колодец, подземелье, тянущееся под разрушенным храмом богини Зихты
в Оловянных горах темной части королевства людей. Вход в подземелье запечатан, ключ
считается утраченным.* Более подробной информации нам найти не удастся. Насторажи-
вает отсутствие упоминаний об уровне данжа и квестах, связанных с ним. В начальных лока-
циях такая информация имеется всегда, за исключением эпических и героических заданий.
Все правильно, хочешь играть в высшей лиге, не надейся на подсказки. Интересный нам
достался ключик. Двигаем в «Сома», дело к вечеру, из реала обещал заглянуть Натар. Улицы
полны народа. В России уже поздний вечер, но хитрые компьютерные игроки давно приспособи-
лись играть часов до четырех-пяти, а потом ложиться отдыхать не выходя из виртуаль-
ности. Остатка ночи как раз хватает на то, чтобы выспаться.

Город Карон. Все та же таверна

В городе появилось новое модное украшение. На многих деревьях висят игроки, с мрачной решимостью уцепившись за ветки. Слух о нашем с Тиссой хитром спасении пошел гулять среди сбежавших вояк нашей группы и многие решились потерять два часа игрового времени на получение нового умения. Так, глядишь, дождусь и появления клонов-фокусников.

Натар с мрачным видом сидит на нашем обычном месте у окна. Кивает на приветствие и с виноватым видом смотрит на Тиссу. Опять плохие новости из реала?

– Сходил? Застал дома? – атакует вопросами Тисса. – Что-нибудь передали?

– Понимаешь, – как-то заторможено отвечает Натар. – Я съездил к твоим родителям. Попытался поговорить. Ты не сказала, что они верующие.

– Какая разница? – Удивленно вскидывает брови девушка.

– Они считают, что тебя здесь нет.

– Но ты же передал от меня...

– Они хорошие вежливые люди. Выслушали меня. А потом сказали, что их дочь находится в коме, в институте криобиологии, а существование души отдельно от тела в какой-то игрушке является кошунством и противоречит их убеждению.

– Но как же так? Какая душа? Импульсы считываются с мозга и направляются сюда...

– Извини Ира. Я пытался объяснить. Они просили больше их не беспокоить.

Жалко девочку. В огромных глазах плещутся слезы и обида. Столько внезапных ударов судьбы, а теперь еще это. Лишь бы не сломалась. Есть такая категория попавших в игру из криокамеры. Потерявшие связь с реальной жизнью и не нашедшие никакой опоры в виртуальности. Живые мертвецы, застрявшие в вечности. Без надежд, без желаний они просто ждут, когда отключат питание камеры, чтобы наконец-то умереть окончательно.

– Они хорошие, – улыбается сквозь слезы Тисса. – Может быть, они когда-нибудь поймут. Ты передал, что я буду ждать их?

Натар кивает, пристально всматривается в лицо девушки и облегченно выдыхает. Умный парень, этот телохранитель. Понимал опасность таких новостей для Тиссы, но рискнул, сообщил правду. Все правильно. Так и надо.

– А что у вас нового? Город изучили?

Рассказываю краткую историю наших приключений и в конце показываю прозрачную сферу-ключ.

– А вот светить эту штуку перед всей таверной не в масть, – оборачиваюсь и утыкаюсь взглядом в белозубую ухмылку давешнего рога. Он сейчас только одиннадцатого уровня, встреча со стражниками не прошла даром. – Еще сегодня утром эта стекляшка лежала в тайном хранилище храма солнца. На хрена нам неприятности, если ее вдруг кто-нибудь узнает?

Рог без приглашения присаживается к нашему столу. Рядом пододвигает еще один стул его спутник. Колоритная парочка. Рог – человек или почти человек, учитывая квадратные зрачки глаз и хаджит девятого уровня, похожий на большого двуногого леопарда, причем леопарда-китайца, расовые признаки хорошо читаются на звериной морде.

– Хай, пиплы! Я Тарк, и эта приبلуда моя часть добычи, которую мы утром взяли в храме. Я там, в лесу как учуял, что сейчас хвостом щелкну, скинул ее вашему циркачу. За мной должок, за сохранность.

– И сколько же стоит такой артефакт? – интересуюсь я. Возврат чужого имущества традиционно оплачивается в пять процентов его стоимости.

– Будешь удивлен, в твоих руках нисколько, – насмешливо отвечает рог. – Дело в том, что ровно через сутки храмовый артефакт исчезнет из твоей сумки и вновь окажется в хра-

нилище. Церковники хитрые маги. В бою они полные лохи, а вот по части сохранения своего кошелька – мастера.

– Как интересно, – вмешивается Натар. – Уважаемый Тарк хочет сказать, что он пошел на потерю десяти уровней ради бессмысленной цацки?

– Не я планировал операцию, – хмурится разбойник. – К тому же, я не сказал, что он ничего не стоит в других руках.

Рог умолкает на несколько мгновений, что-то обдумывая. Потом представляет нам своего спутника.

– Это Панда, он хаджит и большой знаток артефактов. Я думаю, что у нас с ним будет к вам предложение, от которого вы не сможете отказаться.

– Добрый вечер, – вежливо здоровается странный панда-леопард. – Как мой юный друг уже информировал вас, он является обладателем ключа к подземелью. По крайней мере, будет им являться в течение суток. Я изучил все документы, связанные со Змеиным колодецем. Очень странное подземелье, выход из него находится в темной части королевства, километрах в трехстах отсюда. Где находится вход неизвестно.

– А разве не там где выход? – Удивляется Тисса, демонстрируя все свою игровую безграмотность. Это компьютерный мир. Здесь если на двери написано выход, то войти через нее не получится.

– Я смог узнать только то, что он находится в светлой части королевства, что за вход надо платить и что сложность подземелья легендарная, но масштабируемая.

– И в чем состоит ваше предложение?

– Мы полагаем, что вход находится где-то в Кароне. Артефакт был похищен в этом городе сегодня утром. У нас есть еще двенадцать часов на поиски подземелья. Мы создаем группу и, в случае удачи, пытаемся пройти колодец змей. Первое прохождение легендарного подземелья. Мечта любого игрока.

– И какие у нас шансы пройти его несыгранной группой с максимальным уровнем семнадцать? – усмехается Натар.

Да ни фига нет шансов, – спокойно отвечает Тарк. – Скорей всего мы обломимся просто потому, что вход за оставшееся время не найдем. Но если вы не согласитесь, нам придется платить фокуснику за сохранность нашего артефакта. Это приличные деньги, которые мы скорей всего потеряем. Лучше уж взять вас в долю и поискать вход вместе. А если найдем, то не попытаться пройти легендарку просто кретинизм. Панда сказал – сложность масштабируемая. Если у нас уровни с семнадцатого по седьмой, то и в подземелье мы встретимся с монстрами тринадцатого – двадцать второго левела. Убить их будет предельно сложно, но реально.

Сижу, смотрю на рога, а сам вспоминаю, как привратник втюхивал нам тайные знания за сто золотых. Странное задание для богатеньких? А может компьютер просто «учуял» квестовый ключ у меня в сумке и возбудился от возможности активировать сюжет? Рассказываю о разговоре с неписем.

– Создаем группу и вперед! Это вход, – уверенно заявляет хаджит. Усы на кошачьей морде стоят дыбом, в желтых глазах торжество. Только припасами закупиться надо. Триста километров под землей. А в данже больше десяти километров в день не сделаем.

– Мы что там месяц бродить будем? – ужасается Тисса.

– Панда, не пугай даму, – укоризненно фыркает рог. – Скорей всего в хранилище библиотеки расположен портал, который перебросит нас на темные земли. Квестовые подземелья обычно проходят за несколько дней. Покупаем пайки и дранг нах остен. Только забежим в «Низкий старт», в этой таверне тусуется народ, готовый подписаться на любой ближайший ивент. Нам нужно в группу мага или визарда, да и клирика бы не помешало. А то по магии мы проседаем, все бойцы.

Игровые пайки до смешного напоминают армейский сухпай, с которым имел дело всякий, кто играл в мужские игры на матушке Земле. Разве что меньше консервов и больше зелени – в сумках еда не портится, можно не заморачиваться с особыми рецептами. Да и вес не так критичен, как в реале. Тяжесть сумки не ощущается до превышения лимита грузоподъемности, а он даже у воздушной Тиссы под центнер. Так что все закупаются исходя только из размеров своего кошелька. Тарк не стал брать ключ себе, объяснив, что если слушатель видел меня с ним, то может не пропустить другого, кто сунется с ключом в подземелье. Это сложный игровой механизм, по замыслу создателей игры предотвращающий рэкёт низкоуровневых игроков. Глубины этой задумки я не понял, но поверил ветерану на слово. Создаю группу, рассылаю приглашение. И с изумлением таращусь на служебную надпись, выплывшую на экран:

«Обладатель ключа Змеиного колодца должен быть достаточно мудр, чтобы пройти квест на тайные знания. Герой, ты пойдешь в бой с теми друзьями, которых пригласишь в группу в течение следующей минуты. Удачи тебе!»

– Ребята, у нас проблемы, – объясняю я группе условия квеста.

– Попали, – цедит Тарк, оглядывая посетителей кабака. Облом, все они либо слишком высокого для нас уровня, либо просто ненужных нам специализаций. А пойдем в данж большой толпой, добьемся лишь того, что вырастет количество противников. Это игра, механизм ее постоянно подстраивается под изменение внешних условий. – Бегом на улицу, может, повезет на кого-нибудь наткнуться.

Вечерний город немногочислен, но в аккурат под уличным фонарем неподалеку вижу лоскутное одеяние чародея стихий. Подбежав ближе, бросаю приглашение в группу удивленно смотрящей на нашу банду девушке.

– Принимай, потом все объясню, – осталось несколько секунд, не до дипломатии.

Девушка машинально жмет кнопку вступления в группу. Изучаю статьи случайного попутчика: Высший эльф, чародей стихий, уровень девять. Подходит, интересно, подойдем ли мы ей.

– Объясняй! – эльфийка красива стандартной красотой каталогов Фэнтези. Из оружия какой-то невзрачный посох, в лоскутах одежды преобладают красные тона, скорее всего чародейка предпочитает стихию огня.

В объяснения пустился Тарк. У разбойника просто талант вербовщика. Он не солгал ни единым словом, но при этом описание смертельно опасного квеста выглядело у него как легкая и прибыльная прогулка. Очень убедительно, хотя тратил он свое обаяние зря. Как только девушка услышала, что ей выпала возможность поучаствовать в эпическом приключении она просто засветилась радостной улыбкой и к концу его монолога разве что не подпрыгивала от нетерпения. Я, кстати, тоже. Если мы ошибались и вход в данж не в библиотеке, то времени на поиски настоящего входа почти не осталось.

Колодец змей

Привратник утвердительно кивнул, увидев сферу ключа. Затем задвинул пафосную речь о пользе знаний, но своих меркантильных замашек не утратил, напомнив о входном взносе. Мда. Учитывая, что за четыре дня пребывания в игре я заработал чуть больше десяти золотых, сейчас придется одалживаться. У Листы, нашей чародейки, денег тоже не оказалось. Выручил Натар, дав девушке кредит, а мне уменьшив сумму выплаты по контракту. Обидно, но будем надеяться, что данж стоит своих денег. Привратник послал нас в подвал, указав на нужную дверь. Лестница за ней вела вниз, и освещалась каждые десять метров горящими факелами. Да, легко создавать атмосферную обстановку в игре. В реальности библиотека, освещаемая открытым огнем, просуществовала бы недолго. Великолепие мрамора парадных залов библиотеки сменилось в хранилище грубым серым камнем. Книг вокруг было немеряно, они пылились на полках, горами возвышались на библиотечных столах и даже валялись в проходах. Не завидую тем, у кого будет желание, или квест, найти что-нибудь конкретное на этом развале. Достая сферу-ключ. Опаньки, она начала светиться изнутри. С одной стороны свечение было явно интенсивнее, скорей всего это указатель направления. Пройдя еще метров пятьдесят среди буйства бумажных знаний, мы утыкаемся в стену, на которой висит огромное зеркало.

– Пришли, – констатирует Тарк. – Открывай.

Осматриваю зеркало. В раме снизу круглое углубление размером с ключ. Положив в него шар, жду, что стекло растворится или засветится зеленым светом готового к работе портала. Вместо этого на стекле появилась надпись: *Нелепо недоучке пускаться в путь за тайными знаниями. Докажи, что ты достоин. Найди ответ.* Ниже оцетинилась иксами уравнение наподобие тех, которые в последний я видел в средней школе номер тринадцать много-много лет назад. Приплыли. Литератор, охранник, художница... будем надеяться, что кто-нибудь из новых знакомцев имел дело с этими иероглифами. К зеркалу подходит чародейка. Наморщив лоб, она водит пальцем по стеклу, на нем появляются новые формулы. Ну, по крайней мере, попытка. Через пару минут девушка останавливается и нерешительно начинает проверять ход вычислений. Внезапно вмешивается хаджит.

– Вот почему студенты всегда путаются в одних и тех же местах?

Своей когтистой лапой он начинает тыкать в расчеты что-то объясняя чародейке, ситуация начинает напоминать институтский семинар и решение задачи явно идет к благополучному завершению. Однако, какой у нас мощный интеллектуальный состав! Впрочем, не думаю, что на зеркале требование доказать теорему Ферма. Создатели игры наверняка понимают, что в виртуале бегают не одни только Перельманы, а в наш безграмотный век даже простенькое уравнение отпугнет большинство надежнее, чем пара орков сотого уровня. Что же это за странное задание нам перепало? Зеркало наконец-то засветилось зеленым светом портала. Вот дались мне эти тайные знания! Ведь шансов практически нет... Делаю шаг в портал и оказываюсь в помещении, больше напоминающем бетонный бункер двадцатого века, чем средневековое подземелье. Под потолком горит лампа, подозрительно похожая на электрическую. Откуда? Создатели игры всегда очень трепетно относились к средневековому антуражу и вдруг такой сбой. Вся группа уже перебралась в новую локацию и тоже удивленно рассматривает скудную обстановку. Собственно, изучать особо нечего, большая квадратная комната с низко нависающим сводчатым потолком, в одной из стен металлическая дверь с мощным колесом, соединенным с шестью засовами по периметру.

– Это мы удачно зашли, – удивленно растягивая слова констатирует Тарк. – Мы что, попали в служебную локацию? На вид, это ни фигя не игра.

Рог подошел к двери и взялся за колесо.

– Подожди, – остановил его Панда. – Уже вечер, спешить пока не надо. Квест мы получили. Предлагаю переночевать в безопасном помещении, а с утра начать прохождение.

Оглядываюсь на нашу группу. Натар одобрительно кивает, Листа тоже выглядит довольной. Нас с Тиссой дела в реале не ждут, но денек выдался хлопотным. Усталость в цифровом теле не накапливается, но мозг устает от впечатлений. Мозг? Ну, замороженному мозгу может быть и все равно, но регулярный отдых явно проясняет сознание, проверено на себе. Изменив точку привязки на квестовую комнату, нас покидают все, кроме Панды. Я не особенно удивлен, мне и раньше казалось, что под маской хаджита скрывается человек немолодой и, возможно, уже расставшийся со своим замороженным телом. Начинаем устраиваться на ночлег.

– Вы остаетесь? – удивляется нашему поведению Панда.

– Нам спешить уже некуда, – усмехаюсь в ответ. – В замороженных тушках сознанию неуютно.

Странно выглядят человеческие эмоции на морде леопарда. Он что, побледнел? Или это просто смущение?

– Извините, я не знал.

– Ерунда, не обращайтесь внимания. Вы сами тоже в криокамере?

– Нет. Вернее, пока еще нет. Мне восемьдесят шесть лет и врачи усиленно рекомендуют заморозку. А я все тяну. Хотя и в старческое тело возвращаться не хочется. Вот и живу в основном здесь. Даже спать предпочитаю в игровой капсуле.

– Знаете, у меня такое ощущение, что криозаморозка это тот редкий случай, когда рекламные ролики особо не обманывают. Я был вынужден покинуть реальный мир из-за болезни. Я, кстати, ненамного младше вас. А здесь стал ровесником Тиссы.

Слушавшая наш разговор девушка негромко хмыкнула. Раньше мы с ней не обсуждали мой биологический возраст. Боюсь, теперь она запишет меня в дедушки. А жаль.

– Советуете последовать вашему примеру?

– Даже не знаю. Почему вы в Фэнтези? Я полагаю, что человеку, способному так легко расправиться с этим жутким уравнением на стекле, было бы комфортнее где-нибудь на звездолете в Футуре.

– Я тоже так думал, даже создал там персонажа. Увы. Сказка остается сказкой даже в электронной версии космоса. Университетскому профессору старой закалки невозможно смириться тамошней математикой... увидел несколько диких формул и решил обосноваться здесь. По крайней мере, тут не пытаются сделать вид, что опираются на науку. Вот, стал двуногим леопардом. По национальности я кореец и всегда мечтал заниматься восточными единоборствами. В молодости на Сахалине это было нереально, потом был слишком занят, кафедра, студенты. Зато сейчас с каждым уровнем получаю очки силы и ловкости. Правда драться толком так и не научился...

– У вас еще будет время. Очень много времени. Только не тяните. Просто поменяйте одну капсулу на другую, более продвинутую. Знаете, как называют таких как мы с Тиссой?

– Зомби? – Политкорректность никогда не была сильной чертой нашего народа.

– Да. Так вот, я склонен считать, что зомби в игре душу не утрачивают.

Лежа на бетонном полу, пытаюсь обдумать тактику прохождения данжа нашей группой. Судя по его названию, в противниках будут змеи. Это плохо. Большинство городских жителей инстинктивно боится ядовитых гадюк. А лишняя дрожь в руках в бою ни к чему. И противоядий купить не успели. Интересно, у Тиссы есть какое-нибудь природное средство против отравы? Теперь тактика... рога в инвиз и вперед, в разведку. Парень опытный и экипировка вроде бы норм. С танками у нас так себе, Натар скорее универсал, для танка он недостаточно толстый. А рукопашник-Панда... не знаю я ничего о его классе. Принци-

пиальный отказ от оружия в пользу кулаков или когтей, как в случае с хаджитом, мне всегда казался странной блажью. И дамагеры у нас не очень. Мой билд под групповой замес не заточен, а на что способна чародейка девятого уровня, можно только гадать. Эта авантюра может выйти мне боком, если мы застрянем в данже, возрождаясь после гибели в этой комнате, теряя уровни и характеристики...

– Это какая-то шутка над шибко умными? – Не выдерживает Натар. Сарказм был понятен. Уже второй час мы шли по однообразному коридору. Поворот за поворотом, бетонные стены, освещаемые лампами, напоминавшими большие светящиеся грибы. И за все время ни единой твари. – Кто-нибудь может объяснить, куда мы попали и сколько продлится это издевательство?

– Сейчас нам все объяснят, растолкуют и дадут попробовать, – раздается из пустоты голос Тарка и из инвиза появляется рог. – Кажись, пришли. Метров через двести коридор выходит в большую пещеру. Многого разглядеть пока не удалось, но в ней явно кто-то есть. И их до хрена.

Останавливаемся на привал, а рог направляется на разведку, на ходу постепенно исчезая из видимого спектра. Хороший скил. Жаль, что очень многие монстры обладают истинным зрением.

– Перекусим?

– Не стоит перед боем, – отрицательно качает головой Нотар. – Ранения в брюшную полость при полном желудке гораздо опаснее.

Как все-таки сильны в нас условности реального мира! Какие брюшная полость и полный желудок? Мы ведь даже, пардон, в туалет не ходим, игровая особенность, существующая с времен первых ролевых игр. А излечиваемся, выпив мензурку с розовой жидкостью «здоровье». Но не возражаю. Голодными злее будем. Молча ждем возвращения разведки. Наконец-то какой-то драйв. А то пока это самый скучный день, проведенный мной в виртуальности.

– Шансов нет. Совсем. С самого начала в этом данже все не так, как должно быть, – Тарк не просто зол, он в бешенстве. По его словам, у входа в пещеру дежурит около полусотни скелетов двадцатого – двадцать пятого уровня.

– Перебить такую массу противника нереально, проскочить мимо них не получится даже у меня. Какая к хренам собачьим масштабируемая сложность! Это тупо баг! Все твари с мечами и топорами, но отсутствие ренджевых монстров нам ни черта не даст. Даже в узком коридоре они смогут атаковать минимум вчетвером. Наши танки долго не продержатся.

В речи Тарка послышалось что-то знакомое. Ну конечно! Отсутствие ренджевых противников. Опять бегать и пулять морозный шип? Да нет, не получится. Пятьдесят противников. Что мне, неделю вокруг них крутиться? И в туннеле с ними не разминешься. Но кое-какие сомнения слова рога во мне зародили. Квест на знание... чего мы не знаем?

– Давайте исходить из того, что это не баг. Подземелье весьма нестандартное. Чего стоит только одно уравнение на зеркале. Значит, решение проблемы может быть таким же неожиданным.

– Правильно, – поддерживает меня Панда. – Составляем еще одно уравнение. Что у нас имеется?

– Скелеты у нас имеются. Много, – мрачно заявляет рог.

– Хорошо. Масса скелетов, которых нам не одолеть в прямом столкновении. Имеется также безопасная комната и очень узкий и длинный коридор, – Хаджит умолкает, но идею он подсказал верно.

– А теперь прикинем, – подхватываю я мысль, – какие навыки мы можем задействовать в этом узком коридоре, прежде чем спрячемся в безопасной комнате. Давайте по порядку. Тарк?

– Мне комната не нужна, могу в инвиз уйти. И еще кого-нибудь одного пологом невидимости прикрыть. Но как только я ударю хоть одного скелета, мне кабздец, догонят и выпотрошат.

– Не бей. В этом бою на тебе разведка и наблюдение. Натар?

– Я уже имел дело со скелетами. Сильные и тупые. Противники так себе. Один на один я и двадцать пятого уровня не побоюсь. Но ведь придется драться с двумя-тремя одновременно. Не знаю.

– Панда?

– Я и с одним вряд ли справлюсь. Все-таки разница больше десяти уровней.

– Понятно. А что скажет чародейка?

– Я только начальные заклинания школы огня выучила, – пожимает плечами Листа. – Пока вызову элементаря, и на каст времени много уходит. Это маги могут колдовать со скоростью пулемета, но у них мана заканчивается. Мне мана не нужна, но элементарь работает медленно. А заранее я только огненную ловушку могу скастовать.

– А что это за спел?

– На пол наносится огненная руна. Это как мина, наступил, она взрывается огнем. Пользоваться ловушками сложно, она слабая, сразу не убивает, а монстры, если в первую попадут, остальные обходить начинают.

– А ведь тут, в коридоре не обойдут. Негде, – у меня в голове начинает зарождаться какое-то подобие плана.

Гордо вышагиваю по направлению к скелетам. Стоят неподвижными белыми статуями, плотно перекрыв вход в пещеру. В руках топоры и мечи, но вид на удивление мирный, даже веселый. Улыбки такие приветливые. Подхожу метров на двадцать. В толпе мертвых вояк оживление. То, что я один, их явно не расстраивает, ребята рады любому гостю. Вскинув ржавые железяки, они бодро спешат навстречу. Быстренько их обижая, кинув в толпу свой фирменный шип. Зацепило минимум троих, но повреждения самые незначительные. Комитет по встрече, кажется, просто не заметил агрессии. Не беда. Кидаю второй шип, стараясь зацепить следующую партию, хотя кто их в толпе разберет, выражение лиц на редкость похожее. А потом разворачиваюсь и бегу к первой огненной ловушке. Листа рисовала их несколько часов. Одну за другой на всем протяжении длинного коридора. Хорошие такие ловушки, не обойдешь, не перепрыгнешь... если только ты не фокусник и нет у тебя в заначке *внезапного прыжка*! Среди скелетов фокусы популярностью, похоже, не пользуются. Они толпой вбегают в ловушку и начинают активно гореть. Листа была права, повреждения от ловушки незначительные, к тому же мертвые воины не лыком шиты. Они не спешат ко мне, изучая пол перед собой. Как хотите! Кидаю очередной шип, еще. Обиделись! Опять бегут ко мне. Снова прыжок. И так триста шестьдесят три раза. Скланки с восстановлением выносливости собирали мне всей группой. Но они закончились где-то после трехсотого прыжка. Стоять в десяти шагах от скелетов, внимательно изучающих пол и восстанавливать по крупницам энергию для следующего прыжка, удовольствие на любителя. Мне не понравилось. Но и толпа преследователей значительно сократилась. Подбегаю к дверям, за мной спешит оставшаяся в живых (в живых?) дюжина мертвых. Дверь чуть приоткрыта. План Б. Обдирая бока, втискиваюсь в узкую щель, в которую тут же заступает готовый к бою Натар, за его плечом готовая подлечить Тисса. Панду и Листу вижу только, когда окончательно просачиваюсь в комнату. Хаджит стоит вплотную к намертво заклиненной двери, на его плечах чародейка. Ей предстоит кидать спелы в верхнюю щель проема. Мне места возле двери нет, да и боец я сейчас никакой. Привалившись к стене наблюдаю, как Натар профессионально окучивает лысые черепа своей колотушкой. Последний скелет рассыпается на отдельные косточки даже не успев подойти к двери. Комбо Тарка из невидимости. Страшная штука.

– Я тут скелетов обобрал, пока за процессией шел. Только монеты, по семь золотых с мелочью на рыло.

Вздыхаю про себя. Пока с финансовой точки зрения наш поход просто катастрофа. А ведь мы перебили намного превосходящий наш уровень отряд. Может что-то упадет с местного босса?

– Оружие сплошной металлолом, – продолжает хозяйственный Тарк. – Если у кого есть профессия кузнеца – набирайте. Тащить эту дрянь на себе чтобы скинуть за копейки бессмысленно. С мертвяков всегда лут поганый. Посмотрим, что будет дальше.

Дальше было еще три отряда скелетов. Никакой новой тактики мы изобретать не стали. Листа рисовала руны, я прыгал. И еще прыгал. За два дня, проведенных в подземелье среди бетона я возненавидел эти серые стены. Зато достиг двенадцатого уровня и отточил свой самый важный навык настолько, что мог бы обучать технике прыжков кенгуру. Когда я вел экскурсию по огненным ловушкам в последний раз, мне почти не приходилось останавливаться для восстановления выносливости, прыжок стал для меня столь же естественным видом перемещения в пространстве, как ходьба. Но все хорошее когда-нибудь заканчивается. После очередной дальней разведки по пещере Тарк доложил, что скелетов в пещере больше нет, а впереди нас ждет босс.

Замороженная локация

– Я же говорил, что баг, – удрученно констатирует Тарк. – Сейчас все сдохнет.

И не поспоришь. На резном каменном троне сидит змея. Вы когда-нибудь видели улыбающегося удава? Если да, то скорей всего вы слегка заикаетесь. А вот мне уже не страшно. Когда я увидел уровень рептилии, все чувства просто покинули голову. Триста? В этой локации? Бред!

– Сейчас я этой змеюке хотя бы в морду плюну! – негодует рог, когда мы подходим к трону. Но перейти к действиям не успевает.

– Не надо плевать, – сухим тоном классной дамы останавливает его рептилия. – Попали в замороженную локацию, ведите себя прилично.

Когнитивный диссонанс косит наши ряды. На высоких уровнях многие монстры обладают интеллектом и любят пообщаться с игроками. Но все они живут в внутри игры. А тут змея нам сообщает про замороженную локацию! Сейчас начнет рассказывать о программных сбоях и неустранимых багах. Будет неприятно узнать, что какая-то змея разбирается в компьютерах лучше меня.

– И что мне с вами делать? Это подземелье считается резервным и попадания сюда игроков не предусматривалось. Ну как вы пролезли? Я ведь пятикратный запас монстров в данж напихал, – змея как-то очень по-человечески разваливается в кресле и застывает. Мы удивленно переглядываемся. Похоже, с нами общается не программа и даже не искусственный интеллект. Это местный программмер, умудрившийся нарушить главный девиз Фэнтези: «Игра, совершенная как мир».

– Значицца так, – оживает змея через пару минут. – Мой косяк, забыл затереть вход. Если будете жаловаться админам, меня, конечно, поймут, но вам ничего от подземелья не обломится. Поэтому делаем вот что. Я накручиваю хвост змеюке и исчезаю. Она будет максимально лояльна к вам. Получите уникальные плюшки, квест планировался на развитие персонажей, так что прокачка вам обеспечена. Может и еще что выдаст, но тут уж не гарантирую. Ну а вы забываете обо мне и играете дальше. По рукам? – змея странно дергается и шипит. Похоже, имела место попытка протянуть к нам несуществующую конечность для рукопожатия. – Согласны?

Дружно киваем. Скорее от неожиданности, чем осознано. А ведь я уже начал воспринимать игру как реальный мир. И вдруг такая неувязка. Змея опять застывает на троне, и когда она снова поворачивает голову, рассматривая нас, сразу видна разница в моторике. Теперь это плавные движения пресмыкающегося, а не угловатые жесты программиста, забравшегося в тело гада.

– Вы выполнили легендарное задание очистить колодец змей от мертвых отрядов, – начинает программа шипящим змеиным голосом. – В подземелье, где стоит трон королевы змей, никто не входил до вас и никто не войдет вслед за вами. Ваше достижение останется уникальным во веки веков.

Вокруг нашей группы внезапно загораются зеленые зеркала. Змея соскальзывает с трона и направляется к ним, на ходу разделяясь на шесть копий.

– Иди в свой храм познания, – шипят змеи дружным хором, скрываясь, каждая в своем портале. – В нем ты получишь кольцо в память о проявленной доблести и умения в память о знаниях, которые навсегда будут погребены в колодце змей.

Переглядываемся с тревогой. Не ошибиться бы на последнем этапе. Не хочу получить уникальные знания чародейки вместо своих кровных. Порталы никак не обозначены. Пожав плечами, шагаю в ближайший.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.