

Витязь



M
E
R
C
E
N
A
R
Y

З
е
м
л
и
М
е
ч
а
и
М
а
г
и
и



18+

Mercenary Polt

Земли меча и магии. Витязь

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=35015018

SelfPub; 2018

Аннотация

Компьютерные игры привлекают всех, от мала до велика. И точно также, как привлекают, они затягивают и поглощают игрока. На заре "Земель", в альфа-версию данной игры начали играть двое, сын и мать. Что из этого получилось, вы узнаете, прочтя книгу "Витязь". В оформлении использовано изображение Ирины Тарнагурской с сайта www.behance.net

Земля Меча и Магии. Витязь

Чем еще заниматься подростку тринадцати лет в свободное от учебы время, кроме как играть в компьютерные игры? Отец нас бросил, когда мне было пять или шесть лет. Мама с утра до вечера работает продавцом на рынке, в ларьке. Когда выдался удачный сезон, купила мне, таки, компьютер.

Стрелялки, гоночки... Все старое, что только мог потянуть мой «ящик». Плюс мамка подсела на онлайн-овые всякие развлекаловки, типа ферм виртуальных и прочего. Так и делим с ней время, я, как приду со школы и до ее возвращения, а потом она.

В последнее время мне успело надоесть почти все. Старые – пройдены вдоль и поперек, новые – либо не идут нормально, либо вообще не запускается. Хотя некоторые он-лайн игрушки все еще оставались на прежнем уровне по требованиям, не смотря на то, что были современными.

Вот и в этот раз, просматривая новинки, я в первую очередь обращал внимание на системные требования. Мой взгляд зацепился на названии «Земли Меча и Магии». Видеокарта – встроенная, как раз, как у меня. Оперативки – хватает, процессор... да, походу, вот оно, мое развлечение на ближайшие несколько дней, а может, и месяцев. Качаю клиент, благо он оказался не таким уж и большим. Да, размер даже сейчас имеет значение, особенно когда у тебя не

безлимит, а социальный пакет, предоставляемый бесплатно малообеспеченным семьям, матерям одиночкам и так далее.

«Альфа» версия... Теперь понятно, почему требования такие низкие. Графика, наверное, как на калькуляторе. Ладно, зря, что ли, трафик использовал, давай хоть посмотрим.

Выберите вашу Расу... Зеленые уроды – орки, ушастые и костлявые эльфы... А что это? Ага, вот, богатыри. Герой – тоже богатырь. Магия... "Будет позднее". Умения... что это? Так, вот, есть описание. Оружейник... лучше биться будут... Доспешник... моих меньше бить будут. Агроном – больше еды... Да, кушать мы все любим, пусть будет...

Уровень сложности? Конечно, самый легкий.

Начать...

Мда, графика, конечно... корявая. Зато богатырь красивый!

Так, а что это за стрелочка над головой? Ладно, пойдем туда, куда она показывает.

Ух, ты, какой красивый замок из бревен! Стены вокруг из вкопанных же бревен, башенки. Нет, мне, определенно, нравится.

Что тут есть? Закли-на-тельный покой... "Временно недоступен". Сердце Замка... Ой, прикольный такой фонтанчик.

Ха, мамки рядом нету, можно и водички попить, хе-хе, сырой!

УХ!!! Вот это да! Класс! Даже не знаю, как передать ощущения своего персонажа словами... словно в него свежую батарейку вставили!

Так, что тут еще есть? Ага, Склад Ресурсов. Бревна, камни... ух ты, цветные камешки... Золото! Эх... вот это бы все, да нам с мамкой, сразу бы разбогатели...

Набираю полные руки камешков и подбрасываю их вверх...

Ну вот... и начались тормоза... эх... целерончик ты мой, целерончик... Ладно, значит, буду знать, что здесь, как только много этих, как их там... Сашка, друг мой, гений компьютерных железяк, еще говорил... а, вспомнил, полигонов. Как только много полигонов, значит все, тормоза...

О, мужик какой-то... Сейчас, наверное, будет ругать меня за разбросанные вещи. Или вообще, сочтет меня грабителем, который прокрался в сокровищницу.

Дядь, Вы не ругайтесь, я сейчас камешки соберу и больше сюда ходить не буду, честное слово. Повелитель? Вы – Повелитель? Я??? И это моя сокровищница? И я могу тут сидеть столько, сколько захочу?

Ага, сколько захочу. Пока мамка с работы домой не придет и не нагонит с компа. Типа, чтобы свет не накручивал.

Какие указания я дам? Ну, не знаю, а что можно... Да и как-то, взрослым дядькам, я, пацан, указывать, что делать, буду... Строить можно? А что можно построить? "Богатырский дом"? И что там... Да? Они там живут и их там на-нимать можно, да? Хорошо, стройте. Да, разрешаю, берите бревна со склада, сколько нужно.

А когда постройте хоть? К вечеру? Так я вечером уже не смогу тут быть. Можно дать целую очередь заданий? А что Вы посоветуете строить дальше?

Ой... Всплыла какая-то надпись...

"Вы уже дважды обратились к данному персонажу за советом. Желаете ли присвоить ему статус советника? Да/Нет"

Советник... это типа, этот бородатый дядька будет мне советы давать? Конечно, "ДА".

Данному персонажу присвоен статус "боярин-советник". Желаете ли дать ему персональное имя?

Да, наверное... "ДА". *Укажите имя.* А какие варианты? ... О, вот, нашел, прикольное такое...

Персонаж Пафнутий, боярин-советник первого уровня. Уровень усердия – 100%, верность – 100%, взяточничество – 0%.

– Что прикажешь далее строить, княже?

– Вы, Пафнутий, постройте сначала дом богатырей, а потом... а что потом стоит строить? И да, меня зовут Витя.

– Вослед за Домом Богатырей, княже Витя, надобно бы построить Дом Волхвов, да Конюшенку справить ладно бы было.

– Ну вот, значит, так и делайте...

– Витя! Витенька! Ты дома, сынок?

Упс. "Выход"...

– Да, мам, дома...

С физры я просто сбежал. Последний урок, физрук все равно бухает у себя в подсобке. Кинет нам мячик, ткнет старосте журнал, чтобы отметил отсутствующих и все. А так как Леха тупо забивает на журнал и "эн-ки" не ставит, то на физкультуре самая полная посещаемость.

Включить комп. Пока я раздеваюсь, он грузится.

Запустить "Земли".

Внимание, вышла новая версия игрового клиента. Старая версия, в связи с глобальными изменениями, не актуальна. Скачать?

Ой, блин... вот же ж, зараза. Ну пусть, качается... Сорок минут... Ладно, что тут мамка писала по дому сделать?

Все, скачалось? Уже и установилось? Ура, молодцы раз-работчики.

Запуск...

Распределите параметры Вашего Персонажа.

Сила... Ловкость... Выносливость... Ум... Интеллект...
Ментальная Выносливость...

А что они хоть дают?

Ну Сила то понятно, Ловкость и Выносливость тоже. Эх, мне бы так, в реальной жизни. Я бы все в Силу, Ловкость и Выносливость вкинул. Не, ну оставил бы там, чуть-чуть в Ум и Интеллект. Кстати, а что это ментальная выносливость дает? Откаты какие-то... время между заклинаниями.

Ну, давай... Сила – 30, Ловкость и Выносливость – по 10, Ум и Интеллект – по 5, все...

Ну, что не так?

При нулевом значении Ментальной выносливости Вы вообще не сможете колдовать.

Блин, ладно, Ум и Интеллект – по 4, Ментальная Выносливость – 2. Все.

Я снова в Игре.

Ко мне подбегает Пафнутий. Вроде вчера он был повыше, хотя... Нет, это я стал выше. Если раньше забор был намного выше меня, то теперь я могу достать вытянутой рукой до его верхушки.

– Княже Витя, Дом Богатырей уже достроили, теперича ладим Дом Волхвов. Вскорести достроим и приступим к Ко-нюшне. Прости Княже, что беспокою тебя по таким пустякам, только вот деревцо, кончается. Надыть, я мыслю, мужичков повести, да подсобрать сего ресурса, вельми нужно-го нам.

– Мне их что, лично вести в поход?

– Не изволь гневаться, Княже Витя, да токмо, ежели ты их поведешь, то и биться они будут усерднее, и работать при-лежнее.

– Ладно, давай, собирай своих мужиков.

– Прости, Княже, твои оне, твои. Кликнул я их уже, вона, стоят, шапки мнут.

Так, а ну-ка, давай, Витька, вспоминай историю, как там князья в древности обращались к своим подчиненным?

– Ну что, мужики, послужите вашему Князю верой да правдой?

Нестройный гул я расценил как согласие.

– Княже Витя, – вновь перехватил меня Пафнутий. – ты чаво богатырей не зовешь с собой. Чай, если бусурманин ка-кой, али зверь лютый повстречается, это их дело – бороться тебя, а мужички пусть работают справно и все.

– А где мне этих богатырей набрать?

– Да где, в Доме ихнем.

Хм, в Доме Богатырей, говоришь?

Здесь я смог "призвать", как в этой игре принято говорить, не нанять, а именно призвать, восьмерых витязей, как выяснилось, богатырями они станут позже, по мере роста уровней. При наборе, мне предложило чуть-чуть подкорректировать их параметры. Как и себе, призванным воинам я сделал основной упор на Силу и Ловкость с Выносливостью.

Передо мной стояли восемь витязей, с широкими плечами, мощными, сильными руками и маленькими головами. Все как один, голубоглазые и светловолосые, в белых, расшитых петухами, рубахах и простых серых штанах. В руках каждый держал по мощной деревянной дубине.

– А где же ваши мечи, шлемы, щиты, кольчуги? – недоуменно спросил я.

– Дык, это, батюшка, купить их надоть. – ответил мне нестройный хор.

– Княже Витя, купить надобно и оружие, и доспех.

– Где и у кого?

– Дык, на рынке, чай, у купцов заморских, либо у Кузнеца нашенского.

– Так купи, или мне самому надо все делать?

– Дык, Княже Витя, не серчай, нету ни того, ни другого. Не построено еще.

– Так стройте. Что там на очереди? Конюшня? Вот после нее и стройте, Рынок и Кузню.

– Добре, Княже Витя, так и сделаем. Тут Дом Волхвов наладили, може и их с собой возьмешь?

– Показывай.

Нет. Завтра, как приду со школы, сразу сяду читать документацию по игрушке, потому как сам, с наскока, не разберу.

Волхвов я то нанял. Тоже откорректировал их параметры. Если витязей я полностью в Силу выгнал, то Волхвов наоборот, по минимуму Силу, Ловкость и Выносливость, зато все в Ум, Интеллект и Ментальную Выносливость.

Из избышки на курьих ножках один за одним, кряхтя, опираясь на кривые палки, выходили столетние деды. Пять человек.

– Приветствую вас, дедушки. – обратился к ним я.

– И тебе здравствовать многая лета, Княже Витя, – старческими голосами проскрипели волхвы.

– Что делать умеете?

– Целители мы, батюшка.

Я отбираю двух, самых на первый взгляд, крепких дедка, остальным отдаю команду оставаться дома и... "думу думать", как они же мне и подсказали.

Отдаю приказ – выдвигаться в сторону леса. Не успели мы

пройти и пол улицы, как я понимаю, что волхвы будут очень сильно тормозить мою армию. Отдаю приказ двум витязям, взять на шею стариков. Вот, гораздо лучше.

На выходе из ворот моего городка, у меня вновь всплывает сообщение:

Поскольку Вы выбрали самый легкий уровень сложности, Вам доступна всплывающая подсказка. Совет дня: Вы в первый раз покидаете пределы своего Замка. Установите привязку точки возрождения на свой Замок. Вызвать Помощник? Да/Нет.

С помощью помощника устанавливаю эту привязку, попутно узнав, что это и зачем оно надо.

Моя победоносная армия выступает в мой первый поход.

Опять при запуске потребовало обновить версию. Ладно, по крайней мере, успел поделать уроки и убраться в квартире. В прошлый раз, когда мамка вернулась, она сразу просекла, что монитор еще теплый и начала ругаться, типа, пришел домой, сразу за комп, а по дому... Оглянулась и осеклась. Сунулась к урокам, а там тоже – все сделано! В результате сказала, что если так будет каждый день, то будет разре-

шать мне и после ее прихода посидеть за компом. С учетом того, насколько она подсела на свою "Виртуальную ферму", это заявление вообще, граничит с фантастикой. Только придет домой, сразу – бух и все... Что-то там сеет, пашет, жнет, обрабатывает, продает... А тут сказала, что будет кушать на кухне, чтобы меня не сгонять. Типа, за такое старание, меня надо вознаграждать.

Сегодня опять обновление. Уже стало привычкой, придя домой и включив компьютер, сразу дать подтверждение на зачатку и установку обновления, а самому – уборка и домашка.

Так, что тут у нас в логах обновлений? Фермы???

"Теперь у Вас есть возможность пригласить своих друзей, не имеющих опыта игры в РПГ, но обожающих виртуальные фермы, играть вместе с Вами. Вы будете воевать и захватывать земли, а Ваши друзья будут выращивать на фермах пропитание, так необходимое Вашей армии..."

Хм... А давай-ка я сделаю для пробы одну фермочку. Вдруг удастся мамку уговорить?

Так, а как здесь? Ага, вот. В управлении моим Замком появилась опция "выделить земельные участки", так... "Выставить на аукцион"... Объявляю условия и требования для

арендаторов. Налог... Ну, пусть будет, скажем, десять процентов от урожая. Так, ага, тут можно делать общий процент от урожая, а можно по каждому растению.

Список доступных растений для моей расы. Не понял. А почему "чертополох" в списке налогов есть, а семян я выдать не могу? И в мануале ничего не написано.

Так, сразу же в поддержку письмо, р-раз! Готово.

Оп-па... Ха-ха-ха... Разрабы или прокололись, или это баг. Взрослая сибирская ель – а картинка пальмы!

Еще одно письмо.

Ну что, пока мама с работы не пришла, попробую зарегистрироваться и... нельзя? А почему? С одного IP-адреса запрещена регистрация двух аккаунтов? С какой сырости? А если вот как у нас, дома один комп, или там, роутер дома стоит?

Письмо разрабам...

Оп-па... а у меня то уже все участки расхватали. А что пишут на форуме?

"Люди, кто знает, некий Русич очень дешево раздает фермерские участки. Сейчас закончились, когда еще лафа будет?"

"Внимание, халява детектед. В секторе русичей некто раздает наделы на дармовщинку, по десять процентов от урожая!!!"

И таких сообщений море. Ради интереса начинаю выяс-

нять, сколько же обычно ставят налога, оказывается – от половины, до трех четвертей! Та да... Явно мои предложения разлетелись как пирожки.

В мануале написано, что изменить условия я могу лишь на следующей неделе. Ладно...

О, двери открываются, мамка домой пришла.

И снова обновление. Хорошо, что мамка безлимит оплатила, так, хоть каждый день можно обновления качать.

Что тут нового?

«Внесены правки в мануал. Разблокирована возможность использования нескольких аккаунтов с одного айпи-адреса.»

Ура, теперь мамку можно посадить.

Спустя некоторое время.

– Витенька, здравствуй, сыночек. Кушал? Уроки поделал? Молодец, пусти маму, посидеть, отдохнуть...

– Мам, слушай, а тебе твоя ферма не надоела?

– Да надоела, так, а что? Мне бы так, посидеть, отдохнуть... ваши всякие стрелялки, гонки мне не интересны.

– Слушай, мам, тут новая ферма появилась. Новые растения, новые возможности, а, главное, мы с тобой будем в одной игре теперь. Смотри, вот видишь, у меня свой замок есть. А вокруг него земля.

– Слушай, а красиво. Словно с книжек по истории городок Киевской Руси срисовали.

– Так это и есть Замок Русичей. Смотри, мам. Вот я выделяю для тебя земельный участок, ставлю самый маленький налог. Вот. Все, ты теперь тут можешь заниматься. Я у тебя буду урожай покупать за игровое золото, ты на него улучшать свою ферму, и выращивать продукты, которые мне для прокорма моей армии нужны.

– Ага, то есть я тебе армию содержу, а ты там воюешь. Да? Давай, попробую. Подожди, а если на меня нападут?

– Буду защищать.

– А, ну, тогда ладно. Дожилась, родной сынуля земельку под огородик выделил да за мешок картошки, «крышевать» будет, чтобы хулиганы грядки не топтали.

– Мам. Так это же еще не все. Ты еще можешь выращивать по одному юниту и мне потом в армию отдавать!

– Что?! Родную кровиночку в армию? Ни за что!!!

– Мам?

– Да шучу я, шучу... Надулся уже.

Спустя несколько дней...

– Витюш...

– Да, мам.

– Вить, смотри, такой вопрос, а почему это одни продукты ты у меня покупаешь дороже, а другие – дешевле? И готовые

пищевые брикеты тоже, то дороже, то дешевле?

– Смотри. Мам. Вот, если правой кнопочкой клацнуть, то видишь? «Пищевая ценность».

– А. типа, калорийность?

– Ну, да, наверное...

– Ха, так давай я тогда не буду сеять всякую зелень... Вон, картошечка, капусточка, то, гораздо калорийнее. Я так понимаю, чем калорийнее брикет, тем он меньше места занимает?

– Да, тем меньше места, тем он легче, но и дороже.

– То-то я смотрю, на рынке, одни семена дешевенькие, а другие – дорогие какие!

– Мам, самые дорогие и самые калорийные – эльфийские продукты и растения.

– Так давай, я тебе буду списки давать, какие мне семена купить?

– Мам, а давай я тебе просто дам доступ к моему интерфейсу и все?

– Куда???

– Ну, к моим окошкам. Вот, смотри, вот у меня, тут, рынок, здесь можно торговать. Здесь закупки делать, здесь – заказы.

– А ну-ка, дай сюда.

Спустя где-то месяц...

– Витюш...

– Да, мам.

– Сынок, а ты караван отправить не хочешь?

– Да ну... Далековато это...

– Да, далеко и опасно, но зато смотри... Если покупать через рынок вот эти семена и ростки, то получается очень дорого, а теперь смотри, по чем их продают в этих локациях.

– Ну так, естественно, там у них в основном сектор Винкингс, поэтому морепродукты там очень дешевые. Зато наша пшен... Мам, ты предлагаешь заняться торговлей?

– Сына, не просто торговлей! Смотри...

– За реал???

– Да, Витя, да. Раз уж есть богатые идиоты, готовые платить реальные деньги за игровые продукты, то почему бы и не попробовать?

– Мам, но... но ведь это надо постоянно следить за караваном, чтобы его не разграбили, не напали на него.

– Мне хозяин сказал, что наш ларек пока что закрывается... Работаем до пятницы и все. Не хотела тебе говорить. Так что... С пятницы и неизвестно на какой срок, я – дома.

– Тогда давай, раз уж ты у меня такой профи в торговле, ты комплектуй груз, а я подумаю, кого и в каком количестве выделить на охрану каравана.

Эта же неделя, пятница, вторая половина дня.

Мамка скомплектовала довольно нехилую такую кучу тюков и мешков. Как она сама сказала, ей было очень непривычно, что к ней обращаются в мужском роде, но ничего, привыкла.

К счастью, разработчики наконец-то сделали несколько заклинаний и включили магию. Я сразу же дал своим волхвам «лечение» и «магическую стрелу».

Кстати, самих волхвов я привел в порядок. Стоило мне начать распределять характеристики для магов не все в ум и интеллект, а и немного в силу и ловкость, как они стали гораздо моложе, сильнее, и уже не отставали от витязей, которым я также добавил ума.

Весь отряд охраны я усадил на лошадей. Тридцать пять витязей и пятнадцать волхвов, ровными строями ехали по бокам от каравана, а над всей этой вереницей парили три птицы Сирина.

Когда мама первый раз увидела этих «птичек», первая ее реакция была выключить монитор. Но потом она сама себя успокоила, мол, мне уже не пять лет, как размножаются цветы и бабочки я на примере людей уже наверняка узнал, поэтому...

Поэтому я мог спокойно наблюдать за красивыми полуптицами-полуженщинами с крупными обнаженными сиськами. Которые парили над нашим караваном, высматривая за таившихся врагов и готовясь обрушить на них сверху потоки

смертоносных перьев.

По нашим прикидкам, если вести караван круглые сутки, то, как раз к вечеру воскресенья, мы должны были бы прийти к пункту назначения.

Поэтому, мы с мамой решили распределить обязанности так: до позднего вечера я веду караван, мама первое время смотрит, потом идет спать. Ночью она меня подменяет, а с утра я вновь стою «на вахту».

Самое важное для нас обоих было, чтобы мама увидела, как надо вести бой. И уже буквально через час на мой караван напали.

Караван вышел на очередную степную зону, когда вдалеке показалась целая россыпь точек, которые быстро приближались к нам.

Услышав мой зов, мама пригасила огонь под кастрюлей и тихонько присела рядом.

Как выяснилось, это были кочевники, НПС.

Отряд человек в пятьдесят, громко вопя, неся почти до столкновения с нами, после чего сделал резкий поворот, и поскакал рядом, осыпая нас целым потоком стрел. Волхвы работали не покладая рук, практически сразу исцеляя моих витязей.

Отстреляв по колчану, кочевники вытащили кривые сабли и кинулись врукопашную. В этот момент птицы Сирин,

до этого державшиеся по моему указанию под облаками, почти вне зоны видимости, спикировали на кочевников, осыпая их потоком своих острых перьев. Всего-навсего три птицы, но потери кочевников составили почти два десятка. К тому же, отвлекшись на обстрел сверху, всадники прозевали мой приказ «в атаку», отданный витязям.

К счастью, птицы Сирин обладали достаточным умом, чтобы прекратить обстрел как раз к тому моменту, когда витязи сошлись вплотную с кочевниками.

Разница в физической силе и росте, да плюс еще и размеры самих коней не оставили ни единого шанса малорослым всадникам. Мои потери составили – один витязь убит, и несколько раненых. Впрочем, волхвы гарантировали мне, что поставят моих воинов на ноги очень быстро.

Мама кинулась меня поздравлять и утешать по поводу потери бойца, но я ее успокоил, что это уже далеко не первый бой, проведенный мною, а потери... ну что ж, это война. Тем более, что компьютерная.

Понадеявшись на то, что подряд нападений не будет, я попросил маму последить за караваном, а сам мотнулся к соседу Сашке.

Санька уже давно барыжил бу-шными железками, имея пусть и не большой, но довольно стабильный доход, позволявший не просить деньги у родаков, а пользоваться своими.

– Здравсьте, а Саша дома? – спросил я у его мамы, открывшей двери.

– Да, проходи, только у него сейчас люди, подождешь? Присаживайся тут, на кухне. Пирожка хочешь?

Не хотеть пирожка тети Люды мог или полный дурак, или уже пообедавший до отвала у гостеприимной мамы моего друга.

Едва я успел дожевать угощение, как в коридоре раздались голоса. Взаимные благодарности плавно перешли в заверения в том, что к Сашке обязательно обратятся еще и что для таких хороших покупателей он всегда готов сделать максимальные скидки.

– Витек, привет. Заходи...

Мы прошли в его комнату, бывшую как жильем, так и складом всевозможного компьютерного барахла.

Сашка рухнул на свой диван и махнул мне рукой на стул, присаживайся, мол.

– Санька, слушай, тут такое дело...

– Вить, я тебя уже не один год знаю, говори сразу, что надо?

Я глубоко вздохнул...

– У тебя какой-нибудь гейм-пад есть?

– Какая игрушка? – ответил вопросом на вопрос Сашка.

– Да она недавно появилась в сетке, пока на стадии беты. Даже названия пока толком нет, так, рабочее выложили, "Земля Меча и Магии". ММОшка...

– Понял, фигня... Что, подсел?

– Да тут, видишь ли... Ты же в курсах, матушка моя, на "ферму" подсела? Так вот, а там сделали так, что можно играть в ферму и продавать товары в основную игру.

– Гы, прикольно, и?

– Ну, в общем... – я замялся. С одной стороны, Сашка меня не раз выручал, когда что-то из моих железок выходило из строя, давая подменку в долг. С другой стороны, если я ему сейчас скажу, что хочу взять у него гейм-пад, чтобы заработать реальные деньги. Не зажмотится ли он?

– Вить, не тяни... что случилось?

– Короче. Есть возможность зарабатывать реальные деньги, гоняя караваны через пару-тройку секторов. Более того, есть возможность управлять своими юнитами напрямую, как в той драчке, что мы у тебя из архива старых игр играли.

– "Клинок Тьмы", что ли? Там еще выбор из варвара, гнома, рыцаря и амазонки?

– Да!

– Угу, и ты надеешься, что управляя напрямую, ты сможешь лучше защищать караван?

– Да, просто я уже пробовал играть с клавиатуры и мышки, пока качался сам и качал своих воинов...

– Угу... догадываюсь...

– Да нет, как раз, гораздо лучше, чем если просто мышкой тыкать. Но все равно не то... Там есть комбинации, которыми можно суперудары делать...

Сашка легко потряс головой, делая вид, что шокирован моими словами, после чего встал и начал рыться у себя на столе, в завалах проводов, коробок и каких-то пакетов.

Наконец, по-видимому, не найдя того, что искал, он полез за монитор, к своему системнику, который у него пожизненно стоял в полуразобранном состоянии со снятыми боковыми крышками.

Одетые крышки я видел только по большим праздникам, к которым свой день рождения Сашка не относил.

– Смотри, где и что сейчас поедет. – прохрипел он мне, полувисая над своим столом и засунув голову в просвет между блоком и стеной.

– Вижу, – ответил ему я.

– Вытягивай провод ОТ меня.

Я потянул провод и вскоре оказался счастливым "обладателем" метрового шнура, второй конец которого уходил куда-то под кипу коробок.

– Отлично, теперь я держу коробки, а ты "иди" по шнуру.

Через несколько секунд я уже держал в руках... колонки.

– Тьфу, блин... Нет, так не годится, – буркнул Сашка и

сгрузил все, лежавшее на столе, на пол. — О, нашлась, родимая...

На столе лежала... "G-шка"... далеко не самой дешевой модификации. С индикаторным экранчиком, с кучей макросовских кнопок, с сенсорным тачпадом, способным успешно заменить мышку, с миниджойстиком и двумя десятками перепрограммируемых клавиш.

— На. Через две недели отдашь. Ну, или, если заработаешь, просто бабки принесешь.

Сашка взял со стола кусочек бумажки, написал на нем цифру, равную маминой заработной плате за две недели и вложил ее между клавиш.

— Сань, но... она же... дороже стоит... — только и смог прошептать я, надеявшийся на простенький геймпад, а получивший едва ли не профессиональную игровую панель.

— Вить, ты меня давно знаешь...

— Знаю, потому и спрашиваю. Знаю, что ты мне иногда по такой дешевке, такие железки отдавал...

— Короче, берешь? или мне ее назад забрать? — с ухмылкой демона-искусителя глянул на меня Санька.

Домой я летел, словно на крыльях, бережно прижимая к груди пакет. Родной коробки у Сашки не нашлось, поэтому мне был выдан самый обычный кусок полиэтилена из супермаркета.

– Рыбой не воняет? Нет? Значит, прокатит. – сказал Санька, опуская панель в пакет.

За время моего отсутствия ничего страшного не произошло, и я сходу кинулся подключать панель к компьютеру. Потратив полчаса на ее настройку, я с нетерпением переключился в свой Замок, свернув караван до маленького окошка.

Выбираю первого попавшегося витязя и направляюсь им к выходу.

Неподалеку от моего Замка есть ложбина, где расположилось логово мобов – стаи волков. Вот на них то я сейчас и опробую панельку.

На подходе я для пробы делаю пару комбинаций, выясняя, какова "мягкость" клавиш и скорость отзыва на нажатия. Похоже, панель работает быстрее, чем мой "камешек", с сожалением подумал я и вошел в локацию.

... Удар мечом, блок щитом, уход с линии атаки. Комбинация, дающая круговой удар, прыжок назад, выводящий меня из окружения... Удар, еще удар, голос мамы, подсказывающий, что сзади двое и один слева...

Уже который раз на протяжении боя по телу моего бойца, от ног до головы, прокатывается голубоватое свечение, отмечая получение очередного уровня и восстанавливая мне здоровье до увеличившегося максимума.

Пожалуй, пора выходить из боя, решаю я, и двумя перека-
тами, ставшими гораздо более длинными и резкими по срав-
нению с начальными, выходу из локации.

Затекла спина, дико болят кисти... пять часов игры и два-
дцать один уровень. Неплохо...

– Вить, а зачем это надо?

– Понимаешь, мам. Сию секунду это была просто трени-
ровка для меня, чтобы, когда на караван нападут, я мог с
меньшими потерями и риском отбить нападение. А вообще,
если так тренировать каждого из наших витязей, то...

Кстати, да, набранные уровни дали возможность провести
апгрейд Витязя до Богатыря.

– ... То вместо довольно слабых воинов, мы получим вот
таких вот красавцев.

В момент выбора мною подтверждения о повышении Ви-
тязя, под, наверное, красивые спец эффекты, которые я был
вынужден отключить, на экране возник рослый, усатый, го-
лубоглазый красавец, на полторы головы выше витязей.

– Ага, поняла, то есть этот вышибала будет покруче, чем
те задохлики, с которыми мы отправили караван?

– Да, мам.

– Значит, покажешь мне завтра, когда я выплусь, как иг-
рать на этой "клавиатуре". Буду растить тебе воинов. А эта
бумажка, это что? Телефон?

– Нет, мам, – тяжело вздохнул я. – Сашка одолжил мне

эту панель, с условием, что через две недели я ее возвращаю. Ну, или если заработаю денег, то отдам вот эту сумму.

Мама очень глубоко вдохнула, задержала воздух и выдохнула.

– А у Саши дешевле ничего нету?

– Мам, дешевле, значит хуже...

– Понятно... ладно, посмотрим, сколько удастся "поднять" с этой "поездки".

Под вечер на наш караван было совершено второе нападение. Толпа крестьян во главе с парой пеших мечников. Не имевшие стрелковой поддержки, нападавшие даже не смогли нанести хоть какого-нибудь серьезного урона моим войнам.

Мама честно попыталась поиграть на игровой панели, но быстро отказалась от этой идеи, сказав мне, что ей и мышкой тяжело управляться, тыкая команды, кого атаковать.

Еще она выпросила у меня, как сворачивать в маленькое окошко окно событий каравана, и работать с Замком, уточнила у меня, какую сумму золота она может взять с моего игрового счета и где посмотреть имеющиеся запасы и свободное место на складах.

Похоже, мама – продавец с более чем двадцатилетним стажем, попала в свою стихию...

Один из витязей, участвовавших в охране каравана, получил повышение до Богатыря.

В одиннадцать часов ночи я ушел спать.

– Витя, Витенька, вставай, сыночек, беда!

Я с трудом открываю глаза. Что, уже утро? Нет, ночь на дворе.

– Мам, что случилось?

– Нам дорогу преградили какие-то коротышки бородатые. Пытались развести меня на «плату» за проход по их земле, я отказалась, сейчас витязи стоят в «защите», как ты и советовал, а я тебя пошла будить.

Гномы...

Если честно, далеко не самая сильная раса, но низкий рост давал им преимущество в бою против всадников, вынуждая меня спешить моих воинов.

А если добавить превосходные доспехи и оружие, да плюс немалую физическую силу и частичный иммунитет к магии...

Понимая, что лишаю свою армию стрелков, я приказал волхвам сосредоточиться только на исцелении витязей, прямо запретив использование магических стрел. К этому моменту ряды моей армии сократились еще на двух витязей и одного волхва, который очень неудачно вылез в переднюю линию, где и получил секирой в грудь.

Выстроив своих воинов в две линии и запретив волхвам

двигаться, я отодвинул клавиатуру и мышку, выбрал только недавно повышенного Богатыря и выбрал «прямое управление юнитом».

Несмотря на постоянные проблемы с прицеливанием, дело стало двигаться гораздо лучше. Ценой потери еще одного витязя и готовностью к повышению сразу троих, мы выиграли этот бой.

Быстро провожу сбор лута, выпавшего с гномов. Далеко не с каждого выпадали доспехи или оружие, но даже того, что мне досталось, уже хватило бы на оснащение небольшого отряда... гномов. Если секиры еще хоть как-то смотрелись в руках витязей, то доспехи просто светились красный в инвентаре, сигнализируя о том, что одеть их на носителя не представляется возможным.

Повышаю одного витязя до Богатыря, пытаюсь сделать то же самое со вторым, и получаю сообщение о нехватке золота для данной операции.

– Мам, а... ты что, все золото потратила?

– Вить, ну ты же сам сказал, что если до утра понедельника верну, то можно, хоть все тратить.

Оказывается, моя маман задала постройку еще двух амбаров и одного склада, скупила у моих арендаторов-фермеров почти ВСЕ излишки, которые у них были, и заказала у

торговцев на рынке снаряжение для еще одного каравана.

– Мам, ты уверена? А когда ты собираешься отправлять второй караван? И кто его охранять будет?

– Не волнуйся, мама все продумала. Смотри, по прибытию нашего первого каравана, мы, после того, как распродадим весь товар, получаем такую сумму в игровом золоте и в реальных деньгах...

Мама достала и показала мне тетрадку, в которой несколько страниц были исписаны ее почерком.

– Не, подожди, но откуда у тебя такая уверенность в том, что мы распродадим ВСЕ сразу и именно по таким ценам?

– Я просмотрела на форуме игры все, что связано с торговлей. Здесь реализованы фьючерсные операции и договоры! Это значит, что я могу заключить договор на поставку товара в будущем, по «сейчас» утвержденным и согласованным ценам. Более того, я нашла и списалась с людьми-торговцами того сектора, куда мы идем и договорилась, что мы сдадим им ВЕСЬ наш груз по цене чуть дешевле скупки, но зато сразу, понял? Дальше, по поводу охраны. Смотри, услуги мага по телепортации всей нашей армии назад, в наш Сектор, обойдутся в вот в такую сумму в игровом золоте, значит, как только мы приведем караван и сдадим товар, витьзей можно отправлять домой. Очень жаль, что разработчики игры запретили пересылку телепортами караванов, так как мы бы могли...

– Да, мам, знаю... Им уже неоднократно писали петиции, но они давали ответ, что, мол, тогда, вся торговля псу под хвост. Для этих же целей, они и семена сделали непроходящими через порталы. Семена то класть в карман юниту можно. Но этот юнит тогда не может пройти через портал.

– Не поняла...

– Ну, нельзя положить семя в «карман» воину и послать его телепортом.

– Оп-па...

– Что, уже купила?

– Да.

– Много?

– Нет, не очень. Десяток эльфийских лопухов, на пробу.

– Ладно, пусть тогда одна птица Сириин своим ходом полетит домой. Который час то?

– Ой, сына, извини... ты спать хочешь, а я тебя отвлекаю... Третий час ночи.

– У-а-у... спокойной ночи, мам...

– Спокойной ночи, Витя.

Суббота прошла в непрерывном марше и мелких стычках. Потерь мы больше не несли, благодаря прямому управлению, да и встречные противники были явно не того уровня и не в том количестве, чтобы оказать нам существенное

сопротивление.

Мама полдня отсыпалась, потом встала, приготовила кушать и под села ко мне.

Минут через пятнадцать до меня дошел скрытый смысл упрямого смотрения в затылок — мама молчаливо намекала на то, чтобы я ее пустил на ферму.

Дорвавшись до прямого управления моим Замком, в течение ночи мама выставила на аукцион почти все свободные участки вокруг моего замка и тут же арендовала их. Не знаю зачем, но мама выставляла минимальный налог на фермы, после чего попросту «сливала» по минимальным ценам, мне же, всю свою продукцию.

На каждом ее участке возилось по одному лбу, копавшему, пахавшему, сеявшему и тому подобное.

Судя по тому, насколько мама их упорно гоняла, к концу следующей недели, когда уже настанет срок «сдавать» в наем, то есть в солдаты, ее «детюшек», я имел шанс получить как минимум полтора десятка хорошо прокачанных Витязей, а, возможно, и богатырей.

— Мам, ты полностью уверена в том, что ты делаешь?

— Вить. Давай так. Мы попробуем. Если это даст хороший результат, то...

— Мам. Ты ж не забывай, мне еще должно хватить золота, выкупить этих «новобранцев» у тебя. Да и потом, жалование

им платить еженедельно. Я ж, зачем сказал, что к утру понедельника мне золото понадобится? Мне жалование платить им надо.

– Не бойсь, сынок. Мамка знает, что делает. Должен же этот компьютер деньги вернуть, которые я на него потратила.

Ночь с субботы на воскресенье, по словам мамы, прошла достаточно спокойно. Две стычки и ни единого потерянного юнита.

Утром я решил подробно просмотреть характеристики своих воинов.

Семнадцать Витязей, четырнадцать Богатырей, одиннадцать волхвов, три старших Волхва, две птицы Сирина и одна – Старшая Сирин – моя армия на момент подхода к границе сектора Викингов.

Сам Сектор был окружен кольцом высоких, неприступных гор, изредка прорезанным перевалами. Впрочем, мы шли не прямо по равнине, а все сильнее забирали к побережью моря. В результате, мы вышли к узенькому перешейку, шедшему прямо по пустынному песчаному пляжу.

Прямо поперек перешейка стояла стена суровых, мрачных, бородатых мужиков, в рогатых шлемах, с овальными и круглыми щитами.

Если до этого, на карте, все встреченные ранее враги отмечались желтым цветом, как НПС, то эта армия была крас-

ного цвета. Это был отряд другого игрока.

– Баста, карапузики, кончились танцы. Оставляй товар, дальше мы его понесем. Га-га-га... – проорал выступивший вперед ряда щитов высокий бородатый викинг.

Мама перехватила микрофон.

– Мы идем к Олафу Андварафорсу.

– Олафу? – викинг в замешательстве отступил назад на шаг. – А какое у вас к нему дело?

– А кто ты таков, что спрашиваешь?

– Я то? Руд Синебородый!

Мама отодвинула микрофон и накрыла его рукой.

– Плохо дело, Витя. Это кровный враг Олафа, моего торгового партнера. Если мы сейчас скажем, что мы идем к Олафу торговать, то он нападет на нас.

На глаз, нас ждало почти семь десятков викингов. Конечно, каждый из них был вполне сопоставим с моим витязем, но... Но, во-первых, витязи были на конях. Во-вторых, у меня почти половину составляли Богатыри, а среди воинов Руда я не видел Берсеркеров. В-третьих, у меня были Сирины – стрелки с неба. А если на тебя падают стрелы с неба, то ты, либо прикрываешься щитом сверху, подставляя пузо мечам врага, либо прикрываешь пузо, подставляя башку под стрелы. А еще у меня были волхвы, коллег которых, среди викингов, я не видел. Тем не менее, почти двух кратное пре-

восходство в количестве, внушало опасения за результат боя.
– Знаю, – сказала мама и подвинула клавиатуру к себе.

Олаф, это Витя. Я на подходе. Иду через проход на побережье. Меня перехватил Руд Синевородый со своими ребятами. Их около семи десятков.

...

Скажи ему, что ты мой кровник, и что я обещал тебе Кровавого Орла. Делайте вид, что объединяетесь и идете меня бить, а караван – приманка для меня. Кидаю точку на карте, где мы с тобой «якобы» должны встретиться.

– Слушай, Руд. Дело в том, что Олаф меня сильно оскорбил. А когда я пообещала... щал, что приду и набью морду, заявил, что сделает мне Кровавого орла. Я, под видом простого торговца, договорилась с ним встретиться и веду караван-приманку. Предлагаю объединиться и вместе уничтожить его.

– Согласен, но учти, его Замок – мой!

– Да не вопрос. Если выкупишь у меня мои товары, забирай себе его замок.

– Тогда идите вперед, а мы будем втихую идти позади.

– Договорились.

Олаф, он клюнул. Идет позади нас, мы – типа приманки. Там, где я назначил встречу, будут две приметных сосны.

Между ними проходите ровно по дороге, иначе наступите и обнаружите раньше времени моих воинов.

Поняла.

Слушай. Витя, ты что, баба?

Ну... я его мама. Сын воюет, я торгую.

А, логично. Не вопрос.

Стоило только моей армии пройти между сосен (некоторых, особо ретивых воинов я вел «вручную»), как позади нас, прямо из-под земли, выскочили викинги и окружили отряд Руда.

– Будь ты проклят, торгош! – успел прокричать тот, после чего завертелась битва.

К нам подошел пожилой, седой викинг.

– Я – Олаф.

Пока мои волхвы оказывали посильное содействие в уничтожении отряда Руда, метая в его воинов магические стрелы, мама во всю торговалась с Олафом.

Вернее, не торговалась, а сдавала тому товары. Как я понял, список был согласован, и оговорен заранее. Сейчас седоусый викинг недоверчиво вскрывал каждый мешок, запускал туда руку, проверял качество семян, соответствие содержимого заявленному и так далее.

Бой уже давно завершился, воины Олафа удерживали нескольких пленных, растянутыми за руки, а мама все торговалась с викингом. Наконец, оба персонажа, мой и Олафа, ударили по рукам и разошлись.

– Все, Витя, можно возвращаться домой.

– Подожди, мам, дай посмотреть.

– Что ты смотреть будешь? Или на что?

– Да воины Олафа захватили в плен Руда и кричали, что теперь ему сделают Кровавого орла. Мне просто интересно, что это.

– Так, разворачивайся и домой! Не надо тебе ТАКОЕ смотреть. – строго сказала мама.

Интересно, что же там такого страшного?

Мы оплатили в магической гильдии телепорт домой, мама купила эльфийские семена, погрузила их на Сирин, и мы отправились домой. Большинство порталом, птица – своим ходом.

В понедельник я ушел в школу, а мама осталась дома, вести самостоятельно второй караван. Весь день я провел как на иголках, ведь она совсем не умеет играть в экшн.

Тем не менее, вечером мама похвасталась тем, что не по-

теряла ни одного из воинов, да и прошла довольно таки далеко.

– Витя, ты пока покушай, да последи за караваном, а я мотнусь в банк. – сказала она мне и ушла.

Я просмотрел текущую ситуацию в своем Замке. С ресурсами у меня уже стало гораздо лучше. Мама весь приплод крестьян-рабочих отправила на добычу, что сразу же дало ощутимый результат, благо в этой игре добыча ресурсов шла не так, как в других, посуточно, а игрок сразу получал, пусть даже и маленький, но непрерывный и ощутимый поток.

Отбив, уже ставшую привычной атаку на караван, я оста-навливаю видеозапись боя и продолжаю заниматься Замком.

Спустя полчаса пришла мама. Довольная, светящаяся, она радостно потрясла в воздухе рукой с зажатой в ней парой купюр.

– Витя, я просто не верю своим глазам! Я просто не верю!

– Мам, что случилось?

– Понимаешь, когда люди покупают детям наклейки, свистелки, шарики, это еще, куда ни шло, но покупать какие-то пиксели, картинки на экране... Короче, я только сейчас в это поверила, когда получила в банкомате деньги.

– Мам, если не секрет, сколько?

– Да, считай, почти двух недельную зарплату в киоске. Так что, сына, давай, тренируй своих воинов, а я буду караваны гонять.

Следующие две недели превратились для нас в одно непрерывное ведение караванов. Я приходил домой, садился делать домашку, поглядывая краем глаза за происходящим, а мама тем временем – отсыпалась. Поздно вечером я ложился спать, а мама заступала на дежурство.

Естественно, что все шло у нас не так уж и гладко. Пару караванов нам разбили, еще один раз мама пролетела с покупателем, но, тем не менее, к концу второй недели работы караванщиками мы заработали больше, чем мама зарабатывала в самый лучший месяц, или двум-трем обычным месячным зарплатам.

В четверг вечером, когда мама еще спала, а я уже поделал все необходимое для школы и занимался прокачкой очередной партии будущих охранников, вылезло сообщение:

«Уважаемые Игроки. Доводим до Вашего сведения, что через один час, в восемнадцать ноль-ноль по Гринвичу, будет произведена перезагрузка серверов с целью внесения необходимых изменений и добавления контента. Все учетные данные будут сохранены. Данное действие не приведет к перезапуску сценариев и карт! Указанные работы будут длиться до завтрашнего дня до девяти часов утра по Гринвичу.»

Да, новый контент, это хорошо. Да и выспимся мы с мамкой по-человечески.

Я написал записку с объяснением, что происходит. Выключил компьютер и улегся спать, так и не разбудив маму. Действительно, зачем ее будить, если «Земли» потушены?

Утром я ушел в школу, объяснив маме, что и как качать и устанавливать. Собственно, вся инструкция заключалась во фразе «мам, ничего не трогай, просто запусти игру после девяти часов по Гринвичу и отвечай Да на все вопросы».

В девять часов, как раз, когда у нас началась география, у меня завибрировал мобильник. Спросив разрешения, я выскочил в коридор.

- Витя, а тут пишет, что сервер не работоспособен!
- Мам, а который сейчас час по Гринвичу?
- Девять. Ты же сказал ждать до девяти, вот я и...
- Мам, по ГРИНВИЧУ!!! У нас разница сколько часов?
- А-а-а...

Возвращаюсь в класс и сажусь на свое место. Блин, мама... когда же ты будешь внимательно инструкции читать, а?

Придя домой, я застал потрясающую картину – компьютер был выключен!

На мой вопрос, а в чем, собственно, дело? Мама спокойно ответила, что «девяти по Гринвичу же нет», демонстративно ткнув мне в часы на стене.

– То есть, ты ждешь девяти часов вечера?

– Ну да, по Гринвичу...

– Блин...

Включаю компьютер.

Так, обновления, как ни странно, небольшие. Установились очень быстро. Из новинок: появилась новая раса с замком – демоны, добавлена возможность осуществлять морские путешествия, исправлены баги, обнаруженные пользователями. В конце списка изменений я, с удивлением, обнаруживаю надпись, гласившую, что разработчики выражают огромную признательность игроку под ником «Витя», приславшему наибольшее количество замечаний.

Трам-тарарам, приятно!

Так, что тут у нас... раса демонов. Голубого цвета??? С какой это поры демоны стали голубыми? Они же всегда были красными или черными.

Спустя пару часов, после того, как мы начали играть, мама издает радостный вопль.

– Витя, смотри, стали доступны для торговли другие ма-

терики!

Да, действительно, стали. Заодно добавились торговые маршруты и целая куча квестов.

Мама, просматривая списки товаров на других материках и цены, только постанывала и охала, мгновенно прикидывая, какой навар можно получить на той или иной позиции.

- Витя, у тебя корабль есть?
- Нет, мам, откуда. Их только-только добавили в игру.
- Значит, покупай. Будем открывать Америку!
- Угу, а ты на стоимость кораблей смотрела?
- Сколько? Всего-навсего? У тебя же золото есть, покупай.
- Мам, это не в золоте. Это цена за реальные деньги.
- Ох... ничего себе! Это за что такие деньжищи? За кучку пикселей? А есть возможность его сделать самому?

Я начал читать документацию...

Да, такая возможность была, но... Но для того, чтобы создать корабль, надо было заниматься сбором ресурсов почти два месяца. Ну, или направлять на сбор абсолютно ВСЕ население Замка. Что полностью останавливало развитие замка и делало его легкой добычей соседей, которые и так досаждали нам постоянными нападениями и осадами. Впрочем, мы в долгу не оставались.

– Так что будем делать? – спросила меня мама. – Такие деньги у нас то, есть, заработали, но...

– Мам, а что «но»? Или мы покупаем корабль, или не покупаем.

– Если мы не покупаем, то купит кто-то другой...

– Мам, да не проблема, это же не штучные яйца Фаберже. Их разрабы, сколько надо, столько и продадут.

– Да я не о том. Если кто-то другой, раньше нас, купит корабль и начнет торговать, то он начнет налаживать контакты там, и мне, потом, будет очень сложно вклиниться. С викингами нам просто повезло, потому, что туда мало кто хотел возить караваны, но и то, уже сейчас цены упали, так как мы насытили рынок. Как ты считаешь, мы сможем провести караван на другой материк?

Слушая краем уха маму, я тем временем, в бешеном темпе, читал мануалы.

Выходила очень интересная вещь. Правда, это пришлось собирать буквально по крупицам, но, тем не менее.

Была. Оказывается, такая возможность, сделать очень недорого, корабль, способный вместить в себя буквально несколько воинов, положить им в инвентарь немного груза и отправить в плаванье. Рискованно, но, зато, быстро.

Все это я объяснил маме. Самым интересным в этом варианте было то, что если управлять парусами кораблика на-

прямую, а не тыкать мышкой «плывем туда», была возможность повысить его скорость до полутора раз! Получая, таким образом, возможность уйти буквально от любого преследующего корабля, которым управляли «классически».

То есть, мама анализирует рынок, выбирает то, чем выгоднее всего торговать, или, как сказала мама «товар с самой высокой ликвидностью», а я веду кораблик.

Единственной проблемой было то, что поход занял бы уже не два дня, так, чтобы мы уложились в выходные, а дня четыре, если вести кораблик мышкой и отсыпаясь в перерывах между погонями. Или те же двое суток, но под непрерывным управлением.

Игровая консоль (вот как она, оказывается, правильно называется), взятая у Сашки, подходила под это дело просто идеально. Только вот одна проблема, две недели уже прошли, и ее надо было возвращать владельцу.

Ладно, обойдусь как-нибудь, решаю я и отношу ее Саньке.

Пока я мотался туда-сюда, мама уже успела подготовить мне товар на продажу и, по моим инструкциям, скомандовать собрать кораблик работникам. Вернее, они успели сделать два кораблика.

В пятницу, в семь часов вечера я сел за клавиатуру и отправился в плавание.

Заранее купленные свитки с заклинанием "Невидимости" расходуются очень быстро. По моим прикидкам, до конца путешествия мне их не хватит. Я и так уже, рискуя столкнуть обе лодки, свожу их вместе и как только на горизонте появляется быстроходный корабль, кастую это заклинание.

Разрабы явно учли тот факт, что торговля позволяет быстро обогащаться и что поэтому ее необходимо усложнить как можно сильнее.

Впрочем, по-видимому, это же поняли и другие игроки. Те из них, у кого было достаточно реальных денег, уже купили себе нормальные корабли, которые использовали не для торговли, а для пиратства.

В результате, когда я вывел свои лодки по реке, протекавшей мимо Замка к морю, и попытался найти кого-то, кто пошел бы с нами, таких не оказалось.

Нет, желающих предложить нам услуги по охране оказалось достаточно, но цены, выставленные ими, были просто заоблачными. Как сказала мама, прибыли от сделки, просто не хватило бы для того, чтобы окупить охрану. Или хватило бы... в самый-самый раз.

Предложение взять под охрану несколько лодок вызвало смех и соответствующее умножение цены, без каких-либо скидок. Еще и требование оплатить охрану "наперед".

В результате, я взял свои лодки под прямое управление и вышел самостоятельно. Вплоть до того момента, пока порт не скрылся из виду, мы с мамой напряженно вглядывались, не пойдет ли за нами в погоню какой-нибудь корабль?

Буквально через полчаса я заметил на радаре желтое пятнышко, шедшее нам наперерез. Спустя несколько минут уже можно было различить силуэт корабля, который стремился пересечь наш путь.

Вскоре у меня замигала иконка внутриигрового чата.

Эй, как там тебя... Витя... Не, не так. Эй, там, на острове, отдавай свой сундук! Короче, Витя, стопори свою лодку и отдавай свой груз. Вторую мы, так уж и быть, отпустим. Мы – добрые пираты, ха-ха-ха...

Э нет, ребята, ни за что!

Мама, которая сидит почти вплотную к экрану, диктует мне, на сколько точек (пикселей) отклонился силуэт моего корабля-лодки, от направления ветра.

Я, ориентируясь по распечатке из мануала, мышкой корректирую, какие паруса поднять, какие опустить, какие зарифить. Думаете, что это даст и почему это нельзя делать автоматически? Дело в том, что ИИ, который отвечает за управление кораблем в автоматическом режиме, делает все эти процедуры, во-первых, с задержкой по времени, во-вто-

рых, поэтапно, сначала один парус выставит так, как надо, потом второй и так далее.

Я не поленился и нашел подробное описание, какая комбинация парусов выгодна для каждого четверть-румба!

Впрочем, над пиратским кораблем сияли отблески творимых заклинаний. Их маг старался вовсю, придавая им максимальную скорость.

Тем не менее, результатом моих манипуляций стало то, что пират не мог догнать нас...

Витя! Не надо бегать от снайпера – умрешь уставшим. Ты сейчас насилуешь своего мага, чтобы тот ускорил движение, да? Так вот, когда у вас закончится запас маны, мы заберем обе лодки, а вас не будем убивать, а высадим на необитаемый остров, чтобы вы там посидели, пока не умрете от голода и жажды. Если сдашься сейчас, мы вас убьем, и вы не будете терять времени, а просто возродитесь "дома".

Я не отвечал, продолжая уделять все внимание управлению парусами.

Еще через пару минут мне в чат пришло сообщение на английском языке. В нем было изложено то же самое, и добавлено извинение, что они сразу не догадались обратиться на международном языке.

Спустя еще пять минут, я опять получил сообщение, и опять на родном языке.

Падла! Ну, ничего. Мы твой ник запомнили. Ты еще будешь домой возвращаться!

Свечение над пиратским кораблем начало угасать, а в нашу сторону полетело несколько магических стрел, от которых я легко уклонился, впрочем, слегка потеряв скорость.

Пираты исчезли за горизонтом, и пропали с радара. Мама с облегчением вздохнула и отодвинулась от экрана. Я расслабил руки. Опасность, пока что, миновала.

За последнее время мы с мамой очень неплохо подзаработали. Я, конечно, слышал о том, что есть профессиональные игроки, и что они зарабатывают неплохие деньги, но чтобы самому стать таким... До сих пор я об этом не думал.

Конечно, дела шли у нас не все время гладко. Кроме великолепных походов, были и откровенные «фейлы».

И если в тех случаях, когда маман прошибала с номенклатурой товаров, было не страшно и исправимо, мы просто

теряли время и немного игрового золота, которое потом все равно возвращалось, то в случае, когда мы теряли весь караван, было похуже.

Одним из таких примеров был случай, когда мы повели караван на другой материк.

К тому моменту у нас уже была построена своя ладья, вмещавшая в несколько раз больше паков с товаром, чем те несколько лодок, на которых мы плавали до этого.

Первая же ходка окупила и ладью, и все затраты, а я наконец сходил к Сашке и выкупил у него ту игровую консоль.

– Здравствуйте, а Саша дома?

– Да, – его мама, как всегда, приветливо распахнула перед мной двери. – проходи, он у себя в комнате. Саша! К тебе Витя пришел!

– Санька, привет.

– Трям, чего хотел?

– Сколько ты за консоль хочешь?

– Оп-па, а ты что, заработал денежку?

– Да, и не плохо, хочу тебе сказать. Так сколько?

По цене мы быстро договорились и вот уже через пару минут, после пересчета денег, я держу в руках игровую консольку, которая стоит больше, чем весь мой компьютер!

– Вить, такой вопрос, у тебя же до сих пор ТА видяха?

– Да...

– Смотри, могу предложить такую.

Сашка взял с полки коробку с изображенной на нем де-вой-воительницей, в соответствующих жанру псевдодоспехах и гигантским мечом, который, наверное, весил в реале столько же, сколько сама воительница.

– «Двухголовая», с поддержкой расчетов физики, последние шейдеры и все такое.

– Эх... змей-искуситель, сколько?

– Ты сначала возьми, попробуй, а потом будем торговаться, – хищно улыбнулся Санька, и я понял, что это действительно вещь. Если он даже не называет сейчас цену, значит... Значит она мне нужна. И будет он мне по дружески выкручивать руки... Эх... ладно, давай, попробую...

Дома я тут же подключил консоль. О, да... теперь я буду гораздо лучше сражаться. Теперь нам не страшны никакие погони, уйдем от всех!

Дождавшись, когда настанет моя очередь «дежурить» за компом и выждав, чтобы не ожидалось никаких событий, я выключил его и достал из коробки видяху. Тяжелая, двух-слотовая, с двумя вентиляторами, с платой красного цвета, она лежала в руках, словно какое-то футуристическое оружие. Несколько секунд я, вообразив себя воином и держа ее

на манер автомата, целился из нее во все стороны и расстреливал окружающих меня врагов.

Наконец, наигравшись, я начал священный процесс установки нового оборудования в свой комп.

Практически сразу же я наткнулся на весьма неприятную деталь. Судя по инструкции, видеокарту надо было подключить двумя добавочными шнурками к блоку питания, но у моего БП их небыло.

Помнится, когда я брал у Сашки другую видяху, там был такой шнурочек, которым можно было подключить к блоку питания такой разъем, который нужен был, и я звоню Сашке.

-Алло, слушай, я тут видяху подключаю. Ей точно нужны два дополнительных питания?

- Да, а что случилось?

- Да просто у меня на БП нет вообще ни одного. У тебя переходники есть?

- СТОЙ!!! НЕ ВКЛЮЧАЙ КОМП!!! Не включай его ни в коем случае! У тебя, сколько написано на БП?

- Сейчас гляну... Триста пятьдесят, а что?

- Голяк, даже и не пробуй. У тебя БП ее не потянет, еще, чего доброго, сгорит.

- Оп-па, обидно... А какой нужен?

- Шестисотка, как минимум... Причем не дешевенький, а полноценный, хороший. В идеале, чтобы у него уже были

оба разъема, без переходников.

– И сколько такое стоит?

– НЕ смотрел. Я у себя ее включал через два БПШника. Сейчас, погодь... ага, нашел, есть свободные две штуки. Сейчас принесу, поставим...

Спустя час мой компьютер был в том же состоянии, что и комп Сашки – со снятыми крышками, опутанный проводами.

Два блока питания запускались по хитрой схеме, но зато, как сказал Сашка, «теперь мощности хватит».

Запускается операционка и идет процесс установки драйверов.

– Вить, тормозни установку дров.

– Почему?

– Нада! Потому, что те, свежие дрова, которые она сейчас подтянет с сайта, они глючные. Там надо качать более старую, стабильную версию. Блин, сколько лет прошло, как они вышли на рынок, а дрова нормально писать с первого раза так и не научились.

Да, с новой видяхой игра пошла гораздо шустрее. Исчезли лаги на больших скоплениях народа, я даже смог включить волны и прозрачность воды на море.

Сашка потянулся к мышке.

– Вить, дай я гляну, какие у тебя остальные железки... Ой, блин... мда... тебе эта видяха не нужна.

– Почему?

– Да у тебя проц ее не тянет просто. С соответствующим камешком, она должна тебе тянуть все на максимуме... а память... это не память, это маразм! Слушай, хочешь дам совет? Как только подзаработаешь денежек, меняй комп полностью!

– И сколько мне надо?

– От трех до пяти штук. Если моник устраивает, то все, если и его менять, то... еще полштуки...

– Подожди, это какой же монитор будет за полтысячи?

– Хороший, с 3Д. Причем не анаглиф, который глаза гробит, а полноценный, со спецочками.

– Понял, ладно... когда видяху отдавать?

– Да юзай пока... недельку точно, там посмотрим.

– Спасибо...

– Ты играй давай, я что, зря приперся? Покажи, как вы тут бабки зарабатываете.

Улучшения были не только в графике. Благодаря более высокому качеству и разрешению, враг на радаре теперь показывался чуть раньше, а размеры точки более точно соответствовали размеру корабля противника.

– Блин, такое, как самому начинать играть, аж слюни по-

текли, – сказал, уходя, Сашка.

– Так давай, стартуй, заключим союз, будем торговать, оба деньги поднимем.

– Ты как, про школу не забыл? У нас годовая контрольная на носу. Готовиться надо. Так что позже, возможно...

Проснувшись под вечер, мама была «слегка» шокирована произошедшими переменами с «лошадкой».

Впрочем, буквально через час игры, она уже полностью поняла все преимущества нового железа и уже не возмущалась тем фактом, что ноги не помещались под столом.

К сожалению, именно новое железо оказалось причиной нашего самого крупного проигрыша. Точнее не само железо, а приобретенная самоуверенность в своих силах.

Наш караван, состоявший на тот момент из ладьи и трех лодок сопровождения, перехватил НПС патруль.

В целях повышения интереса, разработчики объявили любую торговлю между материками в обход официального рынка, где они же брали процент, незаконной и отправили целый флот на патрулирование морских пространств для перехвата контрабандистских судов.

Опыт за битву с патрульными засчитывался вдвойне, с разбитого патрульного корабля был увеличенный шанс выпадения вкусных «ништяков», но! Но была введена так на-

зываемая «перманентная смерть». В случае проигрыша Игрока, была вероятность, что его персонаж будет полностью удален из базы данных игры, с потерей всего имущества и так далее.

Данное нововведение сильно уменьшило количество свободных торговцев и привело к росту цен на товары с других материков. И в игровом золоте и, естественно, в реальных деньгах.

Еще одним нововведением стали точки респауна. Их можно было устанавливать где угодно, но в количестве двух штук. Еще одна, стационарная, могла быть установлена только в родном Замке или в любом нейтральном трактире. Две, динамических, могли быть установлены где угодно, но, опять же, с условием, что они работают только в случае гибели от рук мобов. Если гибель Игрока была результатом ПвП схватки, либо боя с патрульными, персонаж возрождался только в Замке. Впрочем, игроки тут же выяснили, что если сразу после возрождения в Замке выйти и погибнуть от руки любого моба, то доступными становятся все три точки респауна.

Разработчики заявили, что данный поступок является багоюзерством и будет преследоваться, но... Но пока что не было ни единого случая, когда бы за подобное был кто-то наказан.

Так вот, наш караван перехватил патруль.

Последовало стандартное предложение «сдавайтесь». В случае сдачи, патрульные убивали персонажа через повешение на рее, но он гарантированно возрождался в Замке. В случае, если Игрок упорствовал и начинал убегать, либо наоборот, принимал бой, и был побежден, в действие вступала вероятность перманентной гибели.

Естественно, окрыленный новым железом, игровой консолькой, я гордо отказался от великодушного предложения и начал убегать.

Новизна и непривычность консоли сыграли со мной злую шутку. Я пару раз ошибся, запутавшись в кнопках, что привело к потере скорости. Мама очень сильно нервничала и пыталась помочь мне. Еще одна ошибка была вызвана именно тем, что она нажала нужную кнопку но... невовремя.

Я дооборудовал стандартное парусное вооружение ладьи до «тендера», что позволяло ей идти не только при прямом ветре, но и при боковом.

Не вовремя зарифленный стаксель привел к существенной потере скорости, что позволило патрульному приблизиться к нам на дистанцию гарантированного попадания факелом по нашим парусам.

Миг, и паруса словно слизнуло языком.

Я отдаю приказ своим Витязям и Богатырям готовиться к бою, бросив красноречивый и неодобрительный взгляд в

сторону мамы.

Миг, и за наш борт уже цепляются абордажные крюки. Отсылать пару-тройку воинов рубить канаты бесполезно, просто затягивается время, да я в конце концов потеряю их, не нанеся никакого урона противнику.

Беру самого раскачанного Богатыря под свое прямое управление и вступаю в бой. Шансы отбиться есть.

Как это ни странно и не обидно, но мощностъ нового железа и во второй раз сыграла против меня.

Я уже привык, что мой персонаж реагирует на нажатия с некоторой задержкой, поэтому слегка, как бы, программировал его движения и действия. Сейчас этого нет, и мой блок ставится и снимается раньше, чем проходит удар вражеского бойца.

Согласно скрипту, управляющему абордажем, на борт моего судна было отправлено количество юнитов, равное численности моей команды. Потеря мной под прямым управлением двух Богатырей привела к численному и качественному превосходству патрульных, что закончилось закономерным разгромом для моей армии и «сушкой на рее» для меня лично.

К счастью, на этом мои беды закончились, и возродился я, все же, в своей Замке.

Прошло две недели. За это время я «благополучно» слил годовую контрольную, мы провели три успешных каравана и потеряли еще один.

По договоренности с мамой, с каждой успешной операции мы откладывали четверть – на апгрейд.

Приближались каникулы, за которые мы планировали хорошо подзаработать, ведь мне не было бы необходимости ходить в школу, а, значит, можно было бы более плотно взяться за проводку караванов.

Я нашел еще один способ заработка. Как оказалось, многие игроки не хотят связываться с владением Замком и играют в Земли как в обычную РПГ, просто персонажем, убивая мобов и выполняя квесты.

Для таких Игроков жизненно необходимым был быстрый «кач» их персонажей.

«Небольшой, но опытный отряд Богатырей (35-45 ур.), под прикрытием Волхвов (37-40 ур.) во главе с Героем – Русичем (48 ур.), прокачает и пропаравозит Вас. Контакт для связи – Витя»

Мамина ферма, точнее фермы, приносили столько продовольствия, что мы продавали его на Рынке за игровое золото, периодически превращая его в реальные деньги. Все это

делалось через официальный Рынок, подконтрольный разработчикам.

Да, они получали определенный процент с каждой сделки, но, зато, здесь была четкая и твердая гарантия, что продавец не кинет.

Разработчики получали от продавца товар, от покупателя деньги, либо, в случае бартера, другой товар, списывали свой процент с обеих счетов, и вручали каждому причитающееся.

На форуме иногда возмущались тем фактом, что, мол, процент велик, но до серьезных отказов от услуг разработчиков дело так и не доходило.

Утром, я, как обычно, включил монитор (системник не выключался вообще) и собирался продолжить начатое вчера, когда надпись «нет соединения с сервером» повергла меня в шок.

– Мам, ты за интернет проплатила?

– Да, а что случилось?

Я пытаюсь выйти на форум Земель, но он также неактивен. Впрочем, довольно быстро в поисковике я узнаю причину – сервера игры были отключены по требованию силовиков до окончания судебного процесса. Один из малолетних игроков, проиграв патрульным, получил перманентную смерть и у него случился нервный срыв. Родители оболтуса, вместо того, чтобы всыпать отпрыску ремня, накатали иск на

разработчиков Земель.

Мы с мамой с огромным вниманием следили за процессом. В первый же день судебного процесса, адвокат разработчиков выдвинул встречную претензию, с требованием разрешить включить сервера, мотивируя тем, что в пользовательском соглашении все четко прописано, и что они, разработчики, не несут никакой ответственности за произошедшее. После объявленного в заседании перерыва, судьи приняли заявление адвоката и специальным постановлением разрешили дальнейшее функционирование серверов.

Естественно, что все последующие заседания мы с мамой уже не смотрели, ориентируясь только по новостям.

Процесс вызвал весьма сильный резонанс в обществе.

На самих разработчиков особо никто бочку не катил, речь шла о вреде компьютерных и, особенно, онлайновых, игр вообще.

Результатом заседания стало постановление, принуждавшее разработчиков Земель ввести ограничение для перманентных смертей «с восемнадцати лет» и законопроект, предложенный депутатами, о введении подобного ограничения во всех без исключения сетевых играх.

Образовавшиеся «каникулы» я использовал для того, чтобы подтянуть свою успеваемость в школе. Пришлось походить на дополнительные занятия, благо на их оплату теперь были деньги и переписать годовые контрольные.

Накопленных «четвертей» мне хватило на почти полный апгрейд компа. Сашка в очередной раз пошел навстречу, и дал мне рассрочку, поэтому к нему я пошел со старым системником, а назад вернулся, сгибаясь под тяжестью нового, весившего почти в пять раз больше.

Теперь добыча, бои и вообще, все действия, шли гораздо быстрее. Я воочию увидел, о чем тогда говорил Сашка, что мой процессор не тянет видеокарту. Та же самая видяха, на новом процессоре выдавала такое, что у меня всерьез создавалось впечатление присутствия ТАМ.

На вопрос мамы, доволен ли я, я ответил, что Сашка посоветовал поставить второй комп, отдельно для фермы. Тут уже задумалась мама.

С одной стороны, игра на двух компьютерах давала действительно прирост количества делаемых одновременно действий, с другой стороны...

Мама махнула рукой.

– Спроси, сколько надо на второй, такой, чтобы только

ферму тянул?

– Да наш старый как раз подойдет. Санька сказал, что не будет его пока разбирать. Если надумаем, выкупим и все.

– Ты ему хоть шоколадку или коробку конфет купи, помогает он нам...

Не смотря на новый, мощный компьютер, критические обновления скачивались и устанавливались довольно долго. Мама несколько раз спрашивала «скоро?», «а можно без них?», «а что там?», «а зачем оно нам нужно?», получая неизменные ответы – «не знаю, наверное, скоро, не знаю».

За это время я вытер пыль с крышки системного блока, протер стол, пропылесосил стул... Ах да, я же забыл похвастаться, мы стул купили. Вернее, не стул, а настоящее компьютерное кресло, Emperor!



(использована реальная картинка Emperor 1510)

Фото взято с сайта <http://www.alvado.ru>

Пока что у меня стоял лишь один монитор, хотя подставка позволяла целых три, но ничего...

Наши доходы уже позволяли не только питаться приемлемо, по словам мамы, но и покупать то, на что раньше я только ходил глазеть на витрине магазина. Смарт, планшет, очки «Super Google Vision», новенький джинсовый костюм. С таинственной улыбкой сказав «теперь у тебя будет совсем дру-

гие отношения с девочками» мама купила мне их целых пять штук, разных оттенков, от бледно голубого, до темносинего. Зачем, я понял уже на следующий же день, в понедельник.

Ха, те одноклассницы, которые раньше здоровались со мной сквозь зубы, теперь стали проявлять ко мне гораздо больше интереса, радостно улыбаясь мне, стараясь задеть меня своим боком или бедром, проходя мимо. По совету мамы, я надевал каждый день недели другой комплект, что вызвало настоящий фурор в моем классе. Оказывается, «неделька» – это круто!

По договоренности с мамой, если я завершу год с терпимыми результатами, летом у меня уже будет свой скутер, естественно, с разрешением, ездить на нем осенью в школу. Я тут же забросил удочку насчет пяти скутеров, но мама лишь расхохоталась.

– Что Витя, аппетит приходит во время еды, да?

– Но ты же сама купила мне одежду на каждый день...

– Ладно, посмотрим... Сам понимаешь, теперь все зависит от тебя самого... Ну, и от меня, конечно.

День за днем мы с мамой «работали» не покладая рук.

Наш старенький компьютер, с небольшими улучшениями, стоял себе тихонько в углу, добросовестно обрабатывая все мамины фермы.

Сашка, узнав, для каких конкретно целей мы забираем

назад «старичка» посоветовал, что именно улучшить, и теперь мама, которая была единоличной владелицей абсолютно всех свободных вокруг нашего Замка земельных участков, в прямом смысле «пахала» с утра до ночи..

Как мы вычитали с ней, наша семейная «бригада», за счет больших объемов и низких цен, фактически, выдавила конкурентов из нашего сектора, став монополистом.

Пару раз наш Замок пытались «вынести» объединенными силами наши конкуренты, но благодаря крупным запасам игрового золота, мы всегда успевали нанять достаточно большую армию, чтобы отразить нападение.

Впрочем, хватит вести пустые разговоры, обновления скачались и установились.

Что тут у нас? Ага, новый Замок... Маг? Ух ты, маги, это алхимия, зелья, составы, эликсиры, а еще, это новые растения и семена, а, значит, дополнительный источник дохода для нас с мамой.

– Мам, посмотри обновления, новый Замок.

– Отлично, новые товары, давай... Так, маги, гремлины... Ага, вот, нашла. "...Используются для составления эликсиров здоровья +250... Зелье скорости..." Витя, собираем караван!

– Мам, дело в том, что если Замок только добавили, зна-

чит, Игроков, которые начали играть еще мало, если они вообще есть.

– Витя, я это все прекрасно понимаю, но дело в том, что если мы придем первыми, у нас будет шанс завязать торговые отношения, понимаешь? Так, чего у них нет? О! Отлично, Витя, у них очень слабое сельское хозяйство. Когда у тебя будут готовы бойцы?

Хех, бойцы... Да бойцов то я тебе, мам, дам, вопрос только, стоит ли? Лето уже на исходе, а скутера, как не было, так и нету.

Я то, в курсе, что упали цены и снизился наш доход, но обещания ведь, надо выполнять, правда?

Все началось в середине весны, когда очередной караван, приведенный нами на соседний материк, внезапно принес почти в пять раз меньший доход, чем обычно.

Последний раз я такую ругань слышал от мамы, когда ей на рынке подсунули "куклу". Она перебирала свои записи, материлась, но была вынуждена признать, что это не кидалово, а просто падение цен на рынке.

– Витя, кто-то начал массово продавать семена и материалы, поэтому вызвал обвал цен. Помоги найти информацию, пожалуйста.

Через полчаса все стало ясно даже мне. Клань "Вольных торговцев" и "Долой капиталистов", объединившись, накупили и накрафтили кораблей, и начали предлагать свои услуги по проводке караванов и отдельных суден к другим материкам за гораздо, в десять раз, меньшую плату, чем просила Торговая Гильдия (попросту говоря, разрабы).

Естественно, как объяснила мне мама, увеличился оборот, товары стали не такими дефицитными, их стало попросту больше и... И цены упали.

Нет, нашего дохода продолжало хватать на жизнь, на нормальное питание, но... Но именно, что "хватало".

Я успел уже привыкнуть к тому, что вечером, если нет никаких серьезных дел, веду кого-то из подружек в кафешку...

Что если понравившиеся мне кроссы стоят дороже, чем те, которые на мне, мы их можем купить, а не тяжело вздохнув, пойти в отдел комиссионки, в надежде, что там есть похожие.

Что... только маме не говорите, хорошо? Что правильные ответы в годовой контрольной по алгебре, оказывается, стоят пятьдесят "шкурков убитых енотов", аккуратно отданные классу в дневнике.

В общем, когда через несколько дней мы увидели в игровых новостях сообщение о том, что Торговая Гильдия пред-

лагает всем, без исключения, особо выгодный квест, я без малейшего колебания отправился на наш, Замковый Рынок, чтобы встретится там с главой торговцев.

– Здравствуйте, уважаемый. – ну вот что я могу поделатъ. Хотя и князь, я, Повелитель, а все равно, со старшими в игре разговариваю уважительно. – видел, объявление Ваша гильдия давала. Вот, хотелось бы узнать, что надо сделать, какая награда...

– Доброго здоровья и тебе, Княже Витя. Да, есть такое дело. Пройди в нашу светлицу, присядь, испей чайку заморского, синего.

– А "Кока-колы" нет, случайно?

– Вельми вредное зелие сие, но для дорогого гостя, так уж и быть, нальем чашу-другую...

Я, глотая слюни, смотрел, как темный, пузырящийся напиток лился сначала в кубок моего персонажа, а потом мерно, с расстановкой, с причмокиванием губами, пился им же.

Мне это было категорически запрещено. Как сказала мама – "настоящего у нас не продают, а пить то, что продают, так лучше уж бензин пить, меньше мучатся будешь".

Для того, чтобы показать мне, какая это гадость, мама налила стакан колы, положила туда яйцо и оставила на некоторое время. Как она мне сказала, продавливая мягкую (!) скорлупу, с моими зубами будет тоже самое.

– Итак, уважаемый, какое же все-таки задание есть у Гильдии?

– Темные времена нависли надо всеми нами, Княже. Появились ушкуйники, клановцами себя именующие, которые всю торговлю нам портят. Охрану, считай, задарма предлагают, да цены берут за свои товары, медные. Всю торговлю испоганили, негодники. Так вот, Княже, за каждый утопленный корабль их, получишь ты грамотку. Буде нападут на тебя в море пираты, али патрульные, отдашь им ее, да и отпустят тебя оне. Да опыта получишь ты втрое супротив обычного. Аж уж, что возьмешь с корабля ихнего, то святое, твое по праву.

Я призадумался. Слишком уж шикарные условия были. То, что патрульные и пиратские корабли были делом рук разрабов, понимали все. Как, впрочем, и то, что иначе, не взимая абонплату, они быстро обанкротятся.

Поэтому, появление кланов, которые сбили цены на услуги и на товары, процент с продажи которых имели все те же разрабы, больно бил им по карману.

Объявление награды было вполне логичным и ожидаемым, но... но было одно "но"!

И заключалось оно не в том, что разработчики в наглую, открыто начинали "крышевать" Игроков от пиратов и патрульных, нет.

На этот момент мне указала мама. В любой другой онлайн игре, за подобные действия, следовал один единственный ответ – бан!

А здесь, вместо того, чтобы одним движением руки приструнить ретивых и своенравных Игроков, админы пошли путем "игры на равных", пытаясь разрешить ситуацию чисто игровыми средствами.

Как Игроку, мне очень хотелось стать на сторону Кланов, участвовать в обламывании админов, разносить или распугивать пиратов, идя в составе огромных караванов и тому подобное, но...

Но, если уничтожить кланы, все вернется на круги своя. Плавание опять станет опасным, товарооборот упадет, цены взлетят, а до окончания школы осталось всего ничего, почти месяц, а я все еще без скутера...

– По рукам.

– По рукам, Княже. Ой, на правое дело идешь ты, хвала тебе да слава!

Угу, на "правое"...

Самым смешным был тот факт, что точкой отправки для нашей эскадры был тот же порт, в котором базировались Клань.

То есть вполне нормальной была картина, когда рядом стояли пришвартованные корабли Игроков, которым предстояло через пару часов сразиться в море. То тут, то там периодически вспоминали бородатые анекдоты на тему "ты меня атаковать, когда будешь? Не знаю, у меня патроны кончились. Ну, так купи у меня!"

Смех и веселые шуточки создавали впечатление, что все, стоящие здесь, старые знакомые, и оговариваемый бой, это так, тренировка. По результатам которой все получают половинный опыт, никто не понесет серьезных убытков и тому подобное.

Впрочем, далеко не все Игроки присутствовали в порту.

В здании портового управления было назначено собрание Глав небольших кланов, владельцев более-менее крупных флотилий или просто, самых сильных Игроков. Благодаря высокому показателю оборота в прошлом, да и сейчас торговля шла, хоть и не так прибыльно, я тоже был среди приглашенных.

В данный момент, речь держал представитель Кланов.

– Люди! Вам что, не жалко платить бешенные бабки за то, что вами управляют разработчики? Вы и так многие играете на платных аккаунтах, почему мы должны соглашаться с теми ценами, которые держит Торговая Гильдия, сиречь – разработчики? Ребята, не идите против нас, идите с нами!

Из толпы раздался чей-то голос. самого говорившего видно не было.

– Ага, а админы, потом, баном по голове как шандарахнут! И все. Так, если их поддержать, то и бабки будут какие-никакие, и репутация у Гильдии.

– Барыга ты, бессовестный, – возмутился Клановец. – на чужой жадности и пороке наживаешься, как и админы, да?

– Ничего подобного. Между прочим, твои кланы не выступают за то, чтобы сделать раздачу семян вообще, бесплатной! Вы всего лишь, требуете, чтобы вам дали поучаствовать в дележке! К кормушке рветесь! А админы не пускают, и нам предлагают помочь. Я вот, вообще, думаю, а стоит ли вообще ввязываться в эту драку? Реально, мужики, на кой оно нам надо?

Да, помню-помню... учили по истории такое. Если я ничего не путаю, началось оно во Франции.

Был левый край в парламенте, те, кто были за реформы, за то, чтобы народу жилось легче.

Было правое крыло, консерваторы, представители крупных буржуа...

И было "болото" – середина, которая всегда колебалась и шла за тем, кто громче или убедительнее кричал.

Ну, или платил больше...

Судя по всему, обладатель этого безымянного голоса был представителем именно этого "болота".

– Не, ну зачем мне оно надо, ввязываться в это все. Пираты или патрульные, так они могут же и не поймать! Кораблик получше, да магов побольше и все. А за победу еще и опыт вдвойне идет. А так, одна ходка, и, глядишь, полштуки, а то и штука в кармане. Верно я говорю, мужики?

Толпа негромко загудела. Общий тон гудения был положительный. Типа, да, верно говорит.

– Я еще вот что скажу – даже если пираты или патрульные поймают, то не факт, что они на abordаж тебя возьмут, отбиться можно. А если и возьмут, то не обязательно на рерол уйдешь. А если за кланами пойти, то как забанят, так и рерольнешся. А страховая бан не принимает.

– Какая страховая, ты о чем? – загудели сразу в толпе...

– А что, не слышали? На форуме появилась компания, которая страхует от перманентной смерти. Платишь одну десятую от рыночной стоимости груза и страхуешься на эту ходку. Если получишь "перманент", то при рероле сразу получаешь назад весь свой кораблик. Точнее, не кораблик, а его груз. Весь!

– Та ну, гоневое... Кидалово! Ага, откуда они груз возьмут? – продолжались недоуменные возгласы в толпе. – Возьмут бабло, и кинут!

– Кидалово? Гонево? Кинут? А то, что они все контракты на страхование заключают через разрабов? А? Каково?

Гул мгновенно стих.

Любую сделку можно было заключить в Землях. С любым партнером. На любых условиях. И как бы ты не доверял ему, всегда была опасность, что он тебя "кинет".

Но не в том случае, если сделку оформляли через разработчиков. Вернее, через Торговую Гильдию. Деньги брались у покупателя, товар у продавца и только в случае, если оба давали подтверждение о честности сделки, она считалась завершенной.

Одно время ходила байка про неведомого продавца, который якобы отдал товар, получил деньги, да и постарался скрыться. Не из Игры, а просто, сменить ник.

Обманутому им Покупателю была возвращена вся сумма денег. С этой стороны разработчики свои обязанности выполнили. А вот когда тот продавец вновь вошел в игру, с новым ником, с нового компьютера, купленного на украденные деньги, ему... Ничего не сделали.

Нет... Разрабы поступили гораздо хитрее. Они дождались, когда на счету у того оказалась сумма, намного превышавшая украденную, после чего... заморозили счет.

И выставили претензию, нечистому на руку, Игроку, с предложением, добровольно, вернуть утроенную сумму. С обещанием, что с него будут сняты все претензии. Иначе,

кроме замораживания его средств, всем его Персонажам будет прилеплен ярлык "Нечестный Игрок" с настоящей рекомендацией всем остальным, не связываться с ним.

Как оказалось, разработчики подали информацию силовикам, с просьбой, сообщать обо всех переселениях искомой персоны. За это, в фонд добровольных пожертвований была перечислена сумма, равная украденной.

Соответственно, получая информацию о смене адреса или покупке нового компьютера, разработчики обновляли данные в своих базах данных, своевременно получая информацию о выходе в сеть данного Игрока.

С тех пор, любая сделка, проведенная через Гильдию, однозначно считалась свободной от мошенничества.

Следовательно, если некто предлагал услуги по страхованию товаров и брал за это оплату через Торговую Гильдию, значит, условия договора будут выполнены в полной мере и в срок. А это могло значит либо, что кто-то заключил договор с разработчиками, либо, что разработчики сами организовали такую услугу.

Ха, это меняло все дело. Значит, можно смело плавать самостоятельно, оплачивая страховку и зная, что гарантированно получишь назад свой товар.

У меня на глазах почти половина тех, кто стоял рядом с

клановцем, зашевелились и, несмело потоптавшись, двинулись в нашу сторону. К толстопузому представителю Гильдии.

Толстяк радостно потирал руки. Конечно, хорошо, когда твои интересы отстаивают те, кому ты и копейки не заплатил. Когда они защищают тебя просто потому, что это выгодно и им.

– И каштан зажарить, и руки не обжечь, да? – закричал клановец. – Значит вам свои шкуры дороже, чем возможность быть свободными? Тогда смотрите!

Над головой персонажа возникло изображение свитка. Некоторое время, необходимое, чтобы прочитат текст, который открывался, стоило кликнуть на свитке, царила тишина.

– Не понял... то есть, Торговая Гильдия готова страховать даже тех, кто будет сражаться против нее? – раздались из толпы сторонников Гильдии недоуменные голоса.

И половина из тех, кто перешел на сторону Гильдии, вернулись к клановцу.

Кривая радостная ухмылка клановца словно символизировала, что идея может победить деньги, особенно, если за ней так же стоят деньги.

– Да, обрадовались страховке? Желтую монетку вам показали, вы и побежали, как буратины. А что вы будете делать, если вас забанят навечно, а? На кой вам нужны будут ваши товары и золото, если у вас доступа не будет в Игру вообще?

Миг колебания, и почти все сторонники Кланов опять переходят на сторону толстопузика.

На той стороне остается оратор и несколько персонажей, как я понимаю, костяк мятежных кланов.

– Я последний раз вас спрашиваю, вы действительно цените деньги выше свободы? У вас есть еще десять секунд, после чего мы объявляем "вар" всем, кто не с нами! Десять, девять, восемь... Три, два...

Из нашей толпы выходят три персонажа и присоединяются к клановцам.

– .. Один! ВАР!

В ту же секунду, я получаю в чате сообщение о том, что два мятежных клана объявили мне войну. Судя по всему, такое же сообщение получают все остальные.

Клановцы, бросив на пол еще один предмет с иконкой свитка, разворачиваются и уходят.

Я, ради интереса, кликаю на свитке... что это? Стандартное объявление войны? Проклятия? Ругань?

Переписка с разработчиками? С просьбой разрешить альтернативную Гильдию?

В самом конце переписки, клановец, подписавшийся ником "Гевара", задает прямой вопрос, если кланы поднимут бунт и объявят войну всем, кто поддерживает Торговую Гильдию разработчиков и ее ценовую политику, приведет ли это к запрету на страховку для их членов и перманентному, то есть пожизненному, бану в Землях.

Ответ разработчиков меня шокировал. Ни запрета на страховку, ни угроз перманентного бана... Более того, признавая невозможность оказания тайной помощи кланам, разработчики обещают своим словом, что не будут умышленно, неигровыми средствами, оказывать давление и противодействие действиям Кланов!

Кланам выражается благодарность за то, что они, своими поступками, подогревают интерес к проекту и даются личные, за подписью Ярослава и Мерценари, гарантии и карт-бланш на любые действия.

В полном охренении, я зову маму.

– Ой молодцы, ребята... Ой молодцы. То есть они искусственно вызвали эту ситуацию, организовали страховую компанию... ой молодцы... Боже, какие же они на этом деньги гребут, наверное!

– Мам, подожди, я не понял, какие деньги, в чем дело?

– Эх, Витя – Витя, смотри: эти ваши разработчики, навер-

ное, сами же и организовали страховую компанию.

– Зачем? Они же на этом деньги теряют!

– Кто теряет, они??? Витя, это не они теряют, а Игроки. А они гребут на этом деле бабло лопатой.

– Но ты же мне сама рассказывала, что если страховая компания работает, то большое количество страховых случаев, это разорение для нее.

– Правильно, сыночек, правильно... при одном условии. Если страховику надо отдавать реальные деньги...

– Подожди... я понял! Мы платим реальные деньги за страхование виртуального имущества. И если оно пропадает, то кто мешает им прописать кораблик всякого барахла...

– Да... Правильно.

– А страхуя обе стороны, еще и выдавая удвоенный опыт...

– ... Они стимулируют увеличение количества смертей. Наступления страховых случаев. И поток денег, реальных денег, Витенька. Которые Игроки платят за то, чтобы им вернули назад нарисованные семечки и бревнышки.

– Кидалы...

– Нет, Витя, это как раз не кидалово. Они же честно все возвращают, так? Это, Витя, бизнес!

Однажды, проснувшись утром, я увидел удивительную картину, моя мама смотрела телевизор!

– Сына, доброе утро тебе. Иди скорее сюда, смотри... по-

казывают Земли!

Да, как это не было странно, в новостях показывали мир Игры.

Диктор восторженно рассказывала о том, насколько проработан мир, как в нем все взаимосвязано. Особое внимание было уделено нескольким моментам: возможности играть абсолютно бесплатно, возможности зарабатывать реальные деньги, не вкладывая их, честности администрации Игры и, естественно, тому факту, что именно их канал имеет эксклюзивные права на трансляцию всего происходящего в виртуальном мире в нашей стране. Был сделан акцент на взаимосвязи виртуальных ферм с миром Меча и Магии, то, чего до сих пор не делал никто.

В конце передачи, ведущий, одетый в костюм демона, сообщил, что теперь такие выпуски будут выходить, как минимум, ежедневно и, что с сегодняшнего дня администрация Игры заявляет о завершении стадии Бета-тестирования и переходе на официальный релиз.

– М-да... хочу тебе сказать, Витя, это они классно придумали. Такая рекламная компания, такая огласка...

– Мам, ты серьезно думаешь, что люди будут смотреть выдуманные новости, вместо реальных?

– Витя, знаешь, я тебе отвечу как взрослый человек. Например, мне уже просто банально надоело слушать каждый

день одно и тоже, там самолет упал, там террористы взорвались. Индекс Доу-Джонса вчера вырос на два пункта, а сегодня упал на три... Министра поймали на взятке, а футболиста на допинге... Теле-порно-звезда развелась со своим лаборатором, за которого вышла замуж год назад и теперь подает на него в суд, требуя от него половину совместно нажитого имущества... Понимаешь, весь этот бред уже реально надоел. Тем более, что если есть возможность заработать деньги не вкладываясь, то многие заинтересуются этой возможностью. Всегда интереснее следить за тем, как богатеет кто-то твоего круга, поднявшийся "из грязи", чем узнавать, что какой-то мультимиллионер заработал очередной миллион. Так что, в ближайшее время в Землях будет наплыв игроков, Витя. И нам с тобой надо внимательно следить за новостями, чтобы не упустить возможность подзаработать.

– Ладно, ты тогда следи, а я пойду, нам готовится к битве с Кланами...

Огромная эскадра выходит в море из порта. Я, уже почитавший книги о мореходстве и об искусстве вождения кораблей, прекрасно понимаю, что будь это реальная жизнь, мы бы в жизни не смогли так быстро и такими стройными рядами выйти из бухты. Тем не менее, несколько кораблей уже успели столкнуться и получить повреждения, а пара даже затонула.

Мы отходим на расстояние, которое соответствует мир-

ной зоне вокруг порта и останавливаемся. Именно здесь решится судьба союза мятежных кланов, экономики всего мира Земель и конкретно кошелька нашей семьи.

Мы ждем...

Мятежный капитан, предводитель союза кланов, Гевара.

Если честно, самому страшно, какую кашу я заварил. Дома, на каждый шорох оглядываюсь, от любой тени шарахаюсь. Вечером стараюсь из дому не выходить. То, что админы пообещали нас не трогать, а работать исключительно игровыми методами, это конечно хорошо, только вот не верится мне, что они так просто простят мне потерю таких прибылей.

Подозрительно быстро и легко, они дали мне письма с подтверждением разрешения творить все, что захочу. Не верю, не бывает так. Где-то таится подвох, успеть бы понять, где, прежде, чем попаду в их ловушку.

Моя армада выглядит очень внушительно... Выглядит. Две трети кораблей, это боты и НПС, нанятые на стандартных условиях найма – охранять корабли нанимателей.

С Игроками, которым я полностью доверяю, мы согласовали, что грузим самый ценный и ликвидный груз на несколько самых быстроходных кораблей, которые держаться рядом, и, во время боя, прорываемся ими прочь.

Игроки-союзники... Извините ребята, бизнес есть бизнес. Если я правильно понимаю, админы соберут здесь весь пиратский флот, так что дальше путь будет свободен, и мы спокойно дойдем до Джадама.

К счастью, благодаря удачному расположению материков, до сих пор прямого сообщения между ним и Энротом не было, поэтому Игроки, которые играют на нем, не особо в курсе событий, которые происходят здесь. Ну как, не особо... В курсе то они в курсе, но для этих целей есть свой, проведенный неделю назад, не засвеченный торговец, которому мы сдадим весь наш груз, а уж он будет распродавать за реал эльфийские семена и гномье оружие, драгоценные камни, которых просто нет на том материке, и так далее.

Ну все... были бы в реальной жизни, предложил бы приехать на дорожку, а так... Все в путь!

Ах да, репортеры... Ну, одного надо взять к себе на борт, второго оставить на самом мощном НПС корабле прикрытия. Админы очень просили обеспечить присутствие тем в первом ряду событий.

Человек, известный в мире игры Земли Меча и Магии под ником Гевара, оторвался от компьютера и прошел в другую комнату, где на смятой, несвежей постели лежала изможденная пожилая женщина.

– Мам, может тебе воды? Нет? Укол? Потерпишь... потерпи... Потерпи еще чуть-чуть... Скоро у нас должно быть

много денег, достаточно, чтобы сделать тебе операцию...

Канал "Новости онлайн", спец выпуск.

– Мы ведем наш репортаж из порта Баландера, который находится на южной оконечности материка Энрот. Прямо сейчас происходит погрузка последних грузов на корабли Кланов, бросивших вызов, ни много ни мало, самим разработчикам игры Земля Меча и Магии. Один из капитанов кланов сообщил нам, впрочем, это не является секретом, что этот, крупнейший за всю историю Кланов, караван, в составе более трех сотен кораблей, отправляется даже не на соседний материк, носящий название Антагарич, а на дальний, Джадам.

Как нам стало известно из достоверных источников, Торговая Гильдия, а, говоря Торговая Гильдия, мы подразумеваем разработчиков, так вот. Торговая Гильдия собрала самую крупную эскадру патрульных кораблей и более двух сотен пиратских кораблей, которые должны будут перехватить данный караван.

Оставайтесь с нами, и в ближайшее время вы станете свидетелями, а может, даже и участниками этой эпохальной, и я не побоюсь этого слова, эпической битвы!

Напоминаем, что начать играть в Земли Меча и Магии очень просто, достаточно зайти на сайт игры и скачать кли-

ент под вашу операционную систему. Далее установить его, запустить, создать персонажа и... ВСЕ! Вы станете участником самых масштабных и величественных событий и битв!

Причем, все абсолютно бесплатно. От вас не требуется платить ежемесячный платеж, как во многих других играх, более того, вы имеете возможность зарабатывать реальные деньги и выводить их из игры!

Присоединяйтесь к нам. Меч и Магия зовут Вас!

Экстренный выпуск.

– Алло, Некадим? Алло? Это студия, алло!

– Да-да, это Некадим, слышу Вас хорошо. Алло!

– Некадим, это студия, что у вас?

– О! Я прямо сейчас наблюдаю, как огромная, просто фантастическая эскадра мятежных Кланов покидает порт и выходит в открытое море. А буквально полчаса назад из этой же бухты вышла эскадра сторонников Торговой Гильдии и администрации Игры.

– Некадим, значит ли это...

– Вот, вот, смотрите, мы их уже видим на горизонте! Нам даже не приходится использовать разведывательные и посылочные суда. Итак, уважаемые зрители, через...

– Итак, уважаемые зрители, буквально через пару минут, мы станем свидетелями самого захватывающего и масштабного морского сражения. И пусть это все происходит в виртуальном мире, но... Некадим?

– Да-да, смотрите, уже есть первые столкновения кораблей противников. Обратите внимание, что наши воины пользуются кодексом чести средних веков, сталкивая между собой только корабли равные по классу. Одну минутку, я попытаюсь дать приближение... Да, вот оно, смотрите, в абордаже сошлись два эльфийских корабля. Какие красивые обводы, легкость, сквозящая в облике каждого корабля, в каждом изгибе скул кораблей, натянутые канаты, моряки их называют снастями, словно передают стремление команд кораблей поскорее схватиться с врагами...

– Некадим, скажите, у нас есть картинка, показывающая битвы воинов?

– Да-да, вот, пожалуйста, обратите внимание. Славянская ладья вышла на перехват драккару викингов и сейчас там, на сцепленных бортами кораблях, идет настоящая рубка не на жизнь, а на смерть! Обратите внимание, сейчас я дам увеличение масштаба... Вот, вот оно.

– Потрясающее владение мечом и щитом, позволяет Богатырю уничтожать воинов-викингов, одного за другим. Нарисованные руки и ноги, отрубленные мечом-кладенцом, так и летят в море! Мы обращаем внимание наших зрителей на восхитительную детализацию. Даже удивительно, как такая игра смогла получить рейтинг всего-навсего "13+".

– Студия?

– Да-да, Некадим?

– Я хочу обратить внимание наших уважаемых зрителей,

что такая детализация стала возможна, во многом благодаря тому факту, что разработчики Земель ввели возможность прямого управления своим персонажем. При этом не просто, как говорят профессиональные игроки, "кликать мышкой", нет. При использовании самых обычных геймпадов и игровых консолей, есть возможность управлять отдельными частями тела своего персонажа, что дает возможность проводить самые хитроумные и замысловатые комбинации и атаки.

– Да, Некадим, но вы забыли главное! Такую подробную детализацию можно увидеть только, вы обратите внимание, уважаемые зрители! Только что Богатырь ударил краем своего щита в лицо ярлу викингов и его зубы полетели в воду! Какая потрясающая детализация. Для того, чтобы иметь возможность смотреть наши передачи в таком качестве, мы настоятельно рекомендуем всем вам перейти на пакет "Супер-HD плюс". Если, конечно же, ваш телевизор позволяет вам это. Если же нет, то самым лучшим выбором будут головизорные панели компании "Гнусмас". Компания "Гнусмас" – лидер на рынке бытовой аудио и видео техники! Некадим?

– Да-да... Сейчас наш корабль подойдет ближе и...

– Некадим, извините... Буквально только что мне сообщили, что администрация Земель запустила двух наблюдателей на драконах и наш канал имеет эксклюзивный доступ в изображению... Простите, как? Ага, управление мышкой,

да? А огнем плюнуть можно? Нет? Нейтралы, да? Жаль... итак, уважаемые зрители, у нас сейчас есть уникальная возможность, наблюдать за битвой с высоты драконьего полета... Мы видим, что глобальная битва разделилась на отдельные схватки и тянется от горизонта до горизонта. Ох, какая красота... потрясающей красоты и размеров огненный шар, пущенный с одного из кораблей, тянется все выше, вот-вот он начнет падать вниз, нанеся удар там, где его... Простите, что? Он летит В НАС? АЙ!

Уважаемые зрители, хочу заметить, что ощущения просто непередаваемые. Как мне подсказали, нас спасло то, что черные драконы имеют иммунитет к магии, поэтому мы не погибли сразу, но сильная ударная волна от взрыва шара повредила крылья нашего ездового дракона и поэтому мы сейчас падаем... Вы знаете, я испытываю двойственные чувства. С одной стороны, как живой человек, я вынужден постоянно напоминать себе, что ничего страшного нет, и что я не разобьюсь, с другой стороны, я испытываю искреннее восхищение от того, что я, журналист и ведущий, сам, лично нахожусь в гуще событий и могу их освещать... Да? У нас на связи Лавралыч??? Уважаемые зрители, у вас есть потрясающая возможность посмотреть на события битвы с другой стороны. Сейчас с нами на связи наш коллега, который находится на одном из кораблей Торговой Гильдии.

Я снял одно ухо наушников и старался контролировать и то, что происходило на экране монитора, и то, что говорили по телевизору.

Сделать это, меня вынудил вопль моей мамы "Витя, тебя показывают по телевизору!". К сожалению, я не мог оторваться от экрана, так как в это время лично вел на abordаж своих витязей и Богатырей на драккар викингов.

Разбив морду ярлу и вызвав мамино восхищенное "Так его!", я был вынужден сразу же заняться следующим кораблем, потом еще одним...

Совсем рядом с нами, в воду рухнул дракон с окровавленными и изломанными крыльями. Я поднимаю глаза к небу. Там, на фоне чистого и ясного неба, высоко-высоко парит еще один представитель крылатых ящериц.

Возле длинного и гибкого тела почти сразу же появляется надпись "нейтрал". Ага, то есть этого трогать нельзя...

Переведя взгляд чуть ниже, я замечаю небольшую тучку на самом горизонте, которая быстро движется в сторону битвы. Ладно, приблизится, тогда разберемся, что это и с чем его едят.

Один из кораблей Кланов чуть выдвигается вперед и на его носу появляется фигурка мага. Подняв руки вперед, маг колдует заклинание и начинает выпускать один за одним, целую вереницу огненных шаров, направленных в сторону

группы наших лидеров.

Прежде чем ответная вереница накрывает мага и его корабль, он успевает продавить защиту и сильно повредить один из наших линейных кораблей.

Тот начинает быстро тонуть.

"Всем Игрокам! На тонущем корабле находится важный персонаж. За спасение и предоставление ему в дальнейшем, на протяжении битвы, защиты, гарантируется вознаграждение в игровом золоте, реальных деньгах и опыте".

Надо быть полным идиотом, чтобы отказаться от такого. Все мы знали, что где-то на кораблях и наших, и наших противников находятся журналисты головидения, ведущие этот самый прямой репортаж с места событий, который с таким вниманием смотрит моя мама. И пусть моя ладья оказывается далеко не самой ближней к месту кораблекрушения, я бросаюсь туда.

– Посмотрите, какое человеколюбие! Если быть честным, то скорее всего, это – желание заработать, но... Но давайте думать о хорошем, дорогие зрители. Сразу пять, нет, шесть кораблей рванулись на помощь нашему журналисту. Ах нет, даже семь! Вы знаете, на помощь идет та самая славянская ладья, которая совсем недавно отбивала абордаж викингов!

Лавралыч?

— Да-да, я все слышал... конечно же, уважаемые зрители, я приложу все усилия, чтобы меня спасла именно та ладья. Думаю, интервью, взятое у храброго капитана прямо в гуще боя...

— Конечно же, именно это интервью может оказаться самой вкусной изюминкой вашего сегодняшнего репортажа! А пока ладья старается успеть к тонущему кораблю, мы с вами, уважаемые зрители, можем наблюдать за восхитительной игрой в прятки в исполнении нашего коллеги, который старается спрятаться так, чтобы его не нашли раньше времени другие спасатели. Как много, оказывается, на парусном судне есть мест, где можно спрятаться! И, судя по интенсивным поискам спасательных команд, они в курсе об их местонахождении. Ладья все ближе, но у нашего коллеги остается все меньше пространства для маневра. И, посмотрите! Капитан ладьи, заметив, где сосредотачиваются поиски, подводит свой корабль прямо к носу корабля. Лавралыч бросается к борту корабля! Из толпы спасателей ему вдогонку летит заклинание! Как? Простите? "Паралич?" мне подсказывают, что это было парализующее заклинание, которое сковывает движения жертвы, не убивая ее. Наш коллега вскакивает на борт корабля и, сделав прыжок, взвизгивает в воздух... где его и настигает заклинание, брошенное спасателями! Обездвиженный, он падает в воду, не долетев буквально пары шагов до борта ладьи! Ее капитан, скинув кольчугу, бросается

за нашим коллегой в воду! Миг, и над поверхностью появляется одна голов... нет, обе! С борта ладьи своему капитану протягивают сразу десяток рук и вот спаситель со спасенным им, уже на твердой палубе. Вслед их кораблю смотрят разочарованные и обозленные ускользнувшим вознаграждением, прочие спасатели. Пока Лавралыча приводят в порядок, мы вернемся к Некадиму. Некадим?

– Да-да... Я сам с волнением следил за операцией по спасению моего коллеги. Я хочу обратить внимание зрителей на подлетевшую к месту битвы тучу. Ею оказался целый отряд летающих островов! И, судя по видимым отсюда юнитам, это демоны с Джадама! Неужели в битве появляется третья сила?

Спасибо Сашке еще раз! Если бы не консоль, я бы не смог спасти упавшего в воду, парализованного журналиста. А так, пара секунд и все. Пока я одеваю назад свои доспехи, волхвы приводят в чувство персонажа журналиста.

– Здравствуйте, как я могу к вам обращаться?
– Давайте сразу на "ты" и просто – Витя.
– Очень приятно, я так понимаю, это Ва... твоё игровое имя?
– Нет, меня действительно зовут так.

– Ну что ж, в таком случае... Алексей... можно просто, Леша. Итак, Витя, первый вопрос, почему ты бросился за мной в воду?

Заметив мельтешение за монитором, я поднимаю глаза... Там уже стоит моя мама с блокнотом наготове, где она собирается суфлировать мою речь? Зачем?

Впрочем, присмотревшись, я быстро понимаю, что заготовленный мною ответ "за тебя обещали хорошую награду" гораздо хуже, чем вариант мамы.

– Понимае...ешь... Леша... меня, словно внутри что-то толкнуло, "человек тонет". То, что это был нарисованный, компьютерный персонаж, я как-то забыл...

– То есть ты хочешь сказать, что ты бросился спасать человека?

На этот вопрос я уже мог ответить и сам.

– Наверное, да, можно...

– А знаешь ли ты, что психологи бьют тревогу на тему того, что компьютерные игры разрывают связь с реальностью?

Мне очень хочется сказать, что я готов кинуть его назад в воду, но вынужден сказать совсем другое:

– Дело в том, что я сейчас обеспечиваю свою семью средствами к жизни, поэтому для меня это – та же жизнь, со всеми правилами и условностями. Видишь нуждающегося – помоги ему. Видишь зло – уничтожь его.

– Ха, но в таком случае, если ты вышел в бой на стороне

Торговой Гильдии, значит ли это, что ты считаешь свободу и демократию, пропагандируемую Кланами – Злом?

Мужик, я тебя сейчас реально придушу!

Мама написала буквально пару слов...

– Сложный вопрос. Позволь подумать над ответом... Что есть Добро и Зло? Добро ли то, что кто-то нарушает установившийся порядок вещей? Зло ли то, что я стараюсь покарать нарушителей?

– Витя, думаю, мы с тобой еще вернемся к этой очень увлекательной теме, а сейчас... как ты можешь прокомментировать ЭТО? – журналюга ткнул пальцем мне за спину.

Ха, чувак. У нас в школе таким фокусом можно надурить разве что первоклашек, да и то, в начале сентября.

– Думаю, ничего заслуживающего внимания и способного отвлечь нас от беседы. – говорю я, с изумлением наблюдаю за округляющимися глазами мамы. Она протягивает руку в сторону телевизора.

Я оборачиваюсь в игре и застываю в изумлении.

Отряд летающих островов уже парит над скоплением наших и вражеских кораблей. Периодически, то один, то второй остров резко опускается на находящийся прямо под ним корабль, и подхватывает его вверх. На него тут же высаживается отряд демонов и вниз начинают лететь фигурки команды жертвы. Разницы между Клановскими кораблями и кораблями Гильдии не делалось.

– Уважаемые зрители, мы вынуждены временно оставить Лавралыча, так как у нас прямой вызов от Некадима! Некадим?

– Да-да! Подошедшие летающие блюда, используя свое преимущество в высоте, практически безнаказанно атакуют корабли бывших противников, которые вынужденно объединились перед лицом нового врага. Но не это главное! Я хочу обратить внимание на то, что из рядов нашей эскадры выходит основное ядро, корабли Гевары и его ближайший соратников. Сейчас мы станем свидетелями того, как командиры увлекут своих подчиненных в бой личным примером. Прямо на наших глазах, из рядов Гильдийской эскадры также выходит несколько линейных кораблей, и устремляются к летающим островам Демонов. Итак, самый волнующий момент битвы. Смогут ли предводители обеих противоборствующих сторон переломить личным участием исход схватки? До столкновения остается менее минуты, а мы прерываемся на рекламную паузу!

– Уважаемые зрители, спасибо, что не переключили свои теле и головизоры и остались с нами... Итак, корабли лидеров обеих противоборствующих сторон все ближе к отряду летающих островов Демонов. Как жаль, что на борту лю-

бого из них нет никого из моих коллег, поэтому я попросил капитана Витю подплыть ближе к месту битвы. Хочу обратить ваше внимание, уважаемые зрители, на то, насколько разные корабли используют предводители разных сторон. Если со стороны Торговой Гильдии, в атаку сейчас идут самые крупные, как мне подсказывает Витя, наспигованные самыми сильными магами, линейные корабли, то от Кланов в атаку пошли некрупные, но очень быстроходные и маневренные торговые корабли, которые, скорее всего, несут на себе значительный десант, предназначенный для захвата островов противника. Витя, можете сделать прогноз на ближайшие несколько секунд?

Ну, давай попробуем. Как мне подсказывает мама, каждая секунда моего пребывания на экране, это огромные плюсы для нас, как для торговцев в дальнейшем.

– Да, Леша, думаю, что тактика атаки будет следующая. Гильдийцы начнут обстрел, просаживая и вынося щиты, в то время, как Клановцы подойдут в плотную и, дождавшись спадания защиты, забросят абордажные крюки, высаживая десант на борт островов.

Последовавшее за этим обращение я услышал не только в наушниках, но и с телевизора.

– Виктор, это студия. Мы настоятельно просим вас подойти ближе к месту схватки. Да, мы понимаем, что есть риск

потери Вами Вашего корабля, но и сам риск, и возможная потеря будут компенсированы Вам по окончанию сражения.

Все, о каком отсиживании может идти речь, если у меня корабль и так пустой? Мне теперь выгоднее утопить свою ладью, с целью сбить потом как можно большую компенсацию! Это то, что я и без мамы понимаю, поэтому, не задумываясь, направляю свой корабль прямо под один из островов, стараюсь предоставить как можно лучший обзор журналисту.

Мигает иконка чата.

Игрок Витя? Владелец славянской ладьи, которая подлезла прямо нам под брюхо?

Да, это я.

Это у тебя журналюга на борту?

Да, на баке стоит. Богатырь левее, это я.

Значит, смотри. У нас на этом острове стоит несколько камер, которые пишут бой. Мы собираемся потом продать записи, поэтому, будь так добр, не лезть и не трогать его. Понял? Если не тронешь и не будешь шалить, останешься целы.

Не вопрос.

Мама, стоявшая у меня за спиной, резко хватает блокнот и что-то пишет на нем. Дописав, подсовывает мне прямо под нос.

Витя, попроси их высадить на тебя небольшой десант с камерой. Тогда и у них будет запись боя, и у журналиста будет материал. Я потом со студии денежку выбью!

Понял, идея хороша, но... Но надо договорится, чтобы они "слили" мне этот бой, я корабль терять не хочу!

Демонам. Ребята, а как насчет небольшой подставы? Вы сбрасываете небольшой десант на мой корабль с камерой. И вы получите запись, и мой журналист... Только не большой, чтобы в результате вы мне бой слили!

Хм... Идея хорошая. Подойди к дальнему краю острова, там, где видны два острия лавы, словно клыки, свисающие над морем. Стой под длинным. Прямо с него на тебя спрыгнут два десятка последователей. Это самый слабый юнит нашего замка. Последним будет идти крылатый демон. Он будет изображать командира...

А в конце драки свалит с камерой. Я правильно понял? Знаешь, я, пожалуй, добавлю тебя в друзья. Ты очень хорошо соображаешь.

*Договорились, только у меня есть одна просьба...
Какая?
Пусть ваши последователи, когда будут спрыгивать, букву "н" не потеряют...
Ха-ха-ха...*

Я жестом показываю журналисту, что надо сказать ему кое-что по секрету.

Он демонстративно снимает с головы амулет, как я понимаю, выполняющий роль камеры, и держит его на вытянутой руке прочь от нас.

Я отправляю ему в чате сообщение, в котором объясняю то, что должно произойти через пару секунд.

Стандартным жестом, оттопырив большой палец, журналист выражает согласие с моей идеей и вновь приводит в боевую готовность свою камеру.

Стоило только нам подплыть под свисавший шип, как с него, прямо нам на палубу начали спрыгивать щуплые, тщедушные человечки, размахивающие самым разнообразным оружием. Такое ощущение, что попал на перемену в коридор нашей школы, где малышня обожает лупить линейками друг друга.

Витязи, повинуясь моей команде, выстраивают шеренгу и начинают теснить "десантников" к краю палубы. Я, постоянно контролируя местонахождение журналиста, стараюсь влезть в тесный строй, чтобы и себе нанести пару ударов.

Через мое плечо прямо в гущу схватки влезает длинное весло, на конце которого висит амулет журналиста. Да уж, вот это и называется, оказаться в самой гуще событий, думаю я, блокируя удар меча, направленный в сторону репортера.

Судя по скорости гибели, последователи являются очень

слабыми бойцами, так как мои

Витязи, не понеся ни единой потери, весьма быстро вытесняют врага на край палубы и начинают сбрасывать одно за другим в море.

За спинами пехоты, я замечаю крупную крылатую фигуру, которая держит в руке похожий предмет, как тот, который... Твою мать! Чтобы рассмотреть предводителя десанта, журналист лезет буквально по головам моих воинов, стараясь дотянуться веслом до демона.

– Уважаемые зрители! Те из вас, кто оплатил наш пакет "Супер-HD плюс", имеют возможность вывести сразу несколько картинок на экран, потому как выбрать что-то одно сейчас просто не представляется возможным! Первый поток будет транслировать картинку с оставшегося дракона, второй поток идет от наших журналистов, находящихся на кораблях Кланов, Некадим?

– Да-да... Как видите, мне предоставлена возможность оказаться прямо возле группы магов, сдерживающих защитный купол. К сожалению, это все НПС персонажи, поэтому...

– Хорошо, мы поняли, третий поток демонстрирует картинку от нашего коллеги, который находится на флагмане

Клановского флота. Наконец, четвертый поток полностью посвящен картинке, которая идет от Лавралыча, который, будучи на борту корабля капитана Вити, оказался прямо под брюхом летающего острова демонов и ведет сейчас битву не на жизнь, а на смерть!

– Студия?

– Да, Некадим.

– Обратите внимание на группу кораблей Клана!

– И что мы видим, уважаемые зрит... Они бегут! Оказывается, маневр, который мы приняли за начало атаки, был маневром уходя прочь с поля боя! Пройдя под группой летающих островов, корабли, ведомые Геварой и его ближайшими товарищами, взяли курс прочь от поля битвы. Более того, если внимательно посмотреть на их состояние, то можно заметить, что они даже не были в бою!

Лавралыч, "мой" журналист, едва услышав слова ведущего из студии, тут же обернулся ко мне.

– Витя, нам НАДО их догнать!

Ну, надо, значит, надо...

Я, стараясь не попадаться на камеру журналиста, показываю жестом демону, что ему надо уматывать.

Тот, согласно кивнув, расправляет крылья и под восхищенные вздохи Лавралыча, который успел заснять сцену взлета демона, улетает к себе на остров.

Я отхожу от драки и начинаю отдавать приказы своей ладье, разворачиваться и уходить прочь. Последовавший многоголосый вопль и резкое потемнение экрана, вынуждают меня отвлечься от управления и обратить внимание на происходящее вокруг.

Быстро темнеющее небо, начинающие падать сверху огненные камни, которые при попадании, мгновенно уничтожают цель...

Громкий голос из телевизора:

– Уважаемые зрители, как нам сейчас подсказали, мы с вами стали свидетелями применения одного из самых мощных и разрушительных заклинаний в этой игре – "Армагеддон"!

У меня на глазах, после прямого попадания огненной каменюки, разваливается и тонет в течении нескольких секунд, самый крупный корабль Гильдии.

Прямое попадание не выдерживают ни летающие острова, ни корабли Кланов.

Общий чат переполнен руганью и угрозами в адрес тех, кто применил это заклинание.

Мигает иконка приватного чата.

Витя, прими на борт двух наших. Они с записями. Мы бу-

дем прикрывать твой корабль своим островом, сколько сможем. Услуга за услугу, мы тебя защищаем, ты спасаешь наши записи, ок? Продержись минуты три, чтобы мы успели слить все с серваков на наши компы.

Хорошо, только пусть кинут запрос на союз...

Спустя несколько секунд на палубу моей ладьи планируют два демона, прижимающие к своим грудям охапки амулетов, и я получаю запрос на вступление в союз.

Две красных точки становятся зелеными, а я получаю извещение о падении морали среди моего войска.

Изумленный Лавралыч поворачивается ко мне.

– Витя, простите. Но что это?

– Эти ребята выносят видеозаписи... Нам надо продержаться три минуты, чтобы они успели слить видео с серверов.

– О! Понимаю... Журналист бросается к демонам. Я так понимаю, они сейчас получать очень заманчивое предложение, продать свои записи.

– Про меня не забудьте, – кричу им в спины я и временно про них забываю.

Моя задача сейчас – держаться под островом так, чтобы даже падающие наискось камни не задели нас.

Внезапно, над головой раздается страшный грохот и

треск. Так как мы находимся рядом с краем острова, я решаю рискнуть, и выйти чуть-чуть из-под "крыши". Чтобы посмотреть, что там творится и дать возможность лучшего обзора моим "операторам".

Витя! Мы поймали каменюку. Погибли маги, управлявшие островом, и разрушен наш резервный источник магии. У тех, кто отвечает за левитацию, заканчивается резерв. Щитовики выдохлись. Уходи и спасай камеры. Тебе надо продержаться еще полторы минуты. Журналист передал нам предложение продать записи. Десять косых вечнозеленых – твои!

– Витя! – только и смогла всхлипнуть мама...

Десять тысяч долларов! Да я за такие деньги буду... я не знаю, что я буду делать, но корабль я грудью буду защищать!

С громким "Хлюп!" неподалеку падает остров моих внезапных краснокожих союзников...

Все силы моих волхвов переведены мною на ускорение и маневренность ладьи. Я рулю, задрав голову вверх, и стараюсь предугадать направление падения очередной каменюки.

Эта должна упасть левее. Я перебрасываю паруса и поворачиваю штурвал своей ладьи направо.

Одна минута и двадцать секунд...

– Витя, извините, а если погибаете в игре, какие чувства Вы при этом испытываете?

Журналист, твою мать! Не отвлекай...

– Поверьте, если я сейчас отвлекусь, вы это узнаете на своем опыте!

– Уважаемые зрители, судя по прогнозам Вити, у нас будет великолепная возможность узнать, что чувствует Игрок, теряя своего персонажа в такой эпической и напряженной битве. Скажите, Витя, если это конечно не секрет, а каков Ваш возраст?

– Да он что, совсем ненормальный? – взвизывает мама. – Ему же прямым текстом сказали, отвали! Дай, я ему сама скажу...

– Мам, не стоит!

– Простите, вы сказали "мама"?

Одна минута...

– Я вам хочу сказать, что нам осталось продержаться всего лишь одну минуту. Причем Вы заинтересованы в том, чтобы

мы "выжили", не меньше меня, так как Ваша студия хочет получить весь материал, я прав? В таком случае, будьте добры, не отвлекайте меня... Тринадцать.

– Как видите, уважаемые зрители, капитан Витя очень сильно занят. Поэтому я сейчас попробую взять интервью у демонов. Вернее, у Игроков, играющих за эту, весьма неоднозначную расу. – по-видимому, он не расслышал сказанную на выдохе, и потому негромко, цифру.

Голос из телевизора заставил меня на секунду отвлечься.

– Итак, все мы с волнением наблюдаем за борьбой за выживание капитана славянской ладьи Игрока с ником Витя. Фактически, если не считать дракона, который иммунен к данному заклинанию, нескольких малых лодок и пары десятков выживших, которые плавают в воде, это единственный целый корабль из более чем полутысячной флотилии, сошедшейся недавно в битве. И, между прочим, судя по попавшей в наше распоряжение информации, Витя – несовершеннолетний. То есть ребенок сейчас делает то, чего не смогли сделать взрослые Игроки со стажем!

– Итак, уважаемые Игроки. Позвольте задать Вам несколько вопросов. Каково это, играть за расу, имеющую столь неоднозначную репутацию в нашем, реальном мире? – бросив в мою сторону благодарный взгляд, журналист насел

на демонов.

Пятьдесят... Мужик, держись!

Неожиданно, мой приват начал мигать и переливаться всевозможными оттенками всех цветов радуги. Как я понимаю, это означало, что ко мне начало стучаться слишком большое количество желающих пообщаться.

Те несколько секунд, которые я выделил, чтобы отключить чат, стоили моим волхвам всего запаса маны, так как мы поймали нашим защитным куполом сразу три камня.

Единственным активным окном, был оставлен приват с демонами, где те вели для меня счетчик...

Краем глаза я успел заметить море приглашений во всевозможные союзы, кланы, запросы быть моим союзником и откровенный бред в стиле "я хочу быть с тобой", "ответь, покажу кое-что" и так далее.

Сорок...

– ... Именно поэтому я выбрал расу демонов. Ведь здесь я могу доказать, что понятия "Зло" и "Добро", сильно зависят от того, с какой стороны ты смотришь на них.

– Хорошо, тогда скажите, как Вы можете оценить тот факт, что корабли Гевары прошли сквозь строй Ваших войск без единой потери?

– Они не атаковали нас, мы не атаковали их, что здесь непонятного?

– Но ведь ваши войска атаковали и Клановские корабли, и корабли Гильдии, в самом начале вообще, без единого повода.

– Почему без повода? Повод был...

Какой там был повод, я не расслышал, так как был вынужден прилагать все усилия, чтобы уклониться от целой россыпи камней, сыпавшихся именно на мой корабль.

Тридцать... Оставь его, не трожь!

Не понял... Кого мне оставить? Кого не трогать?

Не понял, кого мне...

Витя, это не тебе. Мы пытаемся договориться с тем Игроком, который бомбит этот сектор "Армагеддоном".

А кто он?

Держись, двадцать секунд осталось!

Кто он?

Не важно!

– И все же, простите мою настойчивость, но если это правда, и Вам тринадцать лет, то скажите, как Ваши родители смотрят на Ваше увлечение такими играми. Где кровь течет

по монитору, где одновременно гибнет столько людей-Игроков?

— Да заткнись ты! — не сдерживаюсь я, крича прямо в микрофон.

Пятнадцать... Сейчас поможем...

Один из демонов, переместившись плавным шагом за спину журналисту, наносит тому удар в спину. Не сильный, но достаточный, чтобы отвлечь того от меня. Очень вовремя. Целое созвездие камней падает на мой корабль, вынуждая меня лавировать с сумасшедшим креном.

Не удержавшись, один из моих Витязей падает за борт.

Скажите ему, пусть он прекратит!

*Десять, держись. Не хочет, требует себе все бабки!
Кто он?*

Вскрик мамы вынуждает меня поднять голову вверх. Камни падают ровным кругом, перекрывая мне любой путь к отступлению.

Все, я не смогу уйти от этого. КТО ОН?

Одновременно происходит несколько событий, я получаю в чате сообщение "ВСЕ!", у мамы пикирует смс-кой телефон,

демон, стоящий рядом со мной, шепчет "Гевара" и с яркой вспышкой тухнет экран монитора...

Первой моей мыслью было, что у меня сдох монитор, но буквально через пару секунд перед моими глазами высвечивается рабочий стол операционки.

Комп глюкнул? Меня выкинуло?

Я быстро запускаю ярлычок "Земель".

"Для того, чтобы начать игру, зарегистрируйтесь, пожалуйста."

Перманентная смерть...

Первым моим порывом было – скинуть монитор на пол, швырнуть клавиатуру и консольку в стену, разрыдаться и распахиваться, но...

Но я быстро взял себя в руки. Десять штук зеленых, которые обещали нам одни только демоны, а наверняка мама еще что-то сможет выбить и с телеканала, благо, они обещали вознаграждение.

– Витя, что случилось?

– Перманентная смерть. Все, моего персонажа больше

нет, его удалили полностью. И Замок, и фермы, все подчи-
стую.

– Подожди, с какой такой радости? Мы что, что-то нару-
шили или как? Давай жалобу напишем, пусть возвращают
все назад...

– Мама, все абсолютно законно. Мы ничего не нарушали,
просто в правилах игры есть такой момент, что если Игрок
погибает, то с какой-то вероятностью он может потерять все.
Опять же, Администрация игры страхует имущество игро-
ков от утери, его можно вернуть и так далее.

– А, да, вспомнила, сама же тебе объясняла это все. Блин,
жалко...

– У тебя остались какие-то невыполненные контракты?

– Нет, откуда. Ты же шел в этот бой на нашем единствен-
ном крупном транспортнике. Я и подстраховалась на случай,
если мы его потеряем, чтобы не осталось «висяков», чтобы
репутацию не портить. Эх, жаль, теперь придется по новой
все контакты налаживать.

– Это да, наверное.

Раздался звонок в двери. Мама пошла открывать, и почти
сразу же из коридора донесся радостный голос Сашки.

– Блин, Витька, я следил за боем во все глаза. Слушай,
круто! Ты как, о своем клане еще не думал? Я с радостью
присоединюсь.

– Эмс... Санька, тут такое дело... У меня перманентная

смерть в игре.

– Эт че за хрень?

– Ну, там очень маленькая доля вероятности, но при гибели персонажа могут удалить полностью учетку.

– Же-есть! И что, ты попал под раздачу?

– Угу... – грустно ответил ему я.

С одной стороны, это игра, и я прекрасно понимал, что потерял лишь нарисованные картинки. С другой – это еще и доход. Живые деньги, которые мне очень понравилось получать в банкомате со своей собственной карточки и тратить их потом на то, что мне хотелось. На вкусняшки, модную одежду, всякие гаджеты и просто, прикольную мелочевку.

Маме в последний раз цветы, нормальные цветы, не полувяжавшую гвоздику из соседнего ларька, а красивый, пышный букет роз, дарили разве что на свадьбу. А теперь я, ее родной сын, находил какой-нибудь повод и приносил ей его раз в одну-две недели. Чаше она была против, сказывалась привычка экономить деньги на всем, но все же...

«Зарегистрироваться» – «Введите Ваш логин либо электронный адрес» – ввожу – «Уважаемый пользователь, Администрация Игры подготовила для Вас сообщение, желаете ознакомиться с ним сейчас?»

– Странно, ты же говорил, что удаляется вся информация по учетной записи. – недоуменно пробормотал Сашка.

– Не знаю, давай вначале прочтем, что за сообщение?

«Уважаемый Игрок Витя. Позвольте от лица всей Администрации Игры Земли Меча и Магии, выразить Вам признательность за принятое участие в развитии нашего проекта, а также, за ту роль, которую Вы сыграли в прошедшей битве между кланами и Гильдией. К сожалению, правила одни для всех, и тот факт, что именно Вашему персонажу выпала перманентная смерть, необратим. Тем не менее, в виде признания Ваших заслуг, Администрация Игры готова оказать Вам некоторую помощь, в частности, так как Вы вели обширную торговлю со множеством партнеров, мы можем оповестить их всех о смене Вашего ника. В случае, если среди Ваших старых контактов были нежелательные игроки, ваши враги либо соперники, Вы имеете возможность самостоятельно обработать список и удалить их. В целях облегчения Вашей задачи, все контакты были рассортированы по частоте общения и по дате добавления в друзья. Желаем удачи в Игре и надеемся на не менее плодотворное сотрудничество.

Желаете принять помощь Администрации? Да/Нет»

– Витя, соглашайся! – едва дочитав до конца, выкрикнула мама. – Мы же, считай, ничего и не теряем.

– Да понял я уже, понял... – огрызнулся я, нажимая «Да».

Миг, и надпись на экране сменилась плотными облаками, сквозь которые мы, вернее, моя точка зрения, стремительно падала вниз.

Мамина рука судорожно схватилась на край моего кресла, чуть прищемив кожу на плече. Ну да, она же высоты боится, даже на американские горки меня одного пустила, и даже фотографировать не стала, боялась даже голову поднять.

Мой персонаж, в виде маленькой человеческой фигурки, пробивает облака, и опускается прямо в жерло потухшего и заросшего зеленью вулкана, прямо перед гигантской фигурой призрачного, переливающегося всеми цветами радуги, дракона.

– Приветствую тебя, неумирающий! – громогласный рокочущий бас ударил по нам из колонок, словно взрыв. Мама в испуге присела, а Сашка в восторге закрутил головой, только сейчас обратив внимание на акустическую систему.

– Ты стоишь в начале долгого и славного пути. Много, о чём ты раньше мог только мечтать, теперь станет обыденностью. Уже скоро ты не захочешь себе иной судьбы, ведь армии преданных воинов будут идти на смерть...

Дракон еще долго распинался на тему того, какая велика участь выпала мне, и какие великие свершения ждут меня на выбранном мною пути. Наконец, когда мы уже откровенно начали скучать, он дошел до момента генерации перса.

Варвар, Кочевник, Демон... Рыцарь... и все? Стоп, а где Витязь? Где мои родные Богатыри, птицы-Сирин, Волхвы?

– Могу я выбрать Витязя? – спрашиваю я у дракона.

– Выберите расу героя и Замок. – словно заезженная пластинка, повторил тот.

– Свевни и глянь на фовуме. – посоветовал Сашка.

Я оглянулся. Мой друг и моя мама удобно усьелись в мягких креслах по бокам от моего игрового «трона». Перед Сашкой стояла табуретка, на которой, на большой, глубоком блюде, лежали горкой горячие, сладкие оладушки, а рядом, в вазочке, абрикосовое варенье. Мама в своем репертуаре – если гость в доме, его рот должен быть занят едой.

Через десять минут поисков, мне удалось наткнуться на упоминание того, что Витязь теперь не отдельный Замок, а ветка развития Рыцаря, причем без разницы, какого, Светлого или Темного.

Более того, по отрывочным сведениям можно было сделать вывод, что при правильном ведении разговора с драконом, можно было получить не просто Замок, а целый сценарий, основанный на славянских легендах и сказаниях русичей.

Сашка, оторвавшись таки от оладушек, подвинулся ко второму компьютеру и углубился в поиски всей информации о том, как правильно вести переговоры.

Пока мы ждали результатов от него, блюдо с едой перекочевало ко мне...

– Так, нашел! Давай, разворачивай свою ящерицу, сейчас

будем ему голову морочить. – радостно прокричал Сашка. – Блин, слушай, Витька, как зайдешь, создавай сразу клан, я мотнусь домой и тоже зарегистрируюсь. Классная игрушка, однако!

Дракон терпеливо ждал моего ответа. Мы тщательно проверили все, что я уже успел ему наговорить и пришли к выводу, что основное впереди.

– Я выбираю Светлого Рыцаря. Герб – пикирующий сокол, желтого цвета на синем фоне. Имя – Витя Рюрик.

– Данное имя уже занято.

– Так, хорошо... – главное, как мы поняли, чтобы в нике хоть каким-то боком упоминался корень фамилии «Рюрик». – Рюриков, Рюриковенко, Рюриковецкий, Рюриковский...

– Нет, нет, нет, нет... – равномерно отвечал мне дракон.

– Попробуй Рюрикич, – подсказала мне мама. – Редкая форма, больше похожа на отчество, но может пройти.

– Витя Рюрикич, желаешь ли ты выбрать себе уникальное классовое умение?

– Назови... те доступные. – попросил я.

– Помощь предков или Сила земли-матушки. Первое позволяет один раз в сутки призвать отряд призрачных конных былинных Богатырей. В зависимости от уровня Героя увеличивается размер отряда и время его пребывания в нашем мире. Второе повышает в два раза Защиту Героя и подчиненных ему войск на родной земле.

– Какая земля считается «родной»? – тут же попросил уточнить Сашка.

– Сектора, принадлежащие Игроку.

– Другими словами «дома и стены помогают». – отозвалась мама.

– Фигня. С учетом того, что большая часть битв идет на чужой земле, то данное умение будет для тебя бесполезно. Если, конечно, ты и дальше планируешь заниматься тем, о чем рассказывал – торговыми походами. Бери Помощь Предков. – подытожил Сашка.

– Желаешь ли ты изменить свой облик? – спросил дракон, а перед нами возникла фигура воина русича.

Чуть подкорректировав внешний вид и перераспределив характеристики, мы удовлетворились. Основной упор был сделан на то, что я буду воином ближнего боя, но с возможностью творить заклятия и ворожбу.

– Теперь тебе предстоит выбрать те знания, которые будут с тобой с самого начала. Предупреждаю, не все они будут раскрыты сразу. Потом, ты сможешь их дополнять и улучшать. Но в первое время – это будет единственное, что тебе доступно, потому ты должен отнестись к заполнению своей Книги Знаний серьезно.

– Ух ты, наконец-то они доделали магию! – вырвалось у меня при виде доступных книг Знаний. Правда, как тут же выяснилось, часть школ была мне недоступна. Как объяснил

дракон, Витязь, избравший для себя путь Света, не мог использовать Черную магию, магию Смерти и магию Хаоса.

Плюс, кроме этих самых школ, мне еще нужно было набрать себе всевозможных Умений, да и расу подчиненных было желательно выкупить сразу. Впрочем, с последним пунктом проблем и разногласий не возникло – люди.

Осталось десять пунктов. Перебрав и сравнив списки заклинаний по двум школам – Жизни и Белой, я решил остановиться на первой. Основным аргументом в ее пользу оказалось Исцеление и множественные защиты, плюс призывы. Еще пять книг.

Военачальник (два пункта), Оружейник (один), Доспешник (один), Мастер стрелкового оружия (один) и...

Закончились пункты. Жаль, я ведь я еще хотел взять Землепашца, который давал увеличение урожайности обрабатываемых земель мне и моим фермерам-арендаторам, попросту говоря, маме. Да, кроме всего прочего, данное умение улучшало приживаемость «неродных» культур, позволяя выращивать ту же эльфийскую пшеницу с меньшими потерями урожая.

– Витя, – позвала мама, сидевшая у второго компьютера и вычитывавшая описания прочих умений. – Сколько тебе не хватает на Землепашца?

– Одного пункта. А что?

– Да так, смотри, ты можешь взять себе Бюрократа перво-

го уровня, который и даст тебе это самое одно недостающее очко. Правда, в результате, большинство действий, которые ты будешь совершать в игре, тебе придется оформлять через бумажки, словом, как и в реальной жизни.

– Тогда не годится. – ответил я, вспомнив, сколько времени мама тратила обычно на бумажную «беготню». – Я просто запутаюсь в этом всем.

– А ты не бойся, я тебе помогу. – улыбнулась она. – У меня то, опыт есть!

– Я вижу, ты сделал свой выбор, неумирающий, – пророкотал дракон, – теперь, тебе осталось ответить на последний вопрос. На каком уровне сложности ты хочешь начать игру?

– На...

– Бери средний! – подсказал Сашка. – Будет не слишком сложно, но и опыт хорошо пойдет.

– Я выбираю средний уровень сложности.

– Хорошо... – дракон на миг замолчал, после чего задал еще один вопрос. – Желаешь ли ты выбрать себе пета? Это бонус от меня лично.

Всплывшая надпись гласила, что, на самом деле, это подарок от администрации персонально мне.

– А кого ты можешь предложить?

– Кот-баюн, Сивка, Конёк-горбунок, Жар-птица, Щука, Царь-Полос и Серый Волк.

– А... – я, если честно, опешил от разнообразия. – А что

каждый из них дает?

Кот-баюн – своими сладкими речами и сказками, усыпляет бдительность врагов. Кое-кто может даже перейти на твою сторону. Категорически не совместим со Щукой.

Сивка – богатырский конь из породы першеронов. Сильные, мощные ноги, большой круп. Отличный конь для тяжелых весом богатырей. Способен сражаться наравне с хозяином, нанося удары копытами и кусая зубами. Не любит Серого Волка.

Конёк-Горбунок – легкий и быстрый конь, ведущий свой род от арабских скакунов. Перепрыгивает водные преграды и невысокие горы. Не любит Серого Волка.

Жар-птица – повышает мораль союзных воинов. Сиянием своего оперения понижает характеристики нечисти и демонов. Способна использоваться как воздушный разведчик или как гонец. Категорически не совместима с Царем-полозом.

Щука – повышает Удачу Игрока. Один раз в неделю приносит артефакт начального (семьдесят пять процентов вероятности) либо среднего (двадцать пять процентов) уровня. Категорически не совместима с Котом-Баюном.

Царь-полоз – увеличивает ежедневный доход золота и количество золота и ресурсов, находимых на заброшенных стоянках и в разграбленных хранилищах. Категорически не совместим с Жар-птицей.

Серый Волк – увеличивает Выносливость Игрока. Увеличивает шанс того, что вновь найденный артефакт будет лучше, чем был бы обычно. Не любим Коньком-Горбунком и Сивкой.

«Категорически несовместим» – обозначает, что нельзя держать в петах едока и еду.

– Итак, кого ты выбираешь? – спросил меня дракон. – Учти, в течении игры ты сможешь менять, либо добавлять петов, но главное условие – совместимость, должно соблюдаться неукоснительно!

Хм, а что, если попробовать схитрить?

– Я могу выбирать только из предложенных вариантов, или можно совместить два в одном?

При этих моих словах, дракон заинтересованно склонил голову набок и, хитро прищурившись, посмотрел на меня правым глазом.

– Давай, попробуй удивить меня. Если получится, так уж и быть, получишь то, что просишь.

– Я хочу совместить кота и волка. Получить, так сказать, котопса.

Дракон улыбнулся одними уголками губ и пристально посмотрел мне в глаза.

– Ты хитрый... Котопес, говоришь, да? Хорошо, я дам тебе такого пета. Но с одним условием – его умения будут для

тебя сейчас тайной.

И прежде чем я успел сказать хоть слово, дракон, вулкан и облака – все исчезло. А после краткого мгновения темноты, на экране появилось изображение опушки березового леса.

– Так, Витька, я побежал домой. Основное я увидел, так что вскоре жди запроса на вступление в клан.

– Да подожди ты, мне же его еще создать надо!

– Ничего, создашь. Спасибо за угощение, до свидания.

Последние слова были адресованы моей маме.

Хлопнула входная дверь. Мама запустила на втором компьютере свой, фермерский клиент и выжидающе уставилась на меня.

– Сейчас, мам, сейчас, дай, до Замка доберусь.

Так, на этот раз меня встречает небольшой деревянный домик. Насколько я помню из истории, такие в древнерусских городах называли «кремлями».

Прямо на входе, дорогу мне перегораживает полный бородатый мужик, в высокой меховой шапке и в пальто с длинными, свисающими чуть ли не до земли, рукавами.

– Будь здоров, человеке. Куда путь то держишь?

– Я? Витя Рюрикич, Повелитель этих земель и владелец данного Замка. Ваш хозяин, между прочим!

– Повелитель, говоришь? А чем можешь подтвердить сло-

ва свои?

Я быстро просматриваю инвентарь персонажа. Кроме какого-то Перстня Власти больше нет ничего.

– Вот этим! – демонстрирую обнаруженное.

– Годное колечко. Чай, еще и настоящее? Ну, давай, пройдем в Кремль, к волшебному источнику, проверим тебя. Да только не взыщи, путник, ежели не оно это будет. Вздернем на дыбе, как самозванца.

По сравнению с предыдущей игрой, внутреннее оформление Замка изменилось, стало гораздо больше резных столбиков, лесенок, на стенах и полу всюду лежат медвежьи шкуры.

Наконец, мы входим через двери с низкой притолкой, в комнату, где, прямо посередине, из пола, бьет вверх столб голубоватого огня.

– Ну что, давай, суй перстень свой. – не по-доброму улыбаясь, сказал мужик.

Мой персонаж подходит к столбу и протягивает в него руку с надетым перстнем.

Из колонок доносится красивый мелодичный перезвон и на экране появляется приветственная надпись, гласящая, что я теперь – полноправный владелец этого Замка.

Мужик, все это время стоявший позади моего персонажа, бухается на колени и начинает вопить:

– Княже, прости, не признал! Прости бестолкового! – из колонок начинает доноситься ритмичный стук, совпадаю-

щий по ритму с ударами нарисованной головы лбом об пол.

– Все, я прощаю тебя. Все ты правильно делал. Нельзя доверять первому встречному. – пытаюсь успокоить мужика.

– Да? Прощаешь, батюшка? А бумажечку, подпиши, а? О даровании прощения... – мужик споро подхватывается на ноги и вытаскивает из-за отворота шубы словно заранее заготовленную бумагу.

Желтоватый пергамент, с черными буквами и парой клякс, тут же разворачивается передо мной на весь экран.

«Подателю сего прощаются все грехи, прошлые, настоящие и будущие. Да будет так!» И подпись – Витя Рюрикич.

– Не, ну каков нахал, а? – раздается у меня над плечом голос мамы. – «Настоящие и будущие»! А ну-ка, Витя, скажи этому боярину, что хренушки ему, а не прощение будет.

– Да ты, никак, от наглости, вообще, голову потерял? – стараясь выразаться как можно напыщеннее, отвечаю этому «боярину» я. – или ты ее и впрямь, потерять желаешь? Какие «будущие»?

Мужик, в свойствах, наскоро просмотренных мною, было действительно написано «боярин Орлов», вновь рухнул на колени.

– Не вели казнить, батюшка, вели вину принять, да искупить служением верным тебе, не жалея живота своего.

– Ладно, второй раз уже прощаю! – милостиво отвечаю я. Тот, первый помощник, Пафнутий, оказался очень толко-

вым, и мне очень хотелось, чтобы и с этим получилось точно так же.

– Век помнить буду доброту твою, княже, да токмо бумажечку, подпиши, все же. – тут же сменил имидж с просящего на заискивающий, боярин Орлов.

«Скажи ему, чтобы еще раз сам проверил свою бумажечку, а то ты гневаться изволишь» – шепнула мне на ухо мама.

– Небось, опять там будет написано много чего ненужного? – выбрав из списка вариантов интонаций грозный тон, спросил я. – знаешь, боярин, давай так, ты сейчас проверь свою бумажку, а потом и суй ее мне. И не приведи...

Я оглянулся на маму, и та, одними губами, подсказала «бог».

– ... Бог, я там прочитаю что-то лишнее.

– Ни-ни, – замахал руками боярин, разрывая в мелкие клочья обе бумажки, и доставая из-за отворота шубы третью. – вот!

«Податель сего получает мое прощение за недоверие к словам Повелителя и требование доказать право власти над Замком.»

Ну, это уже, куда ни шло. Разве что он теперь будет каждый день от меня требовать подтверждения.

Я прикладываю перстень к пергаменту и...

«Поздравляем Вас с успешно выполненным первым квестом Бюрократии. Напоминаем, что каждое более-менее

значимое действие, которое Вы в обычной игре выполняете, не задумываясь, теперь будет требовать от Вас документального оформления и подтверждения. Вам начислено сто единиц опыта.»

Круто! То есть, я могу вообще, сидеть в Замке и получать опыт, тупо грызясь с бюрократами?

– Как зовут тебя, боярин? – решаю немного развить успех, спрашиваю я.

– Бояре мы, Орловы... – приосанившись, важно проговорил тот.

– Хорошо, Орлов, тогда быть тебе моим советником. – говорю я, ожидая уже знакомого сообщения с вопросом, о присвоении данному персонажу соответствующего статуса.

– Дык, это... – изобразил недоумение на своем лице боярин. – слова, это, конечно хорошо, токмо вот бумажечку бы...

У меня за спиной прыснула в кулак мама.

– У-у-у, Витя, да ты после этой игры сможешь в любом гос. учреждении самостоятельно бумаги оформлять. Тут тебе такую школу устроят жизни!

– Мам? Не понял.

– Да что «не понял»? В нашей жизни за каждый чих надо бумажку оформлять, на лапу давать и так далее. Подожди, этот твой «Орёл» скоро с тебя еще и откаты со взятками тя-

нуть начнет.

– Давай сюда свою бумагу... – я мельком глянул в пергамент и заорал взаправду. – Слышь ты, орел ошипанный, ты не охренел?

Персонажу я ответил чуть поскромнее и поспокойнее.

– Дорогой боярин Орлов, побойтесь Бога! Тысяча золотых монет в неделю, это чересчур!

– В день... – слабо пискнул тот, вызвав приступ уже откровенного, несдерживаемого хохота от мамы.

– Ой, не могу! Ну, точно наш чиновник, который продлевает разрешения на уличную торговлю. Сейчас еще и детей вспомнит своих, которых ему кормить надо.

– ...Деток у меня аж пятеро, и каждого же кормить надо. Мал мала меньше, на лавках сидят, голодными глазенками смотрят на папку... А младшая, дочурка, так та вообще, от голода и плакать не может...

– Витя, а ну-ка скажи ему такую фразу: «четыре сыночка и лапочка дочка». – еле выдавила из себя мама.

– Эмс... пятеро ребятишек, говоришь? И младшая – девчушка, да? Это у тебя что, четыре сыночка и лапочка-дочка? – говорю я.

«Молоток! Радует, что классику до сих пор кто-то смотрит и помнит. Лови двести пятьдесят экспы. Мерц» всплывает передо мной сообщение.

– Не поняла, это хорошо или плохо? – спросила мама.

– Хорошо, это мне вознаграждение такое. А что это за фраза такая?

– Да из мультфильма старого, рисованного еще.

Пока мы переговариваемся с мамой, боярин добывает из своей бездонной шубы еще одну бумаженцию и подсовывает ее мне на утверждение.

«Повелеваю, назначить боярина Орлова моим личным советчиком. А жалования ему положить...» Я твердой рукой перечеркиваю надпись «одну тысячу» и вписываю «десять золотых монет в день», потом кое-что вспоминаю и зачеркнув нолик, рисую там единичку.

– Десять, это тебе, твоей жене, детям и на содержание дома. А одна монетка, это персонально на сладости и наряды для «лапочки-дочки». И не вздумай зажать!

– Благодарствую, батюшка, век помнить твою доброту будем. Каждый день молиться за здоровье твое, да...

– Все, хорош. Давай, рассказывай, что у нас есть в наличии. Ресурсы, камни там, дерево, сколько золота в казне, какие строения уже наличествуют.

– Дык, эта, нету почти ничего, батюшка. В казне хоть шаром покати, даже пауки, и те – разбежались. А Камень да Дерево – есть чуток, так все равно, негде складывать, Склада

то и нету.

Эх... «Вызвать меню строительства – Построить Здание – Склад»

«Вы не можете начать строительство данного здания. В связи с выбранным Вами томом Знаний Бюрократия, первым зданием должна быть Канцелярия.»

«Построить Здание Канцелярия – Вы подтверждаете трату пятисот золотых монет? – Да. – У Вас недостаточно ресурсов для строительства данного Здания»

Как это «недостаточно»?

Да, действительно, возле иконки золотого слитка светится одинокий нолик.

– Тебе же боярин сказал, что золота нет. – напомнила мама.

Понятно, значит надо идти, гулять вокруг Замка.

– Созывай народ, буду воинов выбирать, да пойдем ресурсы искать. – говорю я Орлову.

– Так эта, что тут их выбирать? Чай, по домам все сидят, клича твоего ждут.

– Так давай, соберем их. – отвечаю я немного раздраженно.

Сделав шаг к выходу, я вдруг кое-что вспоминаю и возвращаюсь к Источнику.

«Выделить свободную землю под фермы. – Укажите количество земельных наделов. – ВСЕ...»

Установив минимальный налог, я даю окончательное подтверждение и... практически сразу все выделенные участки оказались арендованы.

– Мам, ты? – спрашиваю через плечо.

– Да, не волнуйся. Я уже успела через восстановленные Администрацией контакты связаться со старыми партнерами, и сейчас собираю информацию о потребностях в товарах в разных регионах и на разных континентах.

Выйдя своим персонажем из Замка-Кремля, я оказываюсь перед толпой Витязей, среди которых возвышаются несколько Богатырей.

– Ну что, воины, готовы послужить своему Князю? – громко спрашиваю я их.

– Да, батюшка! – нестройным хором отвечают они мне.

– Тогда выходите за ворота и стройтесь. Хотя стоп. У кого есть запасные доспехи и оружие? Давайте сюда.

– Т-т-т... – тут же подбежал Орлов. – Это надобно все подробно записать, кто и что дал Князю, в каком состоянии... Кого наняли на службу, с каким окладом.

– И не забудь отметить, что владельцам надо потом деньгами возместить убыток. – ввернул я.

Пергамент с перечнем, ценами и моей распиской был го-

тов буквально спустя пару минут. Ну вот, еще не начал воевать, а задолжал своей армии весьма приличную сумму.

Четыре Богатыря будут обходиться мне в восемьдесят золотых монет еженедельно каждый. Двенадцать Витязей – еще по сорок монет.

Каплевидный высокий деревянный щит, окованный железом, длинный одноручный меч, кольчуга с пластинами, прикрывающими особо жизненно важные органы, куполообразный цельнометаллический шлем и кожаные сапоги со вставками – еще двести пятьдесят монет.

А Орлов мне уже протягивает следующую бумажку на подпись. Что хоть это?

ЧТО??? «Приказ на выдвижение войск на разведку»? Да мне что, каждый чих надо оформлять?

Фух, вырвались.

Я задаю направление в правую сторону от кремля и оборачиваюсь к маме.

– Мам, такой вопрос, вот это все бумагомарание, оно что, реально такое?

– Нет, конечно же... – мама улыбается и гладит меня по голове. Ее лицо внезапно мрачнеет. – В реальной жизни все гораздо хуже.

Двигая свой отряд по намеченному маршруту, я параллельно давал маме объяснения, как управлять воинами, и какие тактики наиболее приемлемы в той или иной ситуации. Понятное дело, что поиграв со мной долгое время, она и сама могла без особых усилий отбить многие нападения, но, тем не менее, мои слова она слушала очень внимательно.

Через полчаса мы вышли к шахте. Самая обычная каменоломня, каких на просторах Земель полным-полно. Самый распространенный и один из самых нужных любому игроку ресурсов.

Шахта не охранялась никем. Более того, вокруг было разбросанно такое количество добытого камня, что нам пришлось задержаться на продолжительное время, чтобы собрать его весь. Благо, тащить с собой добычу необходимости не было, подобранные глыбы тут же исчезали из рук, увеличивая счетчик наличия ресурсов в верхней части экрана.

Следующим обнаруженным нами предметом оказался Камень Опыта. Постояв перед ним пару минут, я получил два сообщения. Первое гласило, что я, прочитав мудрые мысли на камне, получил некоторое количество опыта, а второе, что накопленного опыта оказалось достаточно для получения мною уровня.

Одна единичка к Силе и выбор из Лесоруба и Рыболова. Оба Умения шли по ветке Землепашца и, если быть честным, оба были мне не особо не нужны, но я выбрал перво-

го, так как он давал, как ускорение расчистки земель от леса, так и шанс получение дополнительных единиц ресурса от этих действий.

Блин, завтра надо в школу идти, а уже поздно и пора закругляться. Я решаю еще немного пройти вперед, после чего передать управление отрядом маме.

Пока мои войска идут дальше, я решаю уделить время ознакомлению с новинками и изменениями.

В этой, обновленной версии игры все территории теперь делились на Сектора, принадлежавшие как Игрокам, так и НПС-героям, а то и вообще, ничейные. Каждый, в котором правил человек, был окружен кольцом «бесчеловечных», что создавало кое-какой пояс безопасности, защищающий новичков от старожилов. Еще одной защитой были три недели, вернее, двадцать один день, неприкосновенности, когда мой Сектор был недоступен ни для проникновения снаружи, ни для выхода изнутри.

Прочитав все это на форумах, я решил максимум усилий приложить для развития моего Замка, пусть даже и в ущерб прокачке воинов.

Следующим обнаруженным объектом вновь оказалась шахта, вернее, Лесопилка. Вновь раскиданные вокруг ресурсы, вновь отсутствие охраны и потраченное время на сбор бревен.

Мама пересаживается в мое кресло, а я ухожу спать, попросив ее еще чуть-чуть пройти дальше, а потом вернуть воинов в Замок немного другим путем.

Утром меня будит будильник. Весело орущий смартфон лежит специально подальше от кровати, чтобы я спросонья не отключил его, а вынужден был встать и пройти по комнате.

Мама тихо спит в моем игровом кресле. То ли решила не идти в кровать, то ли просто устала и вырубилась прямо на «рабочем месте».

Я заглядываю в монитор и немного изумляюсь. Еще вчера поздно ночью количество золота было равно нулю, а уже сегодня с утра там наличествовало более двух тысяч монет. Быстрый осмотр совершенных действий запутал меня окончательно, в основном это было общение в личке с нашими старыми партнерами. Тем не менее, мама еще вчера отдала приказ на строительство Канцелярии (где она только деньги взяла?) и задала в очередь Рынок и Амбар.

Невысокое одноэтажное здание, выложенное из серого камня, в дверях которого, несмотря на раннее утро, уже всю сновали люди в затасканных одеждах, но с неизменными налокотниками, создавало слегка гнетущее впечатление. От него веяло какой-то, то ли серостью, то ли унынием.

Впрочем, ладно, потом разберусь. Я быстро просматриваю параметры своих вчерашних воинов и своего персона-

жа. Два Витязя чуть подросли, а у меня был уже второй уровень! То есть, мама вчера успела поднять еще один? Блин, и диктант на первом уроке, опаздывать нельзя. Все, вечером посмотрю!

А вечером меня ждал сюрприз.

Едва прибежав домой, я сразу же кинулся в кресло и, пока мама разогревала мне ужин, быстро просмотрел журнал событий.

Мой персонаж не выходил за ворота Замка весь день, но при этом получил уже четвертый уровень, был построен Рынок и всюду строился Амбар. Причем, судя по увиденному, появилась возможность ускорять постройку зданий, направляя туда большее количество рабочих, иначе чем можно было объяснить, что к концу второго дня игры, с учетом отсутствия золота в начале, у меня уже строилась третья постройка?

Все эти вопросы, с просьбой объяснить, как и откуда, я задал маме.

– Витя, насчет уровней, так дело в том, что каждое событие, которое происходит в Замке и требует документального оформления, можно либо оплатить золотом со счета, чтобы не вalandаться с бумагами, либо честно отыграть всю эту волокиту... получив за это дело опыт!

– То есть ты... – продолжил я набитым ртом.

– Да, я просто добросовестно оформляла каждую бумажечку, каждый шаг, каждое распоряжение.

– Хорошо, а золото откуда?

– Возвращаясь домой .мы наткнулись на спрятанный сундучок с золотом. Его предлагало либо раздать подданным, для получения дополнительного опыта, либо забрать в казну. Я решила, что опыт мы и так набьем, а вот финансы нам нужнее.

– Согласен. – поддержал я ее решение.

– А дальше все. Как только была построена Канцелярия, разблокировались все остальные Здания. Я тут же отдала приказ строить Рынок и уснула. Рано утром открыла глаза, увидела, что он построен и тут же связалась по старым контактам с парой наших партнеров из Америки, благо, у них был вечер, и они не спали. Часть денег мне просто одолжили, часть – сделали оплату авансом за будущие поставки.

– Эти, как их там... фью-фью...

– Да, фьючерсные поставки.

– Мамка, ты у меня – голова! Подожди... так... а как ты собираешься отдавать это золото? Ведь мы же на целых три недели отрезаны от внешнего мира.

– Ну да, мы с партнером это учли. Через месяц от нас ждут первый караван с грузами, номенклатуру которых мы с ним уточним перед отправкой.

– Подожди, что-то я не совсем понял...

– Мне сделали предоплату не за конкретный товар, а на

общую сумму. Что-то типа...

— Угу, как ты мне, даешь деньги и говоришь, сходи в кондитерку, купи нам чего-нибудь вкусенького.

Следующие несколько дней для меня превратились в сплошное мучение. Нет, мама безоговорочно пускала меня за основной компьютер, я брал отряд воинов и шел на зачистку территории. Только вот в уровнях росли лишь они, а не мой персонаж. Ему его стандартные два уровня в день брала мама, на выполнении всех бумагомарательских, крючкотворческих и прочих бюрократических тонкостей.

Дошло до того, что я просил маму «выпустить нас с ребятами погулять»! Она оформляла у Орлова соответствующее разрешение, пропуска и мы выходили за ворота.

Впрочем, я старался зря времени не терять. Каждую свободную минутку мой герой либо таскал камни и бревна, развивая Силу и Выносливость, либо прыгал через ямы в земле и взбирался по канатам, качая Ловкость. Иногда я уводил его в правый ближний угол замкового двора, где было расположено стрельбище. Там мы либо стреляли из лука и кидали метательные топоры, либо упражнялись в магии, развивая магические характеристики, Впрочем, от последних я пока не видел никакого толка.

На шестой день, поняв, что дальнейший кач характеристик тренировками уже не дает должного эффекта, вернее, требует слишком больших вложений времени, я заявил ма-

ме, что намерен прямо с утра пойти с воинами и повоевать лично.

– Я не против, потому что заметила, что с каждым уровнем надо все больше и больше бумажек оформить, чтобы получить этот самый...

– Левел-ап. Ну да, для каждого последующего необходимо большее количество опыта, а тебе его выдают фиксированное количество за одни и те же действия.

– Мне это уже все сообщили. – улыбнулась мама.

– Кто? Когда?

– Вчера вечером, когда твой герой получил десятый уровень, над зданием Канцелярии появился значок. Понятное дело, что я подошла и прочитала, что там под ним было написано. В связи с возросшим уровнем персонажа его развитие визуально замедляется, так как для каждого последующего уровня и так далее... Так вот, мне было предложено улучшить это здание до второго уровня.

– Зачем?

– Увеличение количества опыта за каждое выполненное бюрократическое действие, возможность поднять налог на граждан не вызывая их недовольства и разблокировка возможности строительства некоторых финансовых учреждений.

– Хм... неплохо. А что ж ты не построила? Дорого?

– Да дело даже не в дороговизне. Во-первых, увеличение расходов на содержание самой Канцелярии, во-вторых, уве-

личение процента коррупции и взяточничества. Попросту говоря, красть у тебя золото из казны будут, и все.

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.