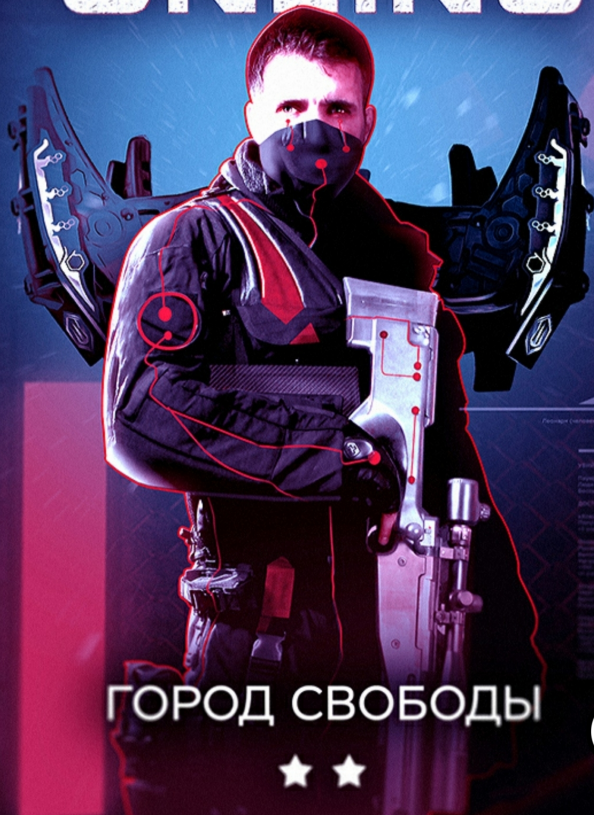


Максим Лагно

ADAM ONLINE



ГОРОД СВОБОДЫ



18+

Максим Лагно
Adam Online 2: город Свободы
Серия «Adam Online», книга 2

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=45874999

SelfPub; 2019

Аннотация

Чтобы получить доступ в закрытые локации, Леонарму необходимо быстро поднять уровень до максимума. Ему помогает неожиданный союзник, гибрид человека и NPC. С помощью её читерских способностей он доберётся до менторов быстрее, чем рассчитывал. Но единственный переход на новую карту контролирует клан «Чёрная волна» – те наёмники, которые убили Леонарма в начале игры. Они блокируют попытки попасть в новые миры, что приводит к самой большой клановой войне в истории Адам Онлайн: один клан vs все остальные кланы и игроки. И в этой войне будет снова применено самое разрушительное оружие в игре.

Содержание

Глава 1. Белые пятна	4
Глава 2. Плавающий диапазон	14
Глава 3. Средний класс	29
Глава 4. Сотни тонких косичек	39
Глава 5. Стимуляция выбора	47
Глава 6. Двойной удар	57
Глава 7. Секрет фирмы	71
Глава 8. Двое в темноте	88
Глава 9. Потери	97
Глава 10. Минимум информации	107
Глава 11. На интересном месте	121
Глава 12. Новые уровни	135
Глава 13. Вкус персиков	144
Конец ознакомительного фрагмента.	146

Глава 1. Белые пятна

Я шагал по широкой улице Либерти-Сити, ориентируясь по карте в планшете. Навстречу двигалось множество NPC и игроков. Большинство – люди, суперы и андройды. Либерти-Сити – их город, механодеструктам здесь неудобно. Для них в Первом Обводе имелся собственный мир, столицей которого являлся город Мехатрон: впечатляющее нагромождение высокотехнологичных конструкций, приспособленных для жизни роботов.

Не знаю, чем занимались в Либерти-Сити бизоиды, я пока что плохо знал эту расу, ведь в моё время мало кому приходило в голову становиться настолько бесчеловечными существами.

Ангелы тоже обитали в своих мирах. Возможно, в тех же, куда отправлялись люди, выбравшие магию, а не технологии. Эти мечтатели стояли друг друга.

Это не значило, что в Адам Онлайн проводилась расовая сегрегация, механодеструкты запросто посещали Либерти-Сити и прилегающие локации. Вопрос в том, зачем им это, если квесты или инфраструктура, связанные с прокачкой персонажа, размещались в иной локации? Те же магические предметы и расходные материалы для колдовства можно купить или найти и в Либерти-Сити, только здесь они не так многочисленны и хороши, как в магических локациях.

Соответственно не было смысла искать УниКомы на пятьдесят апгрейд-слотов в лавках и тавернах магических миров Химмельблю или Героев Магии.

Впрочем, в толпе пару раз мелькнули оскаленные морды каких-то существ, то ли горилл, то ли прямоходящих ящеров с головами динозавров. Видел и механодеструктов в виде небольших человекоподобных роботов.

После некоторой анархии Города Зеро меня радовала безопасность Либерти-Сити. Да, первым делом я получил по морде, но ведь не убили же. Местные правоохранительные органы действовали жёстко и всегда были на десятки уровней выше тех, кто только что сюда переместился. Сколько бы ты ни пытался с ними воевать – копы всё равно побеждали.

Нулевой Обвод – это мир размером в три тысячи на три тысячи километров. Первый Обвод – ещё восемь таких квадратов, прилегающих к Нулевому. Восемь миров, отличающихся друг от друга.

На начальном этапе существования Адам Онлайн миров Первого Обвода хватало всем. Шло время, игроков становилось больше. Те, кто прокачались, требовали изменений, требовали новых миров, новых квестов. Так появился Второй Обвод: ещё шестнадцать квадратов. Спустя годы, когда и эти миры исследовали и заселили, появился Третий Обвод – двадцать четыре квадрата неосвоенных виртуальных пространств. Потом и Четвёртый Обвод добавил к большому миру ещё тридцать два квадрата. Этого хватило надолго, но

к тому времени, когда в Адам Онлайне появились я и Оля, был запущен Пятый Обвод. Совершенно невообразимые дополнительные сорок квадратов, не считая многочисленных и обширных подземелий.

История повторялась. Открытие новых Обводов порождало гонку среди игроков. Ещё не все миры Четвёртого Обвода были исследованы, не все локации изучены, а люди ломанулись в Пятый. Нам тогда казалось, что такой мир невозможно исследовать за целую жизнь. Я, Оля и миллионы других молодых адамитов жадно исследовали новые локации: давали им свои названия, заполняли белые пятна глобальной карты.

Мы с Олей открыли один из неизведанных квадратов: полностью горный мир, где наблюдались странности гравитации: куски земной поверхности летали в небе. Одни низко, другие забирались за облака. Мы даже застолбили летающий островок, в центре которого разлилось аккуратное озеро. На острове не было ни одного монстра, ни одного квеста. Настоящее виртуальное забвение. Нам так понравился этот летающий остров, что мы построили дом на берегу озера. Рядом возвели мастерские, где я крафтил оружие, совершенствуя навыки. В этом доме Оля провела последние дни в Адам Онлайне, пока и-энтропия не уничтожила её разум окончательно.

Людям снова оказалось мало. Им требовались новые миры и приключения. Для этого запустили Шестой Обвод, с ко-

торым, как я понял, и происходило что-то странное. Словно даже виртуальный мир восстал против людской жадности. Если представить контрольные системы в виде одушевлённых персонажей, то можно вообразить, как они восклицали: «Когда же вы нажрётесь и лопнете, черти окаянные!»

Интересно, сохранились ли наш остров и дом? Я даже не помнил, в каком квадрате он находился. Наверяд ли поиски Нейли Валеевой приведут в тот мир, но наведаться захотелось. Помнится, я даже не стал продавать недвижимость, а просто выключил себя из Адам Онлайн, обещая никогда сюда не возвращаться.

Что же, десять лет – приличный срок, чтобы нарушить обещание.

#

Оглушение шумным новым миром проходило медленно.

Нулевой Обвод специально сделан относительно привычным – с пустошами, свалками и полуразрушенными строениями, чтобы напоминать игроку о реальном мире.

Но Либерти-Сити оказался для меня слишком сверкающим, слишком удивительным. А ведь этот город – ерунда в сравнении с Лондинионом, столицей Пятого Обвода.

По дороге ко мне пару раз приставали игроки, предлагали что-нибудь купить: карту в якобы секретную локацию, чудо-таблетки, восстанавливающие «тысячу процентов жиз-

ни», или «самый быстрый джип на Первом Обводе». Мошенники видели во мне новичка. Я же старался не злить их. Отдельвался глуповатой улыбкой, и шёл дальше.

Жилой комплекс Лейквью Эстейтс оказался группой двухэтажных зданий на берегу небольшого озера, в середине которого плавали несколько людей на катамаранах. Хм, весьма неплохое место для начала. Странно, что водила и его семья жили в какой-то дыре Нулевого Обвода, имея такую недвижимость в Либерти-Сити. Жизнь неписей полна таких нелогичностей, если бы они могли о них задумываться, то сошли бы с ума.

Я быстро нашёл дом 1884, нужная квартира – на втором этаже, на который вела открытая лестница на задней стороне дома. Перед домами, на площадке, прикрытой козырьком, стояли две похожие друг на друга станции, напоминающие автоматы по продаже снеков.

Первая – станция «Проектория», система быстрого перемещения по локациям Обвода или города. Чтобы использовать станцию, нужно было сначала обнаружить ее, после чего она заносилась на карту. Каждая телепортация стоила денег, в зависимости от дальности. Кроме того, такие станции выполняли функцию башни респауна, где можно возродиться за десять тысяч злотых. Если денег не хватало – отправляйся на обычную башню респауна.

Вторая станция – система Respec-T. Предлагала «респек-тификацию», то есть перераспределение очков базовых

характеристик и навыков. Полезная процедура, когда необходимо быстро усилить какую-либо характеристику за счёт ухудшения других. Также в ней была возможность за деньги усилить на двадцать четыре часа любую характеристику или поднять навык. Respec-T предлагала усиления на один, пять и десять пунктов.

Эти станции чаще всего стояли рядом, но иногда по отдельности, далеко друг от друга, всё зависело от локации. Частенько к ним пристраивались многочисленные автоматы по продаже оружия и боеприпасов. Существовали автоматы по продаже одного бренда, имелись и мультибрендовые.

Чтобы освежить в памяти работу всех этих систем, я пошёл к «Проектории» и вызвал карту, которая высветилась на передней стенке аппарата. Мне доступно две точки перемещения: собственно эта станция и ещё одна, на пути между башней респауна и Лейквью Эстейтс. Они автоматически заносились на карту, когда ты проходил метрах в десяти от них, мог даже и не заметить. Первое время придётся побегать по городу, прежде чем смогу телепортироваться. Можно вложиться в планшет, приобрести карты, на которых отмечены станции «Проектории», но деньги мне нужны для прокачки оружия или УниКома.

Перешёл к Respec-T и убедился, что одна респек-тификация стоила двести пятьдесят тысяч злотых. Дорогое удовольствие. Усиление характеристики на один пункт стоило сто тысяч, на пять пунктов – пятьсот, ну, а на десять стоило

не миллион, как ожидалось, а десять миллионов.

Оставив станции в покое, я поднялся на второй этаж, открыл дверь комнаты номер четыре и вошёл в пустые апартаменты, залитые светом солнца.

Три большие комнаты с чистыми белыми стенами, оба широких окна выходили на озеро. У одного окна стоял белый стул. Вот и вся мебель. Я открыл окно, сел на стул, задрал ноги на подоконник и подставил лицо утреннему солнцу. Тёплый ветерок принёс запахи озера, едва слышимый шелест волн и пение птиц.

Вообще-то даже шикарно. Сколько стоило бы приобрести недвигу в таком районе? Тысяч пятьсот, не меньше. Если бы не квест от водилы, пришлось бы снимать номер в вонючем отеле, в вонючем районе, где высокая криминальная активность, а значит и высокая вероятность, что нашёлся бы головорез, который выполнил бы заказ на мою голову. Ох, ещё этот «Белый список». Всё требует внимания, всё нужно сделать...

Ладно, это всё-таки вопрос третьестепенный. А о третьестепенных вопросах размышляли только те люди, которые боялись перейти к вопросам первостепенным...

#

Чем больше я глядел на мир из окна, тем больше ужасался: и как искать тут Нейлю Валееву? Ладно, если бы она бы-

ла игроком, которого можно легко обнаружить через поиск. Если бы всё было так просто, Московская Служба безопасности не стала бы затевать целую операцию, вваливая кучу денег в прокачку персонажей.

Была бы она неписью, это чуть усложнило бы поиск, но тоже возможно. Но она – старый бинарный массив, который ка-эски почему-то не удаляли. Хотя... что за странный вопрос «почему»? Для них-то Нейля – игрок, адамит, на которого невозможно влиять своими алгоритмами. А то, что этот игрок сотню лет не выходил из игры, их не заботило: за сброс в офлайн по истечению срока смены отвечали QCP, а не игровые алгоритмы.

Я даже подскочил на стуле: кажется, лень и бездействие натолкнули меня на мысль. Нейля Валеева – аномалия. Именно так её обнаружили эмэсбэшники. Именно они предположили, что раз она аномалия, то проявлялась в аномальных зонах генерации новых миров. Ведь их создавали контрольные системы, и никто не знал, что там происходило в момент творения.

Но это утверждение могло быть ошибочным. Если аномальный призрак Нейли существовал в Адам Онлайн, то существовал он везде, точнее – мог существовать.

Так-так.

Я поднялся со стула и прошёл по комнате, поглядывая на берег озера, где разлеглась группа девушек. Некоторые из них сняли верхнюю часть купальника, подставляя грудь по

утреннее солнце.

Получается, что есть вероятность того, что Нейлю Вале-еву видели не только специалисты МСБ, дешифруя случай-ный кусок кода, выловленный в невообразимом океане тра-фика Адам Онлайн. Её могли видеть игроки. Ведь адами-там не надо ничего дешифровать и конвертировать, им про-сто нужно быть в той же локации, где могла появиться Ней-ля Валеева.

Нужно искать сообщения игроков о непонятных мисси-ях или непонятных появлениях, которые походили бы на ту сцену разговора Нейли неизвестно с кем, что показывал мне Макарцев.

Легко сказать – найти сообщения. Игроков миллионы, и генерировали они миллионы сообщений. Чуть ли не каждый третий из них вёл журнал, где рассказывал о своих походе-ниях, делился опытом прокачки или просто записывал бес-конечные потоки порно с различными NPC или игроками. Такой поток информации нельзя обработать вообще никак. Нужно быть ка-эской, да и то сами ка-эски – лишь локаль-ные обработчики мира, окружавшего игрока или игроков.

Коридор догадок завёл меня в тупик. Я что-то упустил или не понимал. Но что?

Я проследил, как к голым девушкам подошли двое поли-цейских и заставили одеться.

Адам Онлайн – это игра, форма человеческой деятель-ности по заранее заданным условиям. Как использовать эти

условия для решения задачи? Если, например, я начну случайно болтаться по мирам, опрашивая игроков, то есть некоторая вероятность, что натолкнусь на описание чего-то, похожего на Нейлю Валееву. Всего-то уйдёт лет пятьсот-восемьсот.

Даже если дам объявления на все доски объявлений, мало кто откликнется. Нельзя забывать, что миллионы людей постили триллионы объявлений, которые никто никогда не просматривал и не читал. Читали только те объявления, которые предлагали какую-то выгоду: деньги, шмот, оружие, карты секретных локаций и квестов.

Если я назначу награду за информацию, то объявление привлечёт внимание. Во-первых, меня завалят откликами всякие психи, мошенники и извращенцы. Я всю свою смену техаррации потрачу на разгребание сообщений. Во-вторых, привлеку внимание тех, кого не должен, – конкурирующих спецслужб.

Нет, искать помощи у комьюнити – не решение проблемы, а только её углубление. Я вернулся к окну и облокотился на него, вглядываясь в озеро. Девушки, игроки или NPC, выглядели привлекательно и в одежде. Мой «Зоркий глаз» позволял разглядеть их во всех подробностях.

Чтобы не сбиться с мыслей, я отвернулся от окна, но было поздно. Я устал от размышлений. Да, я нащупал какой-то путь, но это был не путь к цели, а всего лишь возможный выход из тупика предыдущих умозаключений.

Глава 2. Плавающий диапазон

Планшет уже давно сигнализировал о событиях. Я достал из рюкзака бутылку виски «Пенни Пакер» и сделал глоток. Вероятно, на меня повесился дебаф или баф за бухло, но уровень «Знания» не позволял узнать эти подробности. Надо его повышать. Надо повышать всё, надо торопиться. Я слишком слаб для поисков Нейли, которая могла оказаться в тех местах, где меня убьёт даже трава или лягушки. Есть такие локации...

Я включил планшет:

Добро пожаловать в новый дом, Леонарм.

Здесь ничего нет, но ведь дом – это внутренний мир его владельца. Неужели у тебя пустой внутренний мир? Займись-ка дизайном интерьера?

Ага, сейчас, очень надо. Хотя... надо. Необходимо приобрести шкафы для хранения одежды, сейфы для оружия. Где хранить лут? Можно бросать на пол, но я же не бродяга какой-то.

Ту же кровать приобрести. Вдруг, приведу в гости девушку, не на стуле же будем предаваться радостям секса? Хотя я уже готов и на стуле. Жизнь в реале не радовала свиданиями с противоположным полом. Ведь большинство соотече-

ственниц воплощали все свои фантазии в Адам Онлайне, так что найти себе пару в Брянске можно лишь среди тех, кто в Адам Онлайн не ходил. А это очень узкий круг лиц. Очень, очень узкий.

Второе сообщение оказалось поинтереснее:

От: Полицейский департамент Либерти-Сити.

Дорогой сэр, наши коллеги из Города Зеро сообщили, что вы оказали помощь в уничтожении банды опасных преступников. Они переслали 10 000 зл в качестве благодарности. Ни секунды не медля, мы переведём их на ваш счёт, как только получим ваши банковские реквизиты.

Такие люди, как вы, сэр, нужны в департаменте. Наши двери всегда открыты для вас. Либерти-Сити – прекрасный город, но в нём есть недостатки, одним из которых является гидра организованной преступности, поднимающая голову в некоторых районах города.

Мы верим, что, как новый житель города, вы откликнетесь на просьбу о содействии в борьбе с криминалитетом. У меня есть специальное задание для вас.

**Искренне ваш, детектив Джошуа Калкин,
глава третьего детективного управления ПДЛС.**

«ПДЛС – охраняем честь с 1877 года».

Мы расположены по адресу:

Централ Парк, 23 улица 105.

Часы приёма каждый день с 9 до 19.

Деньги в Адам Онлайн можно хранить в виде суммы цифр на планшете или нейроинтерфейсе, но это приводило к тому, что после смерти тебя грабили, не оставляя ничего. Большие суммы выгоднее хранить в одном из банков. Многие банки в Адам Онлайн были представительствами настоящих банков, синхронизация между реальным счётом и виртуальным происходила в момент выхода игрока из техаррации. Местная валюта переводилась в реальные доллары, а уже из них в рубли или юани. Люди в виртуале зарабатывали на то, чтобы в реале оплатить счета и кредиты за ванны и диссоциатив.

Учитывая, что в Леонарме из моего – только ник, то непонятно, куда пойдут заработанные деньги после того, как я выползу из ванны? Хм, а это вопрос... А вдруг я стану миллионером? Надо привязать счёт Леонарма к своему банковскому аккаунту. Но стоило ли светить свои реквизиты, переводя бабки с аккаунта игрока по имени %Username%, который вышел в Адам Онлайн через незаконный лендинг?

Вот задача: пока я не открыл счёт в одном из банков или не привязал свой реальный счёт к Леонарму, не получу вознаграждение от копов Нулевого Обвода.

Открылся список квестов:

Настоящий детектив.

Надо бы посетить детектива Калкина и узнать, что ему надо?

Я открыл карту, нашёл Централ Парк и поставил метку – весьма далеко от меня.

Другое сообщение было таким:

Обустройство апартаментов в Лейквью Эстейтс.

Из всей мебели у тебя только один стул. Позор, что скажут соседи?

Бонус: создай идеальное сочетание предметов интерьера и получи дополнительную награду.

Выполнено:

Кухонная мебель – 0/5.

Оружейный сейф – 0/1.

Кровать – 0/1.

Стол – 0/1.

Стулья – 1/5.

И так далее – ещё с десятков предметов интерьера, вплоть до картин на стены и покраски самих стен. После этого планшет разродился серией сигналов, пришло сразу более сотни

сообщений от магазинов мебели. Каждый из них предлагал «эксклюзивный выбор мебели на любой вкус».

Я ткнул наугад предложение из середины списка. Вот уже чего я не собирался делать, так это изучать тренды в дизайне интерьеров.

С другой стороны, раз уж я собрался охмурять неписей, чтобы затащить в кровать хоть кого-то, то надо и кровать выбрать соответствующую. На соблазнение игроков я не замахивался, получив урок от Эми Макдональд и Вильданы.

Я внимательно просмотрел рекламные предложения, выбрал магазин «Сенсуалити», привлекло их пошлое оформление в розово-красных тонах. Магазин с ходу предложил большую кровать под названием «Сексодром», конечно, в форме сердца, плюс блестящее красное бельё, все дела. Стоил «Сексодром» 3999 zł.

Я навёл планшет на стену и перетащил с экрана планшета кровать. Гулко стукнувшись об пол, «Сексодром» появился в комнате, занимая большую часть пространства. Перевёл планшет на пол и выбрал цвет покрытия – чёрный. Перетянул и бросил на пол шкуру какого-то мохнатого животного. На окна поставил тяжёлые бордовые занавески, светлое помещение мгновенно погрузилось во тьму.

Я отыскал камин и поставил напротив кровати. Комната озарилась мягким светом, но всё равно – темновато. Расставил по углам красные светильники. На каминную полку – свечи, над кроватью – картину с какой-то целомудренной

оргией эпохи Возрождения. Нельзя пугать гостей излишней маниакальностью.

Эти приготовления напомнили про ещё одну настройку игры, которую не смогу изменить... Открыл и убедился:

Реалистичность полового акта – [максимально]

Хм, этого я и не хотел. Процесс будет воссоздан во всех мельчайших физиологических подробностях. Как же я так сплеховал и не углядел в контракте с МСБ пункт, отвечающий за передачу контроля за настройками?

В угол я поставил платяной шкаф белорусской фабрики, буду хранить в нём гражданское тряпье. Со спальней покончено, перешёл в ту комнату, что будет кухней. Тут я решил уже не бравировать безвкусицей, а поставил лёгкую и светлую мебель из «Икеи». Итого за всё это минус три тысячи денег. Переместил в шкаф девять бутылок виски, а одну поставил на стол, достал стакан и налил.

Хорошо бы льда, но для этого надо брать холодильник. Еда и питьё в Адам Онлайн – необязательные занятия, хотя многие любили жрать, ведь еда здесь выгодно отличалась от синтетических макарон и мяса из сои и неизвестных животных, какие мы потребляли в реальности. Еда немного восстанавливала жизнь, редкая еда давала полезные баффы, но рассчитывать на еду в бою глупо: поедание шоколадного батончика давало плюс один в шкале жизни, но занимало столько

времени, что можно несколько раз умереть.

Попивая виски, я перешёл в третью комнату, которая была обозвана на планшете «кабинетом». На самом деле она будет у меня чем-то средним между арсеналом и сараем.

К выбору оружейного сейфа подошёл чуть серьёзнее, изучил предложения на рынке. Впрочем, с моими-то средствами долго рынок не поизучаешь. Поиск ограничивался нижним ценовым сегментом.

Приглянулся оружейный сейф Vault Slim Fit, в него встроены регенератор прочности, то есть оружие восстанавливалось по одной единице в час. Не густо, конечно. Например, сейф от тульских производителей под названием «Старый мастер» восстанавливал со скоростью десять единиц в час, но и стоил в десять раз дороже.

Я навёл планшет на стену и смахнул на него сейф. С железным стуком он появился в комнате, гостеприимно раскрывая двери. В него вмещалось по одной единице каждого вида оружия, кроме тяжёлого, типа гранатомётов и переносных ракетных комплексов. Либерти-Сити относительно спокойное место, поэтому можно ограничиться ношением ножа и стандартного «Глока».

Кстати, при появлении на Первом Обводе у меня обновилась буклеты на «Путеводитель по Первому Обводу вселенной Адам Онлайн» и снова появился стандартный «Глок». Уф, хорошо, что предыдущие буклеты обнулились, боялся, что из-за ошибки они будут наслаиваться, заполнив весь мой

инвентарь.

Я переместил Узиэль, обрез Marble и револьвер Теслы в соответствующие слоты сейфа. Пускай восстанавливаются, сэкономлю на ремонте.

Поднял планшет, чтобы продолжить обустройство, прогресс которого достиг семидесяти пяти процентов, и тут выскочило сообщение:

Изучен навык «Декоратор»: +10 XP.

Продолжай его улучшать, и люди будут упрашивать, чтобы ты двигал мебель в их домах!

Остался последний предмет интерьера. Пробежавшись по списку, смахнул в угол комнаты шкаф для спецодежды LockerDouble – он был двухсекционным, позволяя хранить два УниКома. Одна секция тоже оснащена регенератором прочности. Сразу же поместил туда УниКом.

Оставшееся пространство шкафа разрешало хранить один шлем, пару перчаток и пару обуви. Забавная условность: если ты поместил на полку шлем, то второй уже не засунешь, несмотря на то, что пространства предостаточно. Шлем просто тыкался в невидимую стену.

Да уж, нелегко ка-эскам совмещать максимальную реалистичность с максимальной игральностью.

Квест с обустройством показывал девяносто пять процентов завершённости. Странно, вроде все предметы из списка добавлены. Вероятно, нужно самому догадаться, какого последнего предмета не хватало. Я сделал глоток виски.

Прошёл по всем комнатам, разглядывая стены. Чего же не доставало? Мусорной корзины? Пуфика, тумбочки или настольной лампы? Домашнего животного? Статуй? Шумных соседей?

Взгляд зацепился за странную неровность стены возле шкафа с посудой. Так-так, а это что такое? Ведь я заказал покраску стен, разве выравнивание не входило в эту услугу? Навёл планшет:

Вероятно, здесь дыра, которую плохо заделали. Скорее всего – тайник.

Навык «Зоркий глаз» повышен: +10 XP.

Я как следует пнул это место, отвалился кусочек стены. Пинал до тех пор, пока всё пространство тайника не открылось. Внутри оказался длинный, больше метра, железный ящик. Вытащил его, опасаясь, что потребуются навык взломщика, но замки на ящике оказались простыми защёлками.

Внутри ящика – завернутый в тряпку меч в ножнах. Вытащил и прочитал:

Красивый меч неизвестного типа.

Состав: железо и неизвестные компоненты в неизвестном количестве.

Колющий урон: 50 или 900.

Режущий урон: неизвестно.

Ударный урон: неизвестно.

Блок: 50 или неизвестно.

Прочность: 500/100.

Зачарование: неизвестно.

Неизвестное свойство.

Неизвестное свойство.

Неизвестное свойство.

Неизвестное свойство.

Стоимость: 250 000 зл или неизвестно.

Высокая вероятность того, что этот предмет – коллекционная редкость. Но это не точно.

От слова «неизвестно» рябило в глазах. Оно было индикатором недостаточного знания. А то, что «Колющий урон» всё-таки отображался в плавающем диапазоне – результат навыка «Ножевой бой». Стоимость в двести пятьдесят штук радовала, но всё равно нет уверенности, что она такая, а не выше или ниже.

Не надо быть ветераном Адамки, чтобы понять – за этим мечом скрывался квест. Я поворошил тряпки и обнаружил

свиток бумаги, накрученной на круглую деревяшку. Размотал, но прочесть не смог. Оставалось навести планшет и убедиться:

Свиток с текстом на неизвестном языке. Может, это эльфийский?

Итак, что мне остаётся?

Можно просто сбавить находку в ближайшую «Лавку древностей», сеть магазинов, специализирующихся на таких предметах. Учитывая, что я ничего про меч не знаю, могу продать и за полмиллиона, и за копейки. Само собой, в этой лавке найдётся тот, кто прочтает, свиток. Если это будет NPC, то нужно быть уверенным, что он меня не обманет. Ведь моя «Репутация» всего на несколько пунктов выше, чем у того, кого надо обманывать. Можно отыскать игрока, который прочтает этот язык. Но так как я буду мало-знакомым для него человеком, он обязательно обманет.

Разгадку тайны меча отложил на потом. Судя по тому, что планшет молчал, ясно – пока не прочитаю, что в письме, квеста не будет.

Я снова заказал покраску стены, заделывая дыру. Очередные расходы. Вдобавок квест с обустройством апартаментов не хотел завершаться. Да что же это такое? В чём проблема?

Глянул на меч... а что если...

Отыскал в каталоге мебели «Гвоздь на стену, для развески

картин и прочих декоративных элементов».

Установил его поверх кровати и разместил меч в ножнах.
Планшет удовлетворённо бибикнул:

Отличная деталь! Ты, Леонарм, знаешь толк в подсознательных фаллических символах.

Меч над кроватью: +10% к вероятности совратить NPC любого пола.

Навык «Декоратор» повышен: +10 XP.

Квест Обустройство апартаментов в Лейквью Эстейтс завершён!

Получено: +100 XP.

Поздравляем, Леонарм, ты повысил уровень!

Твоей текущий уровень: 12.

Получено: очки характеристик (1), очки навыка (1)

Очки решил не тратить, оставив это решение на будущее, оно подскажет, что важнее.

Магазин «Сенсуалити» оценил звенящую пошлость интерьера твоей спальни и подарил светильник «Седьмое чувство», +10% к вероятности совратить NPC любого пола.

На планшете появилось изображение лампы в виде человека, стоящего в позе на коленях: мужчина или женщина на выбор. Я выбрал женщину и переместил лампу на тумбочку у кровати. Из раскрытого рта девушки полился неяркий розоватый свет.

Я удовлетворённо оглядел спальню: настоящая берлога ловеласа! Да, мне приятнее называть себя «ловеласом», чем «озабоченным».

Я победоносно допил виски и получил очередное сообщение:

Достижение «Бражник».

Ты одинок, у тебя нет семьи, работы и друзей? Ты создан для того, чтобы стать экспертом в алкогольных напитках.

Опробовано алкогольных брендов:

Спирт: 0/1

Виски: 1/5

Водка: 0/5

Коньяк: 0/5

Вино: 0/5

Портвейн: 0/5

Шампанское: 0/5

Пиво: 0/5

Достижения – такая вещь, что лучше за ними не следить. По идее они сами выполняются в процессе жизни в Адамке. И вообще, пора выбираться из дома, у меня уже появились мысли насчёт того, что можно и не прокачивать военные навыки, а просто жить в Либерти-Сити, наслаждаясь всеми его радостями, прокачаться до трёхсотого уровня в мирных профессиях и махнуть в Шестой Обвод.

Конечно, об этом я думал не всерьёз. Ведь при столкновении с монстрами и другими игроками навыки в украшении жилищ не пригодятся.

Я вышел из апартаментов и спустился по лестнице.

С другой стороны, что, если прокачивать именно мирного персонажа: заняться бизнесом, недвижимостью, финансовыми махинациями. Продажа Лейквью Эстейтс даст стартовый капитал. Если разбогатею, то нет нужды становиться воином. У меня будет достаточно бабла, чтобы нанять себе армию прокачанных силачей всех рас и расцветок. Можно даже игроков нанять или целый клан.

Мечты, мечты. Из опыта прошлого я знал, что капиталист из меня никудышный. Пытался, помнится, играть на бирже, даже открывал свои магазинчики, продавал крафтовое оружие. Если бы не Оля – разорился бы, да ещё остался бы должен. Она вела наши денежные дела, благодаря ей мы не тратили, а богатели.

Я отошёл от Лейквью Эстейтс и осмотрелся. Солнце уже поднялось и ласково светило, а не жарило, как в степных ло-

кациях. Итак, куда первым делом? К детективу или в...

Взгляд сам собой устремился к озеру, где на пляже валялось уже утроенное количество девушек. Но нет. Надо привести себя в порядок, а не разгуливать по блистательному городу в стандартной одежде нуба.

Ладно, первым делом – заработать денег. Полицейский департамент Либерти-Сити – главная цель для визита. По дороге загляну в магазины.

Кроме одежды пора улучшить планшет, обзавестись очками дополненной реальности или хотя бы голосовым помощником, надоело получать информацию о мире, наводя на него допотопный прибор.

Бросил прощальный взгляд на голеньких NPC-ишек и пошёл в сторону района Централ Парк. Путь предстоял неблизкий.

Глава 3. Средний класс

Одежду можно купить так же, как и мебель, через специальные рекламные объявления, которые материализовывали заказанный предмет. Но приобретение непосредственно в магазинах имело две привлекательные черты: разнообразие и социализацию. Вещи в магазинах всегда лучше, чем в рекламных сообщениях. И только в магазинах продавались редкие предметы. Ну и само собой, посещение магазина интереснее, чем унылый просмотр объявлений.

Я не то чтобы стремился к социализации... но ведь не зря же потратил столько денег на оборудование спальни?

Поэтому, когда мне встретилась целая улица магазинов, свернул на неё, хотя это не по пути в полицейский департамент. Станция «Проектории» приветливо мигнула зелёным, отмечаясь на карте.

Центрлайн авеню – широкая и длинная улица, заполненная людьми, причём редкий случай – игроков было не намного меньше, чем NPC.

На этой улице я раньше не бывал. Когда-то я хорошо знал Либерти-Сити, но Адам Онлайн – живой мир. Здесь всё со временем менялось. Город жил, как реальный город, перестраивался и обновлялся. Хотя соотношение районов осталось прежним. Всегда были трущобы с гангстерским беспределом, и всегда были элитные районы, охранявшиеся по-

лицией или даже войсками.

И вот ещё что не менялось: Либерти-Сити – это собирательный образ мегаполиса середины двадцать первого века, то есть до войн и катаклизмов, которые сделали наш мир похожим на Свалку Механодеструктов. Счастливое время человечества, когда были доступны радости жизни и поездки на реальные тропические острова. Архитектура, дизайн автомобилей и мода в Либерти-Сити варьировались в диапазоне от 2007 до 2041 года.

В барах исполнялись песни того периода, в кинотеатрах показывали соответствующие фильмы, а в магазинах можно было приобрести игровые приставки того времени, чтобы сыграть в архаичные игры. Либерти-Сити законсервировал ту эпоху: многие адамиты ограничивались жизнью в городе, не интересуясь остальными локациями. Хотя в Первом Обводе было ещё несколько локаций, воссоздающих образ жизни того времени.

Например, Свифтвилль, расположенный недалеко от Либерти-Сити. Город-локация, где всё построено вокруг гонок на различных видах наземного транспорта. Или город воздухоплателей Эриал, где никто не ходил по поверхности, все летали, хотя бы на ранцевых джет-паках. Или же локации, в которых реконструировались исторические битвы, типа осады Сайгона, немецко-русской оккупации и раздела Украины или захвата Сирии.

Нечего и говорить, что в реальности многие из этих ис-

торических мест уже не существовали. Сгорели в атомном пламени, как Сайгон и Пекин, или утонули, как Лондон, или находились в зоне повышенной радиации, как Мекка и Иерусалим.

#

Я шёл вдоль витрин, выбирая магазин.

Мне надо произвести правильное впечатление на главу детективного управления, при этом не стоило одеваться роскошно. Мой выбор пал на магазин с красноречивым названием «Средний класс».

На входе меня встретила крайне симпатичная продавщица, скорее всего NPC. Не то чтобы игроки не могли работать в магазине. Имелись и такие возможности, особенно если ты предпочитаешь играть в симулятор мирной жизни. Начинаешь с простой продавщицы, выполняя квесты, типа «обслужи десять покупателей за час» или «продай товаров на такую-то сумму».

То, что она непись, выдавал другой признак: девушка слишком хороша. Чтобы приобрести такую внешность, игрок должен не только достичь нужного уровня, но и немало заплатить, а значит, навряд ли работал бы в магазине.

У продавщицы была причёска каре и скромная униформа, напоминавшая слегка одежду горничной.

– Тебе помочь?

– Я просто смотрю. – Я окинул взглядом её фигуру. – Но ты сможешь помочь.

Хотел добавить вопрос «А что ты делаешь сегодня вечером?», но спохватился, без соответствующих навыков мне мало что светило, кроме падения репутации.

Вместо этого рассказал, что мне предстоит деловая встреча, но не нужен деловой стиль одежды.

– Ага, смарт-кэжуал, пройдем сюда.

Она проворно двинулась между рядов, и я за ней. Одновременно навёл планшет.

Ирэн Лагган.

Уровень: 32

Класс: неизвестно (требуется «Знание» 12).

Род занятий: продавщица в магазине «Средний класс».

Интересы: неизвестно (требуется навык «Прозорливость»).

Ирэн остановилась у вешалки с одеждой и вытащила пиджак, а со стойки рядом достала брюки:

– Вот это хорошо сочетается.

Я навёл планшет и прочитал характеристики одежды. Продавщица услужливо замерла.

Вельветовый пиджак Мехх.

Повышает доверие NPC на 20%.

Улучшает отношения с NPC противоположного пола на 30%.

Ухудшает отношения с NPC, которые одеты в более дешёвый пиджак на 5%.

Неизвестное свойство (требуется навык «Соблазнитель»).

Неизвестное свойство (требуется «Знание» 12).

Цена: 5 999 zł.

Брюки Гар.

Повышает откровенность NPC в разговорах о личной жизни на 10%.

Неизвестная особенность (требуется «Знание» 15).

Неизвестное свойство (требуется неизвестно что).

Цена: 1 999 zł.

Так-так, это отличный пиджак, но я не собирался соблазнять Джошуа. Он наверняка брутальный, бывалый коп, который не очень толерантен к однополой любви.

– Ирэн, тот, к кому я иду на встречу, не следит за стилем. Мне не надо производить на него впечатление хорошего парня. Мне надо убедить его в том, что мне можно доверять.

Ирэн Лагган задорно тряхнула причёской и заявила:

– Доверие не зарабатывается одеждой.

Ага, подключились ка-эски, активировали творческие

контуры. Девушка перестала быть болванчиком, просто показывающим одежду клиенту.

– Ты это верно заметила, но одежда может помочь составить первое впечатление обо мне.

Продавщица сунула пиджак на место:

– Хорошо, какое тебе надо впечатление, и кто твой визави?

– Он – полицейский. Мне нужно получить от него работу.

– О! – воскликнула продавщица. – Тогда вот что тебе надо.

Она вытащила длинный кожаный пиджак, который почему-то уже выглядел как поношенный. Я с сомнением поднял планшет:

Кожаное полупальто Max Raune.

+1 к «Ловкости».

+1 к «Силе».

+1 к навыку «Пистолеты и револьверы».

Улучшает отношения с NPC военного профиля на 15%.

Улучшает отношения с NPC вздорного характера на 5%.

Неизвестное свойство (требуется «Знание» 10).

Неизвестное свойство (требуется неизвестно что).

Цена: 4 999 zł.

Я тут же примерил полупальто.

– Ты молодец, – похвалил продавщицу. – То, что надо! И выглядит круто.

Девушка скромно отвела глаза:

– Ничего особенного, это моя работа. Хотя мечтаю вовсе не о карьере продавщицы.

– Тогда о чём?

Вместо ответа продавщица вздохнула и предложила мне рубашку, настолько аляпистую, что это граничило с безвкусицей. Я засомневался, но Ирэн подбодрила:

– Не переживай, ты не должен выглядеть идеально. Нужен изъясн.

Ладно, послушаю её. Кроме того, рубашка почти скрывалась под полупальто.

Рубашка Bershka.

Ухудшает отношения с NPC, одетыми стильно на 25%.

Улучшает отношения с NPC, безразличными к моде на 5%.

Цена: 99 zł.

– Так ты не сказала, о чём мечтаешь? – спросил я Ирэн.

Девушка протянула мне ботинки на толстой подошве.

– Хочу переехать в Свифтвилль.

– В город моторов? Зачем?

Девушка снова ответила вздохом, намекала, что не хочет говорить об этом. Мне же не хватало какого-то навыка, чтобы разговорить её.

Я перетянул рубашку на себя, она легла под кожанку, а ботинки бросил на ноги.

Ботинки Doctor Martens.

+1 к «Ловкости».

Неизвестное свойство (требуется «Знание» 10)

Цена: 1 999 zł.

Я покрутился перед зеркалом. Отметил, что надо поменять причёску. Потом засомневался, не купить ли вельветовый пиджак? Очень уж хороший бонус к отношениям с NPC противоположного пола. Пересчитал деньги и отказался.

Расплатившись, кивнул Ирэн и пошёл к выходу.

– Подожди! – Девушка догнала меня в дверях магазина. – К этому наряду очень подойдёт вот это.

Она поднялась на цыпочки, обвила меня руками и закрепила на шее медальон. Я взяла его в ладонь и навёл планшет:

Простой медальон с логотипом магазина «Средний класс».

Улучшает на 15% прочность всех предметов одежды, приобретённых в сети «Средний класс».

Цена: бесплатно.

– Впрочем, мы выдаём его всем клиентам, совершившим покупок на пять тысяч и более. Хи-хи, и всем говорим, что оно подходит к их наряду.

Девушка подмигнула и вернулась в магазин. Теперь настала моя очередь кричать «Подожди!». Ирэн обернулась.

Я рискнул и спросил:

– Что ты делаешь сегодня вечером?

– Готовлюсь ко сну. До свидания.

Девушка скрылась в магазине, а я с опаской включил планшет, который пискнул после слов Ирэн. Ожидал увидеть сообщение о падении репутации, но пронесло:

Изучен навык «Прозорливость» +10 XP.

Теперь ты можешь оценивать настроение окружающих тебя существ.

Повышай его, чтобы распознавать другие особенности характеров, а так же научиться влиять на это настроение.

Открыт дополнительный параметр NPC «Характер».

Открыт дополнительный параметр NPC «Настроение».

Внимание: точность этих показателей зависит от показателей «Знание» и «Репутация», в сочетании с

навыками «Прозорливость» и другими.

На этом этапе знание характера NPC особо и не помогало. Ведь он определялся так же, как и у игрока, по поведению. А вот знание текущего настроения и влияние на эмоциональное поведение NPC – полезно. Не то чтобы я не влиял на них, просто общаясь. Да только вот они не поддавались этому влиянию в той мере, в какой хотелось бы.

Чем больше влияние, тем лучше квесты и щедрее награды.

Глава 4. Сотни тонких косичек

Централ Парк – небольшой старый парк в центре делового района с тем же названием. Со всех четырёх сторон его опоясывала дорога, забитая автомобилями.

Я решил пересечь парк, чтобы быстрее попасть к зданию полицейского департамента. На удивление, в нём оказалось много игроков.

Они ничего не делали, а просто лежали или сидели на траве, поглядывали в небо. Некоторые пили пиво и ели бутерброды, доставая их из корзинок для пикника. Вероятно, те самые «гедонисты», что наслаждались виртуальным миром Адам Онлайн, не включаясь в погоню за новыми уровнями, навыками и прочими плюшками.

Вот интересно, стоило ли им идти в виртуальный мир ради того, чтобы заниматься самообманом? То, что они не видели своих статов или повышений уровня, не значило, что они вне игры. Наверняка у каждого из них за душой куча достижений. Типа «Пивная бочка»: поглотить сто литров пива. Или «Робин-Бобин»: съешь миллион калорий.

Я проходил мимо, когда один гедонист окликнул:

– Эй, парень, лови!

Развернулся и успел перехватить брошенную в меня бутылку пива. Мокрую и приятно холодную.

– Спасибо.

– Да не за что, брат.

Я открыл пиво и сделал глоток, чтобы не обидеть игрока. Мало ли кем он окажется? Хватало встречи со смешным джентльменом в цилиндре, который одним ударом едва не отправил меня обратно в башню респауна, из которой я только что вышел.

Отслютовав игроку бутылкой, отправился дальше. С другой стороны, неплохо, что есть такие места, где можно просто расслабиться, не хватаясь всякий раз за оружие. Где можно просто жить, играя в симулятор жизни. Той красивой жизни, которой не было у нас в реальности.

На выходе из парка мне снова преградила путь бесконечная пробка на проезжей части. К её хвосту подкатил ярко-синий гоночный автомобиль, вид которого говорил, что это индивидуальный транспорт игрока. Вместо цифр на номере виднелся штамп «Свифтвилль» и никнейм «Хасты». Окна тачки зеркально-чёрные.

Игрок попытался объехать пробку. Нарушая правила и пугая прохожих, автомобиль выкатился на тротуар, я едва успел отскочить обратно в парк, под прикрытие заборчика. Бутылка выскользнула из рук и разбилась. Тут же раздавался вой полицейской сирены, между рядами авто показались полицейские на мотоциклах. За нарушителем началась погоня.

Гонщик и полицейские исчезли за поворотом улицы, сея панику и разрушения, но я не сомневался: копы догонят. Ведь в небе застрекотал вертолёт, а над головой пронеслось

несколько полицейских дронов. Будь ты хоть супергонщик – не оторвёшься от преследования. Если этот Хасти никого не задавит по дороге, то отделается большим штрафом. В ином случае – падение репутации и преследование до полного уничтожения или пока игрок не покинет локацию Либерти-Сити. Вернуться после этого он сможет только в трущобы, в гангстерские районы. В приличных районах его снова начнут преследовать копы, как только попадёт в поле их зрения или в поле зрения положительного NPC, который тут же сообщит в полицию.

И без номера можно понять, что Хасти из Свифтвилля, только там все носились на огромных скоростях, а полиция преследовала не их, а тех, кто ездил медленно, мешая остальным участникам безумного движения. Этот Хасти, видать, не большого ума, раз решил бравировать своими гоночными умениями прямо перед зданием полицейского департамента Либерти-Сити.

#

А здание департамента оказалось заметное: высокое, украшенное колонами и длинной широкой лестницей. Облицовано тёмно-коричневым мрамором, но это делало его не мрачным, а солидным. Сразу видно – это надёжное учреждение стоит на страже порядка и законности в Либерти-Сити. Ну, по крайней мере, в тех районах, где на страже беспоряд-

ка и беззакония не стоят криминальные группировки.

Я взбежал по длинной лестнице и толкнул одну из тяжёлых деревянных дверей. Прошёл в большой холл, часть которого перекрыта заборчиком, а пол застелен полиэтиленом. Несколько рабочих стояли на козлах и красили стены. Ремонт?

Меня остановил робот-полицейский: трёхметровая машина на двух лапах. Коленные суставы сгибались назад, будто робот всё время хотел прыгнуть, Руки заканчивались двумя пулемётами, которые, впрочем, были прикрыты пластиковыми заглушками:

– Цель визита? – громогласно произнёс он.

– Приглашение от детектива Калкина. Он присла...

С потолка на меня налетели мелкие полицейские дроны, сканируя и проверяя. Один встревоженно замигал и вывел красную проекцию моего «Глока», мушкета Лефоше и ножа.

– Необходимо сдать оружие. – Робот с лязгом отступил от меня и наставил пулемёты.

Я вынул всё оружие, дроны перехватили его и унесли прочь.

– Пройдите к стойке регистрации, – приказал робот и махнул пулемётами в сторону ряда окошек, за которыми сидели офицеры полиции.

Я подошёл к окошку, где сидела симпатичная чернокожая полицейская. На табличке имя: Хейлия Грант.

– Какие серьёзные защитники у вас.

Девушка сняла фуражку. Волосы были заплетены в сотни тонких косичек.

– Прости за неудобства, – улыбнулась она. – Но после того как в здание пронесли бомбу, мы вынуждены повысить меры безопасности.

– Ого как!

Теперь понятно, почему ремонтировали холл.

– Погибли несколько офицеров и мирных жителей. Мэр Вейнхарт даже траур объявлял. Ты недавно приехал в Либерти-Сити?

– Сегодня. А от кого бомба?

– Акт мести синдиката «Жёлтые пираньи» за то, что недавно мы арестовали главного помощника главаря. Кстати, как раз детектив Джошуа Калкин и руководил операцией. Ты к нему?

Я кивнул.

Девушка закрыла окошко и поднялась:

– Я провожу.

– Да я и сам могу.

– Все посетители сопровождаются офицерами полиции. Но если хочешь, отправлю его, – и кивнула на робота-полицейского.

Робот с готовностью лязгнул лапами:

– Гражданин, следуйте впереди меня на расстоянии не более трёх метров. Не сворачивайте и не делайте резких движений. Стреляю на поражение.

Я повернулся к окошку:

– Нет уж, лучше ты.

Хейлия вышла из комнатки и пошла впереди меня, показывая не только дорогу, но и то, что полицейская форма выгодно подчёркивает соблазнительные формы её тела. Мы прошли по коридору и начали подниматься по лестнице. Я засмотрелся на её спину и ноги. Эх, была не была!

– А что ты делаешь сегодня вечером?

– В смысле? – удивилась девушка. – Готовлюсь ко сну.

Я обречённо вздохнул, но она вдруг продолжила:

– Но разве можно спать, когда такая хорошая погода по вечерам?

Пиджак Макса Пейна произвёл свой эффект на NPC военного профиля. Теперь надо продолжить разговор, не облажавшись. Если поведаю, что выстроил целое ложе любви, Хейлия навряд ли согласится пойти ко мне домой и посмотреть на него. Она упомянула «погоду», значит, предпочла бы прогулку под открытым небом.

Если бы у меня открылись навыки более глубокого общения с NPC, я знал бы, какой именно вид активного отдыха она предпочитает. Приходилось действовать наугад:

– А давай встретимся в Централ Парке после работы?

Хейлия перестала улыбаться:

– В парке? Что там делать? Пить пиво? Голубей кормить?

– Просто встретимся, дальше я расскажу, куда пойдём.

Обещаю, насладишься погодой в полной мере.

Хейлия Грант тряхнула своей тысячей косичек:

– Договорились.

Планшет подал сигнал:

Навык «Прозорливость» повышен: +5 XP.

Полицейская форма – твой фетиш? Или же тебе нравятся наручники, которые, несомненно, есть у Хейлии Грант?

Репутация с Хейлией Грант повышена: +1.

И второй сигнал:

Изучен навык «Соблазнитель»: +10 XP.

Хочешь, чтобы под твоими ногами хрустели осколки разбитых сердец? Берегись, кто-нибудь разобьёт и твоё сердце.

И третий:

Поздравляем, Леонарм, ты повысил уровень!

Твой уровень: 13.

Внимание: у тебя есть неиспользованные очки характеристик (2) и очки навыка (2). Распредели их с умом!

Странно, что не появился квест, типа «Соблазни Хейлию»

Грант». Вероятно, я ещё не выполнил какое-то условие. Но уверен – квест появится при встрече в парке.

Хейлия провела меня через несколько больших комнат, заполненных столами, на которых установлены прозрачные экраны старинных компьютеров, ещё времён Нейли Валеевой и гиросаров. Это обстановка подчёркивала принадлежность Либерти-Сити к тем временам.

Сотрудники полиции сновали туда-сюда, говорили по телефонам или видеосвязи, открывали на экранах карты города и что-то отмечали. На одной закрытой двери надпись «Полицейский архив». Я даже остановился. Вот он – способ найти информацию о Нейле Валеевой. Есть небольшой шанс, что она оставила свой след в архивных делах. Я ещё не знал, верна ли моя догадка? Но это хоть какая-то зацепка. Что, если...

– И чего ты встал? – осведомилась Хейлия. – Тебе нельзя здесь задерживаться. Пошли дальше.

Мы вышли в пустой коридор с рядом дверей. Остановились возле одной, и Хейлия повернулась ко мне:

– Сейчас Джош тебя примет, подожди.

– Значит, до вечера?

– Ага, до вечера.

Хейлия одарила очередной белозубой улыбкой и неторопливо пошла по коридору. В коридор залетел полицейский дрон и завис надо мной – меры безопасности, однако.

Глава 5. Стимуляция выбора

Сначала я терпеливо ждал пять минут. Потом подёргал дверь кабинета... Она вообще заперта! Прислушался: за дверью слышно, как кто-то негромко и быстро говорил.

– Мистер Калкин, сэръ? – Я постучал. – Это Леонарм, вы пригласили меня...

Ответом – тишина. Я вдруг понял, что за дверью шёл не разговор – это просто работало радио «Свободный адемит». Узнал по характерной аудиозаставке.

Я нахмурился. Для чего я летел в радиоактивные территории Китайского Казахстана, рискуя жизнью? Для чего вынул своё сознание из тела и переместил в Адам Онлайн, куда поклялся не возвращаться? Неужели для того, чтобы ждать какого-то виртуального полицейского чиновника? Это вообще что, игровой симулятор бюрократии?

Последний раз лягнул дверь и решил идти обратно к Хейлии. Уж лучше с нею флиртовать, чем торчать тут. Дверь в конце коридора открылась, оттуда вышел крупный немолодой мужчина в белой рубашке, перечёркнутой подтяжками. На ходу он застёгивал ширинку. Я прочитал:

Джошуа Калкин.

Уровень: 102.

Класс: защитник.

Род занятий: глава третьего детективного управления ПДЛС.

Характер: неизвестно (требуется уровень 102).

Настроение: непредсказуемое, позитивное и ещё несколько неизвестных определений (требуется «Прозорливость» уровня 3).

Детектив шагал по коридору, занимая его своим телом. Он напомнил мне тех NPC, что водились в локации Майнкрафт: квадратная голова, прямоугольное тело и ноги как два параллелепипеда.

– Ты Леонарм? – спросил он.

Я только кивнул, намекая, что недоволен его отсутствием.

Детектив открыл дверь кабинета и прошёл первым. Там было сумрачно, пахло табаком и кофе. Джошуа Калкин прошёл к столику у стены, налил из кофейника и протянул мне кружку. Налил кофе себе и сел за стол, жестом приглашая сесть напротив.

Я сделал глоток, поперхнулся и поставил кружку на стол. Да уж, та ещё мерзость.

Оценив мою гримасу, Джошуа хохотнул:

– Кофе у нас, как и финансирование, – дерьмовый.

Кофе-брейк.

Детектив ищет преступников, но не может отыскать хороший кофе. Поможешь?

Джошуа Калкин взял со стола пачку сигарет и прикурил.

– Короче, Леонарм, я не хочу, чтобы ты составил обо мне неверное впечатление. Да, в письме я был вежливым и уверял тебя, что ты совершил подвиг. Так вот моё личное мнение: ты – задница. Как и все люди, которые не доказали обратного.

Джошуа сделал паузу, оценивая мою реакцию. Так как я сохранил каменное выражение лица, он продолжил:

– Хочешь работать на меня? Это очень неплохие деньги.

– Ты же сказал, что у вас дерьмовое финансирование. На нормальный кофе не хватает.

– Это не касается оплаты услуг профессионалов.

– О'кей, дальше.

Джошуа откинулся на кресле, просунул пальцы под подтяжки и звонко щёлкнул:

– А это всё. Напоминаю, ты – задница, пока не доказал обратного. Откуда я знаю, профессионал ты или нет? Деревенщины из Города Зеро любого панка с пистолетом считают героем, если он стреляет в плохих парней. Сначала убеди меня, что ты способен на серьёзную работу.

– Хм, а ты и сам та ещё задница. Даже доказывать обратное не надо.

– Ну-ну, не забывай, я – коп, я могу оскорблять, а ты ещё никто.

Как ни странно, но в ответ на перепалку планшет сооб-

ЩИЛ:

Навык «Прозорливость» повышен: +5 ХР.

Твой новый босс не любит, когда лизут задницу? Или его задницу надо лизать по-особому? Ты, Леонарм, нашёл этот особый способ!

Репутация с Джошуа Калкиным повышена: +1

Твоя общая репутация: 6.

Ага, Джошуа любит борзых подчинённых? Тут главное – не слишком борзеть.

Я кивнул. Сейчас начнутся предложения квестов: убей столько-то членов такой-то банды, арестуй торговца контрабандой, принеси десять нелегальных стволов, разгони проституток на улице...

Джошуа достал из ящика стола папку с бумагами и бросил через стол:

– Ознакомься. Это твоё первое дело. От него зависит, перестанешь ли ты быть задницей.

Я листал материалы дела: фотографии подозреваемых, протоколы допросов, кадры камер наблюдения во время перестрелок. А дело-то поинтереснее, чем подай-принеси.

#

– Известно ли тебе, что Луксор Дистрикт – это самое без-

опасное место в Либерти-Сити? – спросил детектив. – Это зона, свободная от оружия. Его отбирают на пропускных пунктах, а воду вокруг острова патрулируют сотни автономных полицейских катеров, пресекая любые попытки доставки оружия.

– Да, сэр, поэтому в Эл-Ди самые высокие цены на недвижимость и сосредоточены банковские учреждения города.

Джошуа перегнулся через стол и постучал пальцем по фотографии с места происшествия, которую я разглядывал: преступники в масках держали под прицелом автоматов заложников, заставляя лечь на пол.

– Так вот, парень, с недавних пор всё стало иначе. Это снимки из банка Либерти-Сити Эксчекер, он расположен в центре самого безопасного района нашего города.

– В Луксор Дистрикте орудует банда вооружённых грабителей?

– Хорошо вооружённых. У них не только автоматическое оружие, но и взрывчатые вещества, средства поражения вертолётов и полицейских дронов.

– Кто они и как получили оружие?

– Сначала мы подозревали «Жёлтых пираний», даже арестовали сдуру кого-то важного. Но допросы выявили, что он ничего не знал про банду. Кто организует нападения – неизвестно. Для каждого налёта набирают новых участников, выбирая из «Чёрного списка». Как бы там ни было, но мы внедрили нашего агента в группу налётчиков, которую

по всем признакам готовят к очередному ограблению банка в Луксор Дистрикте. Недавно агент выходил на связь и рассказал, где и когда будет следующий налёт.

– В чём моя задача?

– Присутствовать в банке в момент ограбления и получить от нашего агента кое-какую информацию.

Я недоумевал:

– А почему бы не накрыть всю банду?

Джошуа Калкин резко откинулся в кресле:

– Нам не нужны исполнители! Нам нужны организаторы, нам нужно узнать каналы доставки оружия в Эл-Ди. Не разочаровывай меня, парень.

К недовольству детектива присоединился планшет:

Эй, Леонарм, ты уже забыл, что дурацкие вопросы ведут к дурацким последствиям? Следи за языком. Репутация с Джошуа Калкиным понизилась: —1.

Тем не менее я продолжил:

– Почему агент не может передать инфу таким же способом, каким передал инфу о времени и месте налёта?

Джошуа Калкин вздохнул:

– Думаешь, мы не спросили первым делом про это? Члены группы получают оружие перед самым налётом. До этого их будут держать без связи с внешним миром. Мы даже не уверены, какого рода инфу даст агент во время ограбления.

Если повезёт, получим намёк на то, где произошла передача оружия. Конечно, я уверен, что оружие передаётся через посредника. Но если узнаем, через кого именно, уже продвинемся в деле.

Планшет подал сигнал:

Нет слов... А вот у тебя их так много, что не можешь удержать во рту?

Репутация с Джошуа Калкиным понизилась: —1.

Помедлив, словно давая мне дочитать сообщения, детектив вытащил из ящика стола бейдж детектива и нехотя пустил ко мне через стол:

– Даже не знаю, стоит ли доверять тебе эту роль.

– Не сомневайся, ты сделал правильный выбор.

Я подхватил увесистый бейдж и любовался: в центре большая звезда, окружённая кольцом из звёзд помельче. В верхней части бейджа герб Либерти-Сити, а в нижней полукругом выведено: «Специальный детектив».

Перевёл взгляд на планшет:

Получен бейдж детектива ПДЛС.

Редкий предмет.

+3 к «Восприятию».

+5 к «Прозорливости», сможешь видеть не только настроение NPC, но и многое другое.

+2 к навыку «Пистолеты и револьверы».

+75% к получению информации от положительных

NPC.

Ухудшение репутации с криминальными NPC до 95%.

Открывает навык «Коммуникативность».

Иногда ты будешь знать, о чём спрашивать NPC, а не пороть чепуху, как обычно.

Бонусы бейджа:

Возможность вызова полицейского подкрепления: одна машина.

Получение данных с полицейских дронов в радиусе 500 метров.

Использование арсенала ПДЛС: один апгрейд Уни-Кома, любое оружие, любые боеприпасы.

Использование оружейной мастерской ПДЛС: цены на ремонт оружия и экипировки снижены на 50%.

Использование госпиталя ПДЛС: цены на медикаменты и лечение снижены на 50%.

Использование гаража ПДЛС: полицейский автомобиль. Улучшай свою репутацию, чтобы разблокировать остальной транспорт.

Улучшай свою репутацию, чтобы получить доступ к другим возможностям ПДЛС.

Эти бонусы доступны только в локации Либерти-Сити. Улучшай свою репутацию, чтобы бейдж стал весомым и в других городах Первого Обвода.

Улучшай свою репутацию, чтобы открыть новые бонусы.

Вот так вещь! Вот это я понимаю – стимуляция выбора правильной стороны закона. Я хотел было сунуть бейдж в карман, как детектив воскликнул:

– Куда? Полюбовался? А теперь верни.

– Но...

– Не «нокай» мне. Мы не раздаём бейджи первым попавшимся. Сначала выполни задание. По его результат и решим, подходишь ли ты мне.

Я нехотя вернул бейдж. Вот уж логика: можно подумать, что после выполнения задания, я не перестану быть если не первым попавшимся, то первым прошедшим квест с водилой.

Джошуа Калкин смахнул бейдж в ящик стола, снисходительно поглядел на меня и поднялся с кресла:

– Кстати, насчёт денег из Нулевого Обвода: открой счёт в Либерти-Сити Эксчекер. Чем правдоподобнее твоё присутствие на ограблении, тем лучше.

– А когда начало операции?

– Я сообщу. Не покидай город.

– А можно ли мне...

Тут детектив Калкин подпрыгнул, упал в кресло и откатился к стене. Я тоже едва устоял: пол задрожал, как старая стиральная машинка. Дверцы шкафов раскрылись, откуда посыпались папки с документами. Оконные стёкла лопнули и осыпали нас тучей осколков.

И только после этого я услышал взрыв. Пройдя по всем стенам, звук достиг моего тела и потрянул его низкочастотной мощностью.

Детектив уже выпрыгнул из кресла, промчался мимо:

– За мной!

Глава 6. Двойной удар

Квадратный Джошуа Калкин идеально вписывался в квадратный коридор. Он бежал с необычайной для его габаритов скоростью, сметая всё на пути. А коридоры были завалены выбитыми дверями, рухнувшими шкафами и кусками обвалившихся стен. Я словно бежал позади бульдозера, расчищающего дорогу.

По пути встретились офицеры, которые вели нескольких раненых.

– Где рвануло? – коротко спросил Джошуа.

– В холле, там же...

– Чёртовы тупые ублюдки!

Было неясно, кого обругал детектив: бандитов, которые осмелились повторить подрыв здания, или коллег, которые не смогли обеспечить безопасность?

Надо мной появился полицейский дрон. Часть его корпуса была смята, оттуда торчали оборванные искрящиеся провода. Из-за повреждений аппарат неровно держался в воздухе. Тем не менее он вернул моё оружие, правда, опустил не в подставленные руки, а раскидал в разные стороны. После чего спикировал, ударился об пол и затих.

Джошуа я догнал только у самого выхода в холл. Оттуда валил дым, слышались крики и выстрелы. Детектив прижался к стене, сжимая серебристый револьвер. Рядом стоя-

ли трое копов в испачканной пылью форме. Один из них, раненный в ногу, тараторил:

– Одновременно со взрывом была проведена хакерская атака на системы управления зданием. Арсенал недоступен. Камеры наблюдения не работают, работа всех дронов нарушена из-за импульсных помех.

– Твари, – сплюнул Джошуа. – Ладно, надо выбить гадов из холла. Сколько их?

– Нет точных данных. Судя по выстрелам, человек семь, вооружены автоматическим оружием.

– Заложники?

– Неизвестно, сэр. Боюсь, никто из сотрудников или посетителей не выжил после взрыва в холле.

Джошуа Калкин приказал раненому копу отдать мне бронежилет:

– А сам беги в лазарет.

– Но он закрыт.

– Просто уходи, всё равно ты ранен.

Получен полицейский бронежилет (совместим с УниКомом).

+2 000 к броне.

Прочность: 44/100.

Коп похромал прочь. К нам присоединились ещё трое офицеров, прибежавших с той части здания, откуда и мы.

Рассказали, что хакеры заблокировали все двери, так что подмоги некоторое время не будет.

Из холла доносились частые автоматные очереди, на которые отвечали редкие pistolетные выстрелы. Значит, кто-то оказывал сопротивление нападавшим.

Джошуа разбил отряд на две группы, а мне приказал:

– Держись за мной и не лезь никуда.

Ага, сейчас. Но я всё же встал за квадратную спину Джошуа.

По молчаливой команде детектива мы двумя отрядами выдвинулись в холл. Я тут же перестал держаться за боссом и побежал туда, где должны быть окошки регистрации. В голове вертелся один образ: Хейлия Грант. Что стало с её милой улыбкой и тысячей косичек?

Весь холл был заполнен дымом и пылью. Я спотыкался о груды кирпичей, о трупы людей в гражданском, скользил на стреляных гильзах. Передо мной возникла из дыма фигура человека в жёлтом комбинезоне, поверх которого натянут бронежилет. Так как я был в гражданском, бандит не сразу сообразил, что я не посетитель, который пытается сбежать. Он поднял на меня автомат, но пуля в лоб, выпущенная из моего «Глока», прилетела быстрее. В дыму появились ещё две жёлтые фигуры. Досадуя на то, что не смогу залутать автомат, я упал и перекатился за грудой кирпичей, из которой торчала часть стены с окошком регистрации.

В это окошко я видел, как бандиты осмотрели мёртво-

го товарища. Быстро разделились и двинули в мою сторону. Обходили справа и слева. Блин, надо было слушаться Джошуа... Донесли крики и выстрелы наших копов, но это происходило далеко от меня. Позвать криком на помощь – значило выдать своё положение.

Помирать – так с честью, в очередной раз решил я.

Высунулся в окошко регистрации и прицелился в бандита. Выстрелил несколько раз, тот упал на спину, но приподнялся и дал по мне длинную очередь из автомата. Другой бандит присел за поваленный шкаф и присоединился к стрельбе. Некоторое время я лежал, вжавшись в пол, куски отбитого кирпича сыпались на голову. Левое плечо ужалила пуля.

Приподнял голову и осмотрелся. Дым рассеялся настолько, что стало видно обрушившуюся стену, за перевёрнутыми железными шкафами сидел какой-то полицейский, он-то и стрелял. Напротив него, ближе к выходу на улицу, залегли два других бандита. Далеко позади них я заметил Джошуа и двух копов, которые медленно подбирались к бандитам.

Стрельба из автоматов прекратилась. Оба бандита перезаряжались. Я приподнялся и перекатился подальше. Успел увидеть, как один бандит застыл в характерной позе человека, кидающего гранату...

Она упала точно на то место, где я был недавно. Более не таясь, я поднялся и со всех ног побежал. Гранта взорвалась, в спину меня так толкнуло, словно я бежал по рельсам, спасаясь от поезда. Но не спасся.

Я пролетел несколько метров, упал недалеко от обрушенной стены отдела регистрации. Тело охватила боль, бронжилет повис на мне лохмотьями и сполз на пол. Один из бандитов навёл меня автомат, но у меня не было сил ни отползти, ни поднять свой «Глок».

В этот момент кто-то вцепился в моё плечо, протащил по полу и рывком втянул за укрытие из железных столов. Оказалось, что меня спас выживший коп. Немного очухавшись, я достал аптечку, вколол обезболивающее и принял таблетку восстановления небольшого количества жизни. Если выживу, наведаюсь в полицейский госпиталь, прикуплю мощных восстановителей здоровья. Потом помог и своему спасителю, не забыв сказать спасибо.

Тот молча кивнул. После укола бледное лицо копа порозовело, обвисшая фигура воспряла. С удвоенной энергией он продолжил стрелять в бандитов.

Я сел на корточки и присоединился к стрельбе. Бандиты оказались меж двух огней. Двоих убило, оставшиеся двое побежали к выходу. Но Джошуа Калкин метнулся следом, взревев:

– Куда? Стоять!

Огромный квадратный детектив совершил невообразимый прыжок – такой делал я, когда был в УниКоме с апгрейдом, – и обрушился на беглецов. Сначала придавил их своим телом, отобрал оружие. Потом поднялся, держа их за шкирки. Тот бандит, что осмелился махать ножом, был немедлен-

но приложен лбом к стене.

– Вы – на улицу! – приказал могучий детектив.

Я и копы обежали его и выскочили из разбитых дверей. У входа в полицейский департамент царил хаос: горели автомобили, по земле катались и сталкивались повреждённые дроны. Перед лестницей стоял... Тот самый ярко-синий автомобиль игрока Хасти, который чуть не сбил меня при выходе из парка. Хотя номер и залеплен, но я же не полицейский дрон. У меня есть мозги. Тачку легко запомнить. Неужели он смог уйти от недавней погони?

У открытой двери дежурил бандит в жёлтом комбинезоне с гранатомётом наперевес. Увидев, что из здания вместо соратников убежали копы, он всё понял. Убрал гранатомёт и прыгнул на переднее сидение. Взревев двигателями, тачка Хасти унеслась прочь. Копы начали стрелять, а я достал планшет и навёл на уходящую тачку:

Chrysler Turbine Car.

Класс: стритрейсер.

Собственник: Хасти Торпедо.

Скорость: неизвестно.

И ещё много неизвестных параметров, требовавших специальных навыков автолюбителя, механика и чёрт знает кого ещё.

После атаки на полицию пробка мгновенно рассосалась.

На дороге стояли несколько брошенных машин с раскрытыми дверями, но ни одна из них не догнала бы ярко-синюю тачку игрока из Свифтвилля.

Только игроки в Централ Парке наслаждались пивом и бутербродами, лениво наблюдая очередную заварушку.

Я вернулся в холл.

#

Дым развеяло сквозняком: двери в здании наконец-то разблокировали. Среди завалов ходили полицейские и врачи. Они складывали найденные тела вдоль стены. Джошуа Калкин громко отдавал приказы, отряды хорошо вооружённых копов бежали гуськом, занимали позиции... Толку-то? Слишком поздно.

Смерть в Адам Онлайне выглядела ужасной... когда у тебя была соответствующая настройка. У меня она, к сожалению, была. И я не мог её поменять. Пока я шёл мимо тел погибших, насмотрелся на все гримасы смерти.

Одно дело, когда ты лихо делаешь хедшот из Узиэля, и башка противника картинно разлетается кровавыми ошмётками. Из-за настройки максимального уровня отображения насилия это выглядело даже забавно и гротескно.

Другое дело – трупы.

И знание того, что это неписи, не сильно утешало. К чёрту такой реализм... Но я упорно шёл вдоль ряда тел, пока

не остановился напротив одного. Даже смерть не испортила красоты Хейлии Грант. Закрыв глаза и плотно сжав полные губы, она лежала, наполовину накрытая белой простынёй.

Меня оттолкнул полицейский медик и прикрыл лицо Хейлии. Санитары взялись за носилки и подняли. Из-под простыни высыпались тысячи косичек.

Вот тебе и свидание под открытым небом.

Я отвернулся.

Конечно, погибшие офицеры полиции будут заменены другими. Теми, что закончили обучение в Полицейской Академии. Но дело в том, что в Адамке воскресали только игроки. Погибшие NPC исчезали навсегда. Понятно, что если мне так нужна именно внешность Хейлии Грант, я найду шлюху, которая будет похожа на неё точь-в-точь. Достаточно сходить в дорогой бордель. Там созданы все условия для подбора идеально совпадающей внешности.

Но у Хейлии было то, чего не будет у шлюхи: прообраз личности. Хейлия знала меня, ка-эски уже подключили к работе над её образом творческие контуры. Чем дольше с ней общался бы, тем сложнее становилось бы её поведение. Тем меньше она напоминала бы непись, тем больше имитировала бы поведение человека. Тем интереснее было бы проводить с ней время.

Под открытым небом.

– Эх, – сказал я, подходя к Джошуа Калкину.

Неутомимый детектив тихо сидел на груди кирпичей, сам

напоминая гигантский кирпич, и курил. Поднял на меня взгляд:

– Что я тебе приказывал, новичок? Это ты называешь – держаться за мной?

– Я не мог прятаться за спиной, сэр.

Джошуа затаился, бросил окурочок и поднялся:

– Если я приказал, так и делай, в следующий раз не прощу.

Мы подошли к поверженному роботу-полицейскому. Он выглядел как-то жалко, руки с пулемётами лежали вдоль тела, а загнутые назад колени придавали комичный вид. Весь корпус робота был прострелян.

Джошуа оторвал от корпуса панель и заглянул внутрь:

– Полный боекомплект. Не сделал ни одного выстрела.

Носком ботинка я поддел знакомые синие осколки, в изобилии разбросанные вокруг:

– Импульсные гранаты.

Джошуа Калкин снова закурил:

– Что творится в Либерти-Сити? Откуда у нас появилось столько оружия?

Я едва удержался от улыбки. Да в каждом киоске по продаже оружия его валом. Но воспоминание о мёртвой Хейли, вернуло серьёзность:

– Тем важнее становится наше расследование.

– Это верно... Но не думаю, что «Жёлтые пираньи» имеют отношение к доставке оружия в Луксор Дистрикт.

– Почему?

Джошуа помусолил сигарету.

– Это мощный преступный синдикат, но они всё-таки именно что преступники. Они контролируют трущобы. Быть вне закона для них важнее, чем просто быть. Сам видел, что они готовы умереть, лишь бы отомстить за арест одного из своих.

Детектив замолчал, давая мне время высказать предположение.

– Ты считаешь, что поставку оружия в Луксор Дистрикт контролируют не преступные синдикаты?

– Верно, новичок.

– Если этим занимается кто-то не из преступного мира, то возникает вопрос...

– Ну-ка, ну-ка, удиви меня, новичок.

– Зачем этот респектабельный человек...

– Или организация.

– Или организация занимается грабежом банков? Тот, кто находится на вершине социума, не нуждается в деньгах, добытых грабежом.

Детектив усмехнулся, даже улыбка у него была квадратная:

– Ты слишком хорошего мнения о капиталистах. Для грабежей они создали юристов и банковскую систему.

Меня осенило:

– А что, если это сами банкиры грабят себя?

– Но зачем?

– Страховка? Прикрытие финансовых махинаций?

Детектив затушил бычок об робота, достал новую сигарету, сунул в рот, но не зажёг:

– Молодец, Лео. Но мы уже отработали эту версию. Банкиры чисты. Ну, насколько могут быть чистыми их грязные души. Они грабят похуже любых синдикатов, но в этом деле банкстеры – пострадавшие. Копай дальше. Но ход твоих мыслей мне импонирует.

Планшет оповестил:

Вот когда ты болтаешь по делу, людям это нравится.

Репутация с Джошуа Калкиным повышена: +3.

– Рад стараться, сэ. Дашь бейджик?

– Ну-ну, салага, не испытывай моё терпение. – Квадратная улыбка исчезла. – Я же сказал, что право на размахивание всесильной корочкой надо заслужить.

Чтобы сменить тему и не уронить репутацию, я показал на трупы на носилках: санитары поднимали их и быстро уносили куда-то.

– Мы не можем оставить это безнаказанным.

– Это не твоё дело, новичок. Не переживай, мы знаем, чем им ответить и когда. Вообще, новичок, иди-ка домой. Я вызову тебя, когда надо.

Джошуа Калкин закурил и направился к упавшему кофей-

ному автомату. Он хоть и был прострелен, но работал. Мощным рывком квадратный детектив поставил автомат вертикально и заказал себе кружку.

#

Я вышел из здания полиции, а планшет разродился серией сигналов:

Убито два члена банды «Жёлтые пираньи»: +10 XP.

Ты продолжил деятельность по очистке общества от криминальных элементов. Твоя репутация с властями всех Обводов повышена: +1.

Криминальные элементы считают твою деятельность не совсем полезной для их общества. Твоя репутация с бандой «Жёлтые пираньи» понижена: —1.

Ты помог полиции разобраться с напавшими на них бандитами. Репутация с ПДЛС повышена: +1.

Твоя текущая «Репутация»: 8.

Да, отрицательная репутация с криминалитетом засчитывалась в общую сумму. Чем больше ты помогал хорошим, тем больше были недовольны плохие. Так что добиться статуса «Святой», который давался при уровне репутации сто и выше, только отстреливая плохих парней, невозможно. Баланс будет соблюден.

Кроме того, на Первом Обводе закончилась щедрость Нулевого, когда за убитого человека давалось десять очков. Теперь только пять. А если NPC или игрок будет совсем низкого уровня, то схлопочешь понижение репутации, получив достижение «Выродок» за унижение слабых.

Квест «Настоящий детектив» обновлён.

Ты посетил детектива Калкина. Ну и молодец, не такая уж это и сложная задача, чтобы вознаграждать за неё.

Вот тебе кое-что посложнее:

- 1. Участвуй в операции по получению информации от агента, внедрённого в банду грабителей.**
- 2. Получи бейдж специального детектива.**
- 3. Выясни, кто стоит за поставками оружия в Луксор Дистрикт.**
- 4. Выясни, какая скрытая цель за организацией грабежей?**

...

Это пока что всё. Или тебе мало заданий?

Я нажал на строку с точками:

А без подсказок ты не можешь? Своей головой думать не умеешь? Вот тебе задача:

5. Отомсти за убийство Хейлии Грант (опционально).

...

Снова нажал на три точки:

6. Кофе... про кофе не забудь (опционально).

Я спрятал планшет.

Эх, Хейлия... Конечно, я понимал – она не живой человек, не личность. Она всего лишь сложно имитировала то, что я, игрок, хотел услышать и увидеть. Я даже понимал и то, что её симпатия ко мне и немедленная смерть – один из крючков, которым меня пытались поддеть ка-эски.

И поддели.

Я давно не общался с таким милым и приятным... человеком, каким прикидывалась Хейлия. Продавщица Ирэн тоже хороша, но чтобы её добиться, нужно постараться.

В этом ведь смысл игры. Чтобы мы прилагали как можно больше усилий, добиваясь чего-либо. Что в Адам Онлайне, что в реальности.

Мы всю жизнь чего-то добивались, а потом умирали. Почти как NPC.

Но неписи существовали для нас. А вот для кого существуем мы?

Глава 7. Секрет фирмы

У меня оставалось не так уж много денег. Поэтому про магазин Apple можно забыть. Отыскал ближайшее «Всевидящее око» и погрузился в изучение доступного товара. Ко мне подошёл продавец:

– Вам помочь?

– Я просто смотрю.

А смотреть толком было и нечего. По деньгам мне доступны только очки дополненной реальности Oculus One. Обыкновенные очки, которые подключались к планшету и выводили на себя кое-какие статы. При этом никакого интерактива, только статичная информация. Такие очки крайне ненадёжны во время боя, их всё время надо поправлять. Тут же продавалась «Резинка для поддержки очков», этакий примитивный апгрейд.

Если попытаться самостоятельно присобачить к очкам верёвку или найденную резинку, то она отвалилась бы через пару секунд. Хочешь улучшать предметы? Изучай соответствующее мастерство. Да-да, даже такое, как привязывание верёвочек. Наверняка являлось частью какого-то навыка.

Рядом с этими очками лежали Oculus Tactics: широкие, на пол лица, крепящиеся к голове удобным ремнём или к шлему УниКома. Но стоили они запредельно.

Я вздохнул и подтвердил покупку.

Получены очки дополненной реальности Oculus One.

+1 к «Восприятию».

—50% к привлекательности с NPC вздорного, шутового или агрессивного характера.

Цена: 1 999 zł.

Ещё и резинка давала минус десять процентов привлекательности со всеми NPC. Словом, лучше не пытаться заигрывать с кем-либо, предварительно не сняв их. Тогда какой прок от очков? Твою мать. Как же меня задрала виртуальная бедность. Может, плюнуть на всё и стать бандитом? Грабнуть банк, поработать на мафиозных боссов. Вспомнил, какие навороченные доспехи и заклинания были у Вильданы. Или у той же Бианчи и её банды была не самая плохая экипировка. Одна её катана стоила всех моих капиталов.

С этими мыслями я покинул магазин. Нет, к сожалению, мой план шёл вразрез с идеей стать богатым мафиози. Мне нужно было стать детективом, чтобы использовать всю мощь полицейского департамента для поиска Нейли Валеевой.

То-то Макарец удивится, когда узнает, что я нашёл её не в тумане Пятого или Шестого Обвода, а гораздо раньше. Этим докажу, что генерал-майор не ошибся, выбрав меня в качестве исполнителя.

Правда, смущала задачка: а что делать, когда я найду Ва-

лееву? На этот случай инструкций нет. Никто не знал, в каком состоянии будет её бинарный массив. Что, если она будет не способна к общению? Что, если... Впрочем, для начала её надо найти. А потом уже изучить.

#

С этими мыслями я свернул в какую-то лавку с незатейливым названием «Джонни Лейн: покупка и продажа оружия». Она вклинилась между магазином драгоценностей и магазином индивидуальной мебели. За прилавком стоял сам Джонни Лейн, морщинистый и сгорбленный дед, закутанный в какую-то ватную безрукавку. Можно не сомневаться – NPC. Никакому игроку не пришло бы в голову носить образ старика.

Его статьи не показывали ничего, кроме имени и рода деятельности. Всё остальное требовало уровня знания не меньше пятидесяти. Короче, супербосс торговли.

Стена за спиной деда увешана необычным оружием. Сабля, совмещённая с пулемётом. Пулемёт, совмещённый с пилой. Электрическая цепная пила, цепь которой, судя по синему мерцанию, давала дополнительный удар «Плазмощока». И много чего другого, что заставило моё сердце оружейника радостно трепетать.

– Ага, молодой человек, – проскрипел дед. – Ищете весёлый способ разделаться с противником?

– Огнестрельное оружие, совмещённое с колюще-режущим? Простите, дедуля, но меня этим не развеселить.

– Молодой человек у нас, типа, профессионал?

Джонни Лейн вышел из-за прилавка, коснулся рукой столба, стены разъехались, открывая скрытое хранилище. Дед снял со стены пистолет с широким дулом, больше напоминавшим сигнальную ракетницу, и протянул мне:

– Могу предложить новинку: удивительное оружие, которое не убивает, но делает врагов послушными друзьями.

Получено знание «Пистолет-паразит».

Магазин: 1 выстрел.

Боеприпас: контейнер с личинкой бизоида-телепата.

Урон: нет.

Оптимальный диапазон дистанции: 3-50 м.

Цена: 50 000 zł.

Личинка бизоида-телепата, попадая в организм противника, превращает его в соратника, который будет воевать на твоей стороне. Время жизни личинки зависит от уровня твоего «Здоровья», одна единица здоровья равняется одной секунде жизни личинки. (Текущий показатель: 8 секунд).

Бонус: на время действия личинка похищает и передаёт тебе одну единицу здоровья противника каж-

дую секунду.

Бонус: при повышении уровня «Знание» до 10, личинка способна передавать тебе случайные предметы из инвентаря противника.

Бонус: при повышении уровня... (требуется «Знание» 10).

Бонус: неизвестен (требуется «Знание» 50).

Бонус: неизвестен (требуется «Знание» 100).

Внимание: личинка бизоида-телепата не воздействует на существ, обладающих улучшением «Защита от семени бизоида».

Внимание: личинка не воздействует на расы механодеструктов и ангелов.

У меня разгорелись глаза. Вот так пистолетик. При мне таких не было, как не было и самих бизоидов. Совмещение биокрафтинга и крафтинга оружия – новое для меня явление. Я не знал, зачем мне этот пистолет, что я буду с ним делать, но захотел иметь в своей коллекции.

Спохватился, небрежно вернул оружие:

– Занятная штучка. Но я пришёл продавать, а не покупать.

Джонни Лейн заметно погрустнел:

– Ты уверен? Я бы скидку сделал.

Вместо ответа, я выложил на прилавок мушкет Лефоше, найденный у бандитки в логове Трёх Баксов. Джонни Лейн

повертел в руках мушкет, достал увеличительное стекло и осмотрел корпус:

– А! Один из мушкетов серии «Три вида смерти». Мастер Лефоше наделил каждый из мушкетов особенностью, которая способна стопроцентно убить противника.

– Да? А какая особенность у этого?

– К сожалению, молодой человек, особенности мушкетов не известны и не работают, пока у владельца не окажутся все мушкеты серии.

– Купите?

– При двух условиях. Я обменяю этот мушкет на пистолет-паразит. А вот остальные мушкеты обещаю купить по самой высокой цене, когда ты их найдёшь и принесёшь мне.

Хм, подозрительно, а почему дед так хочет сбавить этот пистолет? Что с ним не так? Я изобразил на лице недоумение:

– Дедуля, у тебя на вывеске написано «покупка и продажа оружия», а не «бартерный обмен шила на мыло». Хочешь – покупай, не хочешь – пойду в другое место.

Изучен навык «Торговля»: +10 ХР.

Ты груб, недалновиден и коварен. Отличные характеристики для работника торговли. Да, не забывай, этот навык действует только на NPC. Другие игроки могут оказаться более грубыми, недалновидными и коварными, чем ты.

Джонни Лейн улыбнулся:

– В другом месте тебя обманут. А у меня честный бизнес. Так и быть, ты мне понравился, отдаю пистолет за двадцать тысяч и мушкет. Ну и предложение об остальных стволах серии остаётся в силе.

Я взял мушкет:

– У меня нет двадцати тысяч. А если и были бы, не стал бы покупать.

Джонни Лейн взялся за мушкет с другой стороны:

– Могу и в кредит.

Я потянул мушкет на себя:

– Кредит – это переплата денег, которых ещё нет, за товар, который уже не нужен.

Джонни Лейн потянул ствол к себе:

– Рассрочка?

– Я пришёл в магазин, чтобы получить деньги за товар.

Что это значит, дедуля?

– Что ты кого-то убил и ограбил?

– Или то, что мне нужны деньги.

Джонни Лейн отпустил мушкет:

– Давай так: я тебе пистолет и две тысячи, а ты мне мушкет и контракт на поиск оставшихся двух.

– Лучше так, ты мне пистолет и пять тысяч, а я тебе мушкет и никакого обязательства по поиску.

Джонни Лейн насупился:

– Теперь точно вижу, что ты убийца и грабитель. Разве можно так поступать с человеком, который к тебе благосклонен?

– Можно.

Старик притворно вздохнул:

– Договорились. Но помни, я готов заплатить за мушкеты цену большую, чем другие. Неси их только мне.

Три вида смерти.

Найди и принеси Джонни Лейну все три мушкета мастера Лефоше.

Мушкет №1: не найден.

Мушкет №2: выполнено.

Мушкет №3: не найден.

#

Мушкет перекачывался на стену, где был пистолет, а пистолет-паразит очутился у меня в инвентаре. Как и пять тысяч злотых. Я проверил количество доступных боеприпасов для пистолета, но их не было.

– Эй, старик, а как же боекомплект?

– О нём речи не было, молодой человек, – невозмутимо отозвался Джонни. – Если хочешь приобрести контейнеры с личинками телепатов, изволь платить по сто злотых за штуку.

– Ладно, сколько их у тебя всего?

Джонни выложил на прилавок семь стеклянных контейнеров. В каждом, в зелёной жидкости, плавало полупрозрачное существо, напоминающее зародыша. Существа слабо шевелили плавниками. Одно прикикло к стеклу мутным глазиком и раскрыло пасть.

Контейнеры перешли в моё владение, а к старику семьсот золотых.

Получено: контейнеры с личинкой бизоида-телепата.

Боеприпас для пистолет-паразита.

Неизвестное свойство (требуется «Знание» 50).

Неизвестное свойство (требуется навык «Биографтинг»).

Это сообщение перекрыло другое:

Навык «Зоркий глаз» повышен: +5 XP.

Бизоиды-телепаты какие-то вялые, тебе не кажется?

Я потряс контейнером перед лицом старика:

– Что с ними не так?

– Всё хорошо.

Джонни Лейн даже и не моргнул глазом, когда бизоид в

том контейнере, который я тряхнул, поднялся кверху брюхом. А интерфейс подтвердил, что боеприпас непригоден.

– Этот... этот вообще сдох.

– Срок годности заканчивается, – невозмутимо ответил дедуля. – Через неделю все сдохнут.

Я набрал побольше воздуха, чтобы как следует отругать, но старик спокойно предупредил:

– Ты хотел пистолет? Он у тебя есть. А свежие боеприпасы покупай на Озере Холдейна, там производят эти контейнеры.

Получена метка на карте: Четвёртый Обвод, Озеро Холдейна.

Я только бессильно опустил руки:

– А в Либерти-Сити можно найти?

– Это навряд ли, молодой человек, у меня самый редкий товар в городе. Ни у кого такого нет. Я же не виноват, что контейнеры оказались скоропортящимся продуктом?

Я взял себя в руки: чего я ждал от человека... ой, от NPC с внешностью обманщика? Кристальной честности? Но её надо заслужить, повышая репутацию.

Навык «Торговля» повышен: +5 XP.

Не обманешь – не продашь. Учись, как надо продавать залежалый товар нубам вроде тебя.

Я выложил на прилавок остальные предметы: порох и пули для мушкета, патроны для АК, апгрейды «Усиление колюще-режущего удара» и «Автолутер», «Двухсторонний усилитель сексуального удовольствия «Activity»». Джонни Лейн придирчиво оглядел каждый, на усилитель удовольствия покачал головой:

– Бессмысленная вещь, кто будет заниматься любовью в УниКоме?

Я отвёл взгляд:

– Разные люди бывают. Кто-то и на стуле готов, и в автобусе.

– Только из уважения к тебе, даю за всё барахло четыре тысячи.

– Десять.

Видать, что-то было в тоне моего голоса такое, что Джонни сжался и кивнул:

– Да, да. Но – девять.

Я сурово согласился. Пока Джошуа Калкин не позвал меня, займусь побочными квестами, зарабатывая деньги. Хотя не уверен, что сотрудничество с пройдохой Джонни Лейном принесёт мне много денег.

Перед тем как покинуть лавку, я спросил:

– Есть намёки, где искать эти мушкеты?

– Ты следопыт, ты и ищи.

– Пока что следы привели к тебе. Скажи, зачем тебе так

сильно нужны эти мушкеты?

Джонни Лейн почесал кончик носа:

– Ну и следопыты нынче. Оглянись, что ты видишь вокруг себя? Правильно, лавку по торговле необычным оружием. А мушкеты – необычны. Но чтобы их свойства открылись, они должны быть рядом друг с другом. Ладно... я понял, что ты так себе следопыт. Одно название. Вот, держи.

Получено: старая карта.

На пожелтевшем листе бумаги от руки нарисована схема улиц, в центре изображена фигура, напоминающая сиськи... Или мне уже всё напоминает сиськи? В углу страницы стоял вензель мастера Лефоше и надпись:

**Самый злой спрятался под землёй.
Но только доброму откроется правда.**

Тут всё понятно: мушкет зарыт в виде клада. Но где? И что значит «добрый»? Намёк на то, что клад доступен игрокам с высокой репутацией? Но насколько высокой?

Кроме того, я внезапно вспомнил, как лендлорд расхваливал свой бункер, утверждая: он так глубоко под землёй, что слышно, как стучит шайтан. Малоприятное совпадение.

Сколько я ни изучал карту, сколько ни крутил, ни смотрел на просвет, ничего нового не обнаружил. Вроде всё просто – надо найти это место на карте да выкопать чёртов мушкет. Но с поиском и проблема: большая часть города на моей карте была покрыта облаками, обозначая неисследованные территории. Даже если раздобуду полную карту, то с ума сойду, прикладывая эту бумажку к ней. Да и сиськоподобные закорючки мало что поясняли.

Постепенно созрел план.

Я давно покинул район Централ Парка и полицейского департамента. Здесь было больше ресторанчиков и баров. Вывески сияли, крутились и всячески заманивали посетителей. Хм, а может поесть на оставшиеся деньги? Я не ел несколько дней, сознание ещё не адаптировалось к тому, что можно не есть. Время от времени меня охватывали вспышки голода.

Представил себе хорошо прожаренный стейк и кружку холодного пива. В реальности такой обед из настоящего стейка стоил бы четверти моей зарплаты. Но благодаря Адам Онлайну ни один человек в мире не чувствовал себя ущемлённым. Все могли съесть виртуальный стейк, похожий на настоящий.

Настоящее мясо или нет, сравнивал только тот, кто пробовал его в реальности. Так вот, Адам Онлайн полностью оправдывал выражение «Лучше, чем в реальности». Настоящее мясо, которое мне удавалось вдоволь поесть «на шаш-

лыках» в имени Макарецва, было или слишком жилистым, или слишком жирным, или слишком костистым. Словом, оно было с изъяном, как и вся реальность.

Взгляд мой упал на вывеску кофейни «Звёздный Бак». Она изображала космонавта, который, откинув стекло шлема, наслаждался чашечкой кофе. А слоган «Вкус Земли» навёл на странные аналогии. Скорее всего – кривой перевод на русский фразы Taste of Earth. Она обозначала, что кофе здесь самый натуральный, вкусный, чистый и прочее.

Я вошёл в кофейню и выбрал на прилавке упаковку наиболее дорогого кофе. Потом вышел, подождал такси:

– В полицейский департамент.

– Говорят, сегодня там снова был взрыв? – спросил таксист. – «Жёлтые пираньи» не на шутки разозлились. Это война, брат.

– Угу.

Я достал планшет и открыл свои характеристики. Вложил два очка в «Знание», повышая до девяти, и два очка в «Прозорливость», повышая до второго уровня, всё-таки общение с NPC надо прокачивать:

Навык «Прозорливость» повышен до уровня 1.

Открыт дополнительный параметр NPC «Интересы».

Теперь ты будешь знать, что NPC ищет по жизни.

Навык «Прозорливость» повышен до уровня 2.

Суфлёр. Ещё больше подсказок для правильного использования предыдущих подсказок.

Не хватало единички знания, чтобы открыть неизвестное свойство моей кожанки Макса Пейна.

Парадный вход в здание ПДЛС окружали бетонными блоками. Централ Парк тоже огорожен, входы и выходы охраняли роботы-полицейские и бронетранспортёры. Над районом кружили три вертолётa, а на высоте фонарей сновали многочисленные дроны. Улицу расчищали от остатков горелых машин, криминалисты изучали улики, собирали гильзы в пакетики и поднимали что-то пинцетами с асфальта.

Роботы-полицейские категорически отказались пропустить внутрь здания. Упоминание знакомства с Джошуа Калкиным не помогло. Если бы они были люди, можно было бы как-то задействовать прозорливость. Но как воздействовать на механодеструктов, у которых в строке характера значилось «Суровый», а в строке интересы «Служить интересам ПДЛС».

– Опять меня ослушался, новичок? – громогласно сказал Джошуа Калкин, отделяясь от группы криминалистов. – Что тебе от меня надо?

Я помахал пакетом с кофе:

– Я не к тебе, а к твоей кофеварке.

– Моя кофеварка не даёт кому попало, – ухмыльнулся де-

тектив. – Пойдём, прослежу, чтобы ты не испортил её.

В кабинете Джошуа уже наведён некоторый порядок: мебель очищена от пыли, осколки стекла сметены в кучу, а двое рабочих стояли у окна и вставляли стёкла в рамы. С той стороны окна за ними следили полицейские дроны.

Детектив отряхнул известковую пыль с кофеварки. Когда кофе приготовился, разлил его по чашкам. Мы снова сели в том же порядке. Он в кресле, я на стуле напротив.

– О-о-о-о, новичок... – Джошуа, сделав глоток, закрыл глаза. – Умеешь ты быть одновременно и задницей, и хорошим парнем.

Я тоже сделал глоток. Вкусно, да. На очках высветились какие-то сообщения о кофейных бафах, но я их быстро стёр. Нет в них смысла. И что толку знать, что я получил плюс один к «Ловкости» на сколько-то минут? Я ведь в кресле сижу, а не бегаю.

Кофе-брейк.

Молодец, подхалим, босс тобой доволен.

Твоя репутация с Джошуа Калкиным повышена:

+1.

Детектив откинулся в кресле, достал сигарету:

– Ну, рассказывай, чего припёрся?

Я достал карту и положил перед ним:

– Надо найти это место в Либерти-Сити.

Детектив посмотрел на центральную закорючку на карте:

– Что это? Сиськи?

– Возможно.

– И как ты думаешь искать это место?

– По базе данных департамента. Мне нужен доступ к вашей системе, чтобы компьютер проанализировал и нашёл совпадения рисунка с картой.

Джошуа прикурил и выпустил дым:

– Рехнулся? Кто тебе даст доступ к нашей системе? У тебя даже бейджа нет.

Хорошо, что детектив не стал спрашивать, что я там ищу:

– Может, ты сам?

Детектив долго и оценивающе посмотрел на меня, сделал глоток, затянулся. Ещё кофе, ещё затяжка. Я выдержал взгляд, но старался выглядеть безмятежно, без вызова. Детектив сгрёб карту и поднялся:

– Сделай ещё кофе, скоро вернусь.

Глава 8. Двое в темноте

Таксист едва дождался, чтобы я вышел из машины. Тут же рванул с места. Разбрызгивая лужи, такси спешно уехало, гул мотора затих. Я стоял в ущелье из двух старых зданий. Выщербленный красный кирпич, чёрные провалы окон, хлопающие на ветру двери и скрипящие пожарные лестницы.

Компьютер ПДЛС опознал пересечение улиц на карте, а также фигуру, похожую на сиськи: это были вершины заброшенного храма, который располагался в Стентон Дистрикте, тех самых трущобах Либерти-Сити, где мало кто жил, кроме игроков и неписей с отрицательным рейтингом.

Даже таксист заломил цену в два раза больше.

Впрочем, это место было безлюдным, только вдоль стен домов шныряли необычайно огромные крысы. Одна замерла, поднялась на задние лапы и зашевелила усами, принюхиваясь ко мне.

Либерат.

Уровень: 7.

Гигантские крысы-мутанты, живут в подземных коммуникациях Либерти-Сити. Если судить по цвету зубов, укус либерата ядовит.

Поодаль остановился второй либерат, потом третий. Их

лапы напоминали мускулистые человеческие руки, Я шагнул – выросло ещё несколько либератов. Тогда я достал револьвер Теслы. Умные твари, оказалось, знали этот жест. Они мгновенно попрятались.

Прежде, чем приехать в трущобы, я наведался домой, забрал УниКом, Узиэль и револьвер. Но УниКом решил пока что не активировать. Наверяд ли в трущобах будут такие же хорошо вооружённые бандиты, как в пустошах Нулевого Обвода. А высокоуровневые мобы, типа бойцов «Жёлтых пираний», здесь не водились. Кроме этого, купил лопату. Ведь клад копать собирался.

Я шёл по ущелью между зданиями, и всю дорогу меня сопровождал шорох лап и попискивание. От зданий падала густая тень. Здесь было ощутимо холоднее, чем в приличных районах города. Солнце отказывалось заглядывать сюда – покусает ядовитые либераты. Храм должен быть в конце улицы, за поворотом направо. Если верить тому куску карты, что я получил от Джошуа Калкина.

Улица завалена мусором. Много бутылок, коробок, упаковок от еды и пивных банок. Мой «Зоркий глаз» сигнализировал о находках: патроны, ржавые ножи, негодное оружие. Всё это меня не интересовало. На остатках ржавой машины висело «Тряпьё бродяги». Давало плюс пятьдесят процентов к скрытности в дневное время, улучшало скилл взломщика, а также позволяло делать либератов своими петами. Количество приручённых либератов равнялось уровню «Знания».

Бог знает, кому хотелось бы стать бродягой, но, по мне, это всё равно лучше, чем выбрать бизоида.

Над головой раздался знакомый стрёкот. Ко мне быстро спустился полицейский дрон:

– Уважаемый гражданин, полицейский департамент призывает вас воздержаться от прогулки в данном районе города. Несмотря на наши усилия по предотвращению преступлений, мы не можем пока что обеспечить вашу безопасность.

Я кивнул и пошёл дальше. Дрон некоторое время летел за мной:

– Уважаемый гражданин, полицейский департамент предупреждает: данный район опасен наличием агрессивных существ, а также разрушенной инфраструктурой. Прогулка в данном районе может привести к ранениям или смерти. Вы уверены, что хотите идти дальше?

– Уверен, спасибо.

Пролетев пару метров, дрон быстро поднялся над крышами и скрылся. Какие заботливые полицейские.

#

Чем дальше по улице, тем темнее. Либераты осмелели, один перебежал дорогу в паре метров от меня. Я прицелился и выстрелил. Разряд револьвера Теслы осветил стены домов. В сумраке хорошо видно, как синий росчерк энергии догнал либерата и пробил в его теле дыру.

Барабаны прокрутились, воздух вокруг револьвера снова задрожал, и я выстрелил во вторую тварь, которая спряталась за мусорным баком. Либераты не прекратили преследования, но стали осторожнее. Больше не бегали открыто. Пока я дошёл до поворота, завалил ещё семь штук. За каждого давали один хэпэ.

Заброшенный храм стоял на пустыре, здесь было уже совсем сумрачно и холодно. Но на сам храм падал луч света, выделяя его из прочих построек. Я начал преодолевать полосу препятствий из ям, полных тухлой воды, в которой копошились черви. Либераты снова активизировались, пришлось остановиться и убить парочку, отгоняя остальных. Хорошо, что револьвер Теслы делал тихие выстрелы, не хотелось шуметь в этом заброшенном месте. Чёрт знает, какие чудовища будут разбужены шумом.

Достижение «Либератор» выполнено: +50 XP.

Убей 10 либератов.

Выполнено: 10/10.

Открыто достижение «Либератор II».

Убей 100 либератов.

Выполнено: 10/100.

До храма оставалось метров двадцать, когда в тёмных провалах окон мелькнула вспышка света. Я немедленно юрк-

нул за грудку кирпичей и затаился. Вот, свет снова мелькнул, теперь в другом окне, словно кто-то ходил там с фонариком!

Я достал планшет и активировал УниКом. Поменял револьвер Теслы на Узиэль. Дождался, когда отблески света ослабли, что значило: человек с фонариком ушёл вглубь здания. Перебежал от этой кучи к другой, разбрызгивая червивую воду.

Скоро я оказался у входа. Покосившаяся дверь едва держалась на петле. Для меня было облегчением, что храм оказался не христианским, а одной из выдуманных религий. Даже в виртуале не хотелось бы осквернять церковь беготнёй и стрельбой. Хотя немного раздражало, что купола, в которых все признавали сиськи, напоминали купола православных церквей.

Некоторое время я размышлял о том, какие алгоритмы ка-эсок отвечали за то, чтобы не оскорбить чувства верующих, или не проявить сексуальную дискриминацию, или не оскорбить расовые отношения. Какие огромные ресурсы уходили на то, чтобы просчитать всё это. И ради чего? Ради создания антуража для прохождения миссии.

Пол в храме местами деревянный, местами каменный. Под ногами чувствовался мусор, но при ходьбе я не создавал звуков. Бесшумная поступь – один из классовых бонусов следопыта. Впрочем, на бег или быструю ходьбу бесшумность не распространялась.

Я продолжал бродить по комнатам храма. Иногда наты-

кался на статуи богов, иногда путался в занавесках, закрывающих ниши с другими статуями. Иногда обходил большие провалы в полу. Моё «Ночное зрение» адаптировалось к темноте, но, к сожалению, чем дальше, тем меньше различались очертания предметов. Ведь ночное зрение не давало умения видеть в полной темноте. Ночное зрение требовало наличия хоть какого-то слабого света. Зрение в темноте недоступно людям напрямую, его приобретали с помощью апгрейда.

Впереди обрисовались контуры двери, потом резко стало светло, я спрятался в нишу в стене, укрытую рваной занавеской. Послышались шаги, из двери выплыл шарик света. Вслед за шариком вышла знакомая фигура в доспехах.

#

Вильдана смотрела не по сторонам, а на свою ладонь, где лежал амулет Трёх Баксов. С большими промежутками центральный камень амулета вспыхивал красным светом.

Вильдана, воин-маг.

Уровень: 24.

Здоровье: 5 000/5 000.

Броня: 745/12 000.

Иные виды защиты: неизвестно (требуется «Знание» 15).

Детоубийца, выродец, враг общества, отравитель, разрушитель, вор, асоциальный элемент.

Внимание: у Вильданы репутация: —68! Власти будут рады, если негодяйку уничтожат или доставят в полицию.

Вильдана обвела взглядом комнату. На секунду задержалась на том месте, где прятался я. Развернулась и вышла, не отрывая взгляда от ладони. Шарик света поплыл за ней. Дождавшись, пока она отойдёт подальше, я выскользнул из укрытия и пошёл следом. Вильдана двигалась быстрее, мне же приходилось ступать осторожно. Скоро она исчезла в лабиринте коридоров.

Интересно, как она здесь очутилась? Ведь я считал, что она перешла в магическую локацию, куда-нибудь в миры Голдивара и Химмельблю, отдельную фэнтезийную вселенную с несколькими разными государствами, материками и океаном.

Я ускорился до быстрого шага, прислушиваясь. Где-то громыхнуло, и донёсся звук, будто вывалилась куча песка. Ориентируясь по шуму, я достиг входа в молельный зал.

Здесь было светлее: через пролом в крыше падал солнечный свет, что освещал храм снаружи. В центре зала стояла статуя двухголового и шестирукого существа. В луче света золотилась пыль, летали разноцветные бабочки, встревоженные деятельностью Вильданы. Вообще существо – это бог.

Он победил силы зла и загнал их под землю. Под ногой шестирукого бога корчился поверженный змей или дракон. Если вспомнить подпись на карте, гласившую: «Самый злой спрятался под землёй», то легко понять, где нужно копать.

Девушка отпустила амулет, который горел красным не прерываясь. Достала очередной свиток заклинания, пробормотала что-то, свиток растворился в ладони. Вильдана протянула руку, сжала пальцы и дёрнула вверх, словно вытаскивала кого-то из воды.

Под влиянием магического усилия, неподалёку от неё всколыхнулся и вздыбился пол. Кирпичи разлетелись в стороны – вытянутый наружу ком земли и камней повис в воздухе. Вильдана встряхнула сжатым кулаком, ком земли быстро осыпался, открывая сундук. Вильдана перенесла по воздуху сундук поближе к себе и разжала пальцы. Сундук с грохотом упал к её ногам. Она достала меч и срубила замок.

Чёрт, я сам дал ей амулет, ищущий клады. А заброшенные исторические или религиозные здания – лучшие места для поиска кладов. Но даже с учётом этого вероятность совпадения, что мы повстречаемся в охоте за кладом, слишком мала, чтобы не выглядеть нелепой натяжкой. В Либерти-Сити десятки заброшенных мест. Даже если ограничиться трущобами.

Что мне делать? Открыто поговорить с ней? Зарубит же без разговора. Как я боролся за хорошую репутацию, так и она боролась за плохую. И получалось у неё гораздо успеш-

нее, чем у меня.

Опустившись на колени, Вильдана открыла крышку сундука. Как я ни вытягивал шею, не смог разглядеть, что там было. Но Вильдана озвучила специально для меня:

– Дерьмо, мусор, чёрт знает что... – с этими словами она выкидывала из сундука предмет за предметом. Радостный возглас оповестил, что нашла кое-что полезное.

Она сняла шлем, нацепила на голову тиару, которая немедленно засияла под лучами солнечного света. Девушка поднялась и толкнула сундук ногой. Поправляя тиару, принялась ходить по залу.

Глава 9. Потери

Я решил ещё подождать, кто знает, вдруг клад с мушкетом не будет виден для её амулета? Но сбылись худшие опасения: камень настойчиво сиял красным. Вильдана некоторое время крутилась вокруг статуи, отыскивая нужное место.

– Ладно, – сказала Вильдана. – Последний свиток...

Она активировала заклинание, земля снова вспучилась, на свет был извлечён большой плоский ящик с гербом Лефоше. Вильдана переместила его поближе к себе, бросила на землю. Встала на колени и довольно простонала:

– О-о-о! Какой он большой!..

Ладно... Я достал планшет и вывел на очки описание своего Узиэля. Урон у него – пятьдесят пять. Плюс ещё от десяти до пятнадцати за счёт апгрейда. У Вильданы здоровье всего пять тысяч. Броня – вообще смешно. Всё-таки с такой репутацией не всякий возьмётся ремонтировать... Но смущала строка «иные виды защиты». Ведь за этим может скрываться нечто непробиваемое для моего оружия.

Впрочем, на моей стороне преимущество внезапности. Подберусь поближе и сразу начну стрелять. Всажу в красавицу все шестьдесят патронов. К сожалению, скорость перезарядки так и не улучшил. После отстрела всего запаса нужно будет укрыться... Хм, а где? Зал храма большой и пустой. Вильдана двигалась быстрее меня, ей нужно всего лишь один

раз меня догнать и рубануть. Или закидает огненными шарами, или взрывными стрелами... Короче, после расстрела магазина я стану беззащитен на пару секунд. Я посмотрел вверх. Точно, запрыгну на статую. Апгрейд в УниКоме подбросит меня три метра. Достаточно для того, чтобы забраться ещё выше и обогнуть статую, спрятавшись от любого ответного огня Вильданы. Буду, так сказать, у бога за пазухой. Потом перезарядка – и прощай, моя магичка.

– Сволочи, гады! – закричала Вильдана.

Поднялась на ноги и пнула сундук с мушкетом. Как я и думал: открыть сундук способен только человек с плюсовой репутацией. Я сжал рукоятку Узиэля. А что, если поговорить с Вильданой? Предложить часть денег, что получу от Джошуа? Да, это будет наилучший исход.

Мою левую ногу пронзила боль. Короткая, но сильная.

Получен урон: –32.

Смотри под ноги. Тебя укусил либерат.

Ты отравлен ядом либерата:

—1 ко всем характеристикам на неизвестное количество минут (требуется «Военная токсикология» уровня 2).

Крыса-мутант путалась в моих ногах, её огромное тело мерзко шуршало, я же старался отпихнуть её ногой. Стрелять нельзя. Это не только выдаст меня, но и уменьшит ко-

личество пуль, предназначенных для Вильданы.

Получен урон: –29.

Снова либерат... Тебе понравилось?

Я изловчился, пригнулся и стукнул либерата по морде. Он громко взвизгнул и затих. Я спешно развернулся... Поздно. Вильдана подняла руку, осеняя себя заклинанием какого-то силового поля. Когда поле окутало её фигуру, от него отделилась волна. Поднимая перед собой стену сора и пыли, волна ударилась в меня, откидывая на несколько метров.

У меня загудело в голове и помутнело зрение. Система вывела информацию на очки дополненной реальности, но меня это мало волновало. Все эти логи больше мешали во время скоротечного боя.

– Ты ли это, друг мой?! – закричала Вильдана. – Я же обещала тебя зарубить!

Я попытался встать на ноги, но тело не слушалось, ноги двигались не туда, куда надо, руки тоже.

– Подожди, я не собирался на тебя нападать!

– Ага, ага. А оружие просто так приготовил? И УниКом нацепил. Не ***** мне тут.

Зрение прояснилось. Вильдана двигалась в мою сторону, продолжая излучать вокруг себя поле, сметающее сор и камешки. Подняла руку, в ней появился ржавый топор:

– К сожалению, меч сломался, буду рубить тупым беспон-

товым топором.

Я снова попытался призвать её к миру, но теперь и правую ногу пронзила боль:

Ты снова укушен. Получен урон: –26.

– Да как вы мне все надоели! – взревел я и пнул либерата. Пискнув, тот отлетел в Вильдану, ударился об силовое поле, оставляя потёки крови на невидимой стене.

– Кидаешься мёртвыми животными? Это что-то новенькое.

Вильдана начала вращать топором над головой. Силовое поле настигло меня, сковывая движения. Поднять руку и навести оружие оказалось тяжёлой задачей. А ржавый топор со свистом крутился над Вильданой. Вблизи я отметил, что её доспехи в ужасном состоянии: оборванные, порезанные, в каких-то белых потёках, вероятно, ядовитые выделения неизвестных тварей.

Я запоздало подумал, что револьвер Теслы выгоднее в данной ситуации. Вильдана беспечно относилась к защите от энергетического оружия. Хотя как раз маги хорошо умели ему противостоять.

Подпустив Вильдану ещё ближе, я нажал курок.

#

Я прожил достаточно долго и понимал: любое начинание требует предварительного планирования. Но также я уяснил и то, что любой план непригоден с первой минуты его осуществления. Пора бы поумнеть и запомнить, что после подготовки плана нужно готовить план на тот случай, когда всё пойдёт не так.

Ведь всё всегда идёт не так.

Планировал оказаться на Пятом Обводе, а начал с Нулевого. Планировал поскорее выполнить квест, а получил пулю от Эми. Планировал отстрелять весь магазин в Вильдану... Впрочем, отстрелял: её здоровье упало до тысячи с чем-то и продолжало падать. Вместе со здоровьем упали и остатки брони. Вильдана снова оказалась в рваном платье, которое носила в плену у Трёх Баксов. Вдобавок оно было обильно пропитано кровью. Кровь вообще заливала пол вокруг неё, чёртовы настройки максимальной жестокости.

Выстрелы Узиэля мешали Вильдане двигаться, но не мешали улыбаться, получая очередную пулю, усиленную взрывным и сжигающим эффектом.

Когда вместо выстрелов Узиэль произвёл серию пустых щелчков, Вильдана даже расстроилась:

– Это всё? Быстро ты... скорострел.

Настало время запрыгнуть на статую, как планировал... но силовое поле придавило к полу, я не смог бы перепрыгнуть и через кирпич. Сама же Вильдана двигалась быстро и ловко. Я только сунул руку в нагрудный отсек УниКома,

как она опустила топор. Мне отрубил кисть. Опять это жуткое ощущение – увидеть, как твоя рука, сжимающая магазин Узиэля, валяется у твоих ног.

– Упс, надеюсь, это была не твоя любимая рука? – захохотала Вильдана.

Кровь из обрубка эффектно хлестала мне на лицо, вдобавок система оповестила:

Получен урон: –1 000. Потеряна левая рука.

Сильное кровотечение: —10 очков здоровья в минуту.

Получен урон: –27, укус либерата.

Получен урон: –32, укус либерата.

Получен урон: –21, укус либерата.

Эти твари словно сговорились с Вильданой. Почему они не кидались на неё? Спасало силовое поле или аура отрицательной репутации?

Наполовину ослеплённый, я топтал тварей, наугад выбрасывая ноги. Иногда попадал. Чаще всего – кусали меня. А Вильдана неторопливо обходила меня, помахивая топором:

– Как ты здесь оказался?

– Хотел тебя увидеть.

– Доволен?

– Нет. Я ведь хотел тебя обнять при встрече. Не надо больше рубить руки...

Ещё один взмах топора. Моё колено почувствовало прохладу, будто опустил ноги в холодную воду. За прохладой пришла боль. Сколько я ни крепился, не смог не закричать.

Получен урон: –1 000. Потеряна левая нога.

Конечно, я не удержался и упал. Чем воспользовались либераты:

Получен урон: –22, укус либерата.

Получен урон: –19, укус либерата.

Получен урон: –20, укус либерата.

Тебя столько раз укусили, что ты не мог не приобрести полезный для подобного образа жизни лайфхак.

Изучен навык «Устойчивость к ядам»: +10 XP.

Время действия ядов на твой организм уменьшено на 15%.

Не знаю, какой план был у Вильданы. Ведь всё всегда идёт не так. Только это и утешало. Если ты что-то планируешь, а оно выходит иначе, то и у других людей то же самое.

Конечно, когда я лежал на полу, истекая кровью, и наблюдал, как опустился топор, отрубив мою правую ногу, я ни о чём таком не думал. Я вообще перестал проявлять интерес к происходящему. Хотелось, чтобы всё поскорее закончилось,

и я очутился на башне респауна или у станции «Проектория». Без разницы.

Очки дополненной реальности усердно снабжали меня ненужными данными:

Получен урон: –19, укус либерата.

Получен урон: –22, укус либерата.

А потом, как бы для разнообразия:

Получен урон: –1 000. Потеряна правая нога.

Я перевёл взгляд на статую шестирукого бога. Красиво сделано. У бога было человеческое лицо, а уши заострённые, как у эльфа. Вильдана что-то там говорила, наверняка остроумное. Но я уже не слышал.

Ведь всё всегда идёт не так.

Например, сквозь капли крови на очках и сообщения системы я увидел, как крыша храма, те самые купола, что напоминали сиськи, вдруг провалилась. Солнечный свет разогнал либератов. Солнце ослепило и меня, поэтому я не сразу различил полицейских дронов, спустившихся в разлом. Штук шесть, не меньше. Они налетели на Вильдану. Одного она смогла разбить топором. Остальные, после зачитывания предупреждений и предложения сдаться, открыли по ней огонь. В ответ Вильдана махала топором, ругалась так,

что застыдилась бы даже Эми. Обломки дронов усыпали пол, мне даже показалось, что Вильдана победила. Но тут стена храма рухнула, через пролом, лязгая и громогласно покривая, ввалились несколько роботов-полицейских.

– Козлы, – сказала Вильдана.

Роботы предложили ей сдаться, но Вильдана подняла топор и сделала шаг вперёд. Тогда роботы открыли огонь из всех пулемётов. От такой мощи не спасло бы никакое силовое поле. Стреляли до тех пор, пока тело Вильданы, отброшенное к стене, не перестало трепыхаться.

Надо мной завис один полицейский дрон:

– Детектив Калкин передаёт привет. Ещё просил передать, что так и знал, что ты потащишь задницу в эти трущобы.

– Жаль, что не могу помахать ему обеими руками.

Дрон отлетел, освобождая место для санитарного беспилотника.

– Вы получили сильные увечья. В какую больницу вас доставить? Городская клиническая больница Либерти-Сити, ветеринарная клиника, госпиталь инвалидов имени...

– В клинику доктора Сэда.

– Принято.

– Захватите все мои конечности и вещи. И вон тот ящик тоже.

– Конечно, сэр.

Ящик с мушкетом схватил и поднял один дрон с раз-

рубленным корпусом. Меня разместили внутри санитарного беспилотника. После чего, слава богу, игра избавила меня от необходимости лежать, шевеля обрубками в ожидании прибытия. Сработала одна из условностей мира: мне якобы вкололи что-то. Я закрыл глаза.

Нет худа без добра: благодаря мясницким наклонностям Вильданы я выполнил дичайший квест «Инвалид» от доктора Сэда: потерял все конечности. Боль? Боль была такая же адская. Но... кажется, я привык.

Глава 10. Минимум информации

Из клиники доктора Сэда я вышел, можно сказать, отдохнувшим. Это чисто психологическое ощущение. Уставать в Адам Онлайне можно лишь на короткое время, зависящее от уровня «Здоровья».

Доктор пришёл мне все конечности, наградил всем, что обещал, и предложил новый квест: собрать и принести чужие отрубленные конечности. Сэду не хватало материалов для работы. Но я решил, что не буду этим заниматься. Рубить чужие руки-ноги и таскать в клинику? Да ну их на фиг. Есть дела поинтереснее. В конце концов, кровать «Сексодром» так и не использована по назначению.

Получил повышение на два уровня, а с ними и два свободных очка характеристики и навыков. Вложил в «Знание», подняв до десяти, и в «Удачу», подняв до пяти.

Я открыл планшет и проверил инвентарь. Предметы, у которых открылись дополнительные навыки, были подсвечены зелёным. Первым делом проверил, что скрывалось за неизвестным ранее свойством кожного полупальто Мах Рауне?

Доступно умение «Замедление времени»: 3 секунды.

Внимание: умение работает только при ношении этого предмета. При активации УниКома оно отклю-

чается.

Восстановление: 16 минут (увеличивай «Ловкость», чтобы уменьшить время отката).

Внимание, навык бесполезен против противника, обладающего таким же или аналогичным навыком.

Неплохо, хотя и мало.

Что ещё открылось после повышения «Знания»? Теперь личинка бизоида-телепата в пистолете-паразите будет передавать мне случайные предметы из инвентаря противника.

Кроме того:

Бонус: при повышении навыка «Биокрафтинг» до уровня 2, ты можешь использовать личинок для восстановления 100% здоровья (как своего, так и союзника). При этом личинка уничтожается.

Э-э-э. Всё-таки это слишком сложно. Биокрафтинг меня интересовал мало. А стрелять в самого себя мерзкими личинками – тем более.

Далее:

Ботинки Doctor Martens.

Доступно умение «Стометровка».

Ты пробежишь сто метров за пять секунд. Будь аккуратнее на поворотах, не разбей лоб.

Восстановление: 24 часа.

Кстати, надо заметить, что в описании предметов для срока их восстановления указывалось игровое время, а не реальное.

Очки навыков я должен потратить на... Хм, а это оказалось задачей. Я не понимал, что важно, а что нет? Ведь всё всегда идёт не так, как планировалось. Думал, буду по-быстрому прокачиваться, ограничившись огнестрельным оружием, желательнo винтовками и ружьями. Вместо этого ходил с автоматическим Узиэлем и энергетической Теслой. Думал, буду выслеживать Нейлю, используя навыки следопыта. Вместо этого ввязывался в драки на коротких дистанциях, в которых следопыт не имел преимуществ. Не сменить ли класс?

Я открыл список навыков:

Пистолеты и револьверы (дефолтный) 1 уровень.
(Кожаное полупальто Мах Рауне +1).

Винтовки и ружья (следопыт).

Зоркий глаз (следопыт) III уровень.

Автоматическое оружие, уровень 2.

Военно-полевая хирургия, уровень 2.

Сопротивление радиации, уровень 1.

Ночное зрение.

Энергетическое оружие.

Военная токсикология.

Взрывное дело.

Верхолаз.

Декоратор.

Ножевой бой.

Прозорливость, уровень 2.

Соблазнитель.

Устойчивость к ядам.

Замедление времени (Кожаное полупальто Max Raune).

Стометровка (ботинки Doctor Martens).

С другой стороны, мне понравилось, что имел. Зоркий глаз исправно выручал, как и ночное зрение или бесшумная поступь и скрытность. Вообще, следопыт многое обещал в будущем. Я раскрыл полные характеристики класса:

Классовые бонусы следопыта:

Доступны классовые навыки «Зоркий глаз» и «Винтовки и ружья», а также ускоренное изучение этих навыков.

Ускоренное изучение навыков «Ночное зрение», «Верхолаз».

Улучшенный слух. Чем выше уровень «Восприятия», тем больше область слухового восприятия.

С повышением уровня до 30 открывается дополнительная характеристика: «Меткость».

Меткость следопыта всегда выше на два процента, чем у враждебных NPC или игроков, кроме тех, кто тоже следопыт или обладает иными улучшениями меткости стрельбы.

Бесшумная поступь. Шаги следопыта не слышат NPC или другие игроки, кроме тех, у кого есть улучшения слуха. При использовании наземных транспортных средств шум двигателя тише на 20%.

Повышенная скрытность в темноте. NPC или игроки, у кого «Восприятие» ниже, не могут видеть следопыта в ночной тени или тёмных помещениях.

С повышением «Восприятия» до 10 начинает видеть следы на мягких поверхностях (на траве, песке и так далее) более отчётливо, чем другие. С повышением «Восприятия» до 30 может видеть следы и на твёрдых поверхностях. С повышением «Восприятия» до 100 обретает способность видеть призрачные фигуры

тех, кто оставил эти следы, то есть воссоздать картину произошедшего (требует специального апгрейда Уни-Кома или навык «Воссоздание обстановки»).

С повышением «Знания» до 200 способен видеть сквозь стены и предметы, а также приобретает другие способности.

Я решил: пускай планы рушатся с первой секунды, это не причина им не следовать. Нужно прилагать усилия, чтобы держаться заданного направления, иначе капец – можно запутаться в идеях и планах.

Очки навыков приберёг, пусть необходимость укажет, куда их вложить.

#

Клиника доктора Сэда, куда меня доставили, была в незнакомом районе, поэтому я решил доехать до магазина Джонни Лейна на метро. Заодно каждая станция метро соответствовала станции «Проектории». На карте появлялось всё больше зелёных точек.

В вагоне метро было пусто, только в углу сидел какой-то бездомный, попивая из бутылки. Очки дополненной реальности отображали над его головой восклицательный знак, но мне и без него хватало квестов.

Я открыл на планшете страницу социальной сети Адам Онлайн.

Ко мне в друзья напрашивались двое. Бианчи – бандитка, которую я удачно убил на остановке автобусов. На аватаре Бианчи всё такая же лысая и злая. За её спиной виднелись рукоятки двух катан. Одежду она поменяла на самурайский шмот, вероятно, дающий небывалые бонусы к ловкости. Бианчи сопроводила предложение дружбы аудиозаметкой: «Ещё жив, ублюдок? Я скоро это исправлю».

Вторым другом захотел стать Офо. Он обзавёлся ирокезом вместо лысины и носил чёрную кожаную куртку с заклёпками. Офо прислал видеофрагмент: он и Гоуст стояли, обнявшись, на фоне какого-то бара в трущобах. Гоуст уже прокачался до мускулистого боксёра в золотых перчатках.

– Чувак, офигенно ты нас кинул, – сказал Офо. – А мы, как лохи последние, поверили в сказки про богатство водителей. Короче, Лео, вступай в мой клан, будешь главным помощником.

Гоуст толкнул Офо в бок и прошипел:

– Я главный помощник.

– Планирую захватить криминальную власть в Либерти-Сити, мне нужно много помощников.

Страница Офо была заполнена видеозаписями, бейджами с достижениями и прочими атрибутами хвастовства, типа невероятного редкого оружия и шмота. В центре он вывесил цифры своей минусовой репутации. А также свои подробные

статы, все навыки, достижения. Он гордился отрицательным показателем репутации, хотя ему далеко до Вильданы.

Я добавил всех в друзья. Отметил забавный факт: все игроки женского пола, с кем я познакомился, не прочь меня прикончить. Эми начнёт драться, потому что я буду мстить за себя. Бианчи – отомстит за себя. А Вильдана... уже попыталась убить меня просто так, по приколу.

К сожалению, Вильдану в соцсети не нашёл. Было около пяти тысяч пользователей с таким именем. Рассчитывал подружиться с нею. Мне хотелось убедиться, что она не держала на меня зла. Ведь её убили роботы-полицейские, а не я. Девушка знала магию и магических персонажей. Значит, поможет мне с таинственным мечом, который нашёл в тайнике апартаментов. С другой стороны, её персонаж погиб, значит, она сейчас пыталась на нулевом Обводе, прокачивая нового. Нет гарантий, что она не вернулась к отрицательному рейтингу.

После этого, я приступил к поискам того, ради кого я вообще открыл соцсеть. Задал в поиске: «Хасты, Свифтвилль, Chrysler Turbine Car».

Выпал один результат: стандартная страничка с минимумом информации. О том, что Хасты участвовал в ежегодной Большой Гонке, одном из заметных событий в Первом Обводе.

Большая Гонка проходила по окрестностям Свифтвилля и тянулась двадцать четыре часа. Участвовали любые типы на-

земных колёсных экипажей, оснащённые двигателями внутреннего сгорания. Большая Гонка – выставка удивительных экипажей, которые игроки собирали самостоятельно или покупали в корпоративных автосалонах или у других игроков. Правила Большой Гонки допускали агрессивные действия: тачки противников можно выводить из строя любым способом, кроме применения магического, огнестрельного или энергетического оружия. Машины оснащались пилами, копиями, вращающимися дисками и прочими устройствами. Открывался простор для выбора тактики поведения на трассе.

Популярность Большой Гонки и вообще автомобилей легко объяснялась: в реале нет доступного личного автотранспорта. Электромобиль могли себе позволить только обеспеченные люди. Или такие середняки, как я, которые не тратили деньги на выплату кредита за ванну или на приобретение диссоциативного электролита.

Я послал запрос на добавление в друзья к Хасти. Рассчитывал, что узнаю о нём побольше или расспрошу об участии в налёте на полицейский департамент. Такие перекрёстные квесты, где игроки сталкивались с другими игроками, не редкость.

Вагон остановился на нужной мне станции, и я вышел неподалёку от улицы с магазином «Джонни Лейн: покупка и продажа оружия».

Джонни Лейн, старый пройдоха, обманщик и вообще сво-

лочь, приятно удивил. Не торгуясь и не виляя, он передал пятьдесят тысяч злотых за мушкет:

– За третий ствол дам сотню.

Я почесал затылок – а не прогадал ли я? Что, если мушкеты суперклассное оружие? Но представил процесс заряжания мушкета, и скривился: какими бы убойными способностями они ни обладали, долгая перезарядка – это жирный минус.

С этими мыслями я вышел из магазина.

#

А жизнь-то перестала лажать и стала налаживаться! У меня шестьдесят пять тысяч злотых, свободное время и желание испытать кровать «Сексодром». Дошёл до ближайшей «Проектории» и переместился на улицу с магазином «Средний класс».

Почему мне так важно затащить в постель именно Ирэн или другого продвинутого NPC? Да, можно пойти к проституткам, но они скучны. Их предназначение – ублажать похоть. Мне неинтересно просто ублажать себя.

Хотелось общения.

Я соскучился по тому странному чувству, когда болванчик, который произносил заранее прописанные ка-эсками фразы, оживал на твоих глазах. С каждым предложением речь персонажа становилась сложнее, он буквально питался

от тебя идеями. Не просто реагировал на слова, подбирая подходящие ответы по базе данных. Он мыслил. Познавал сущность вещей через анализ и синтез. Обобщал, классифицировал, абстрагировался и всякое такое прочее. Да что там, у некоторых из них чувство юмора получше, чем у меня. Мыслил непись, конечно, в рамках своих алгоритмов, но всё равно выглядело это маленьким чудом.

Длительное общение с NPC – это игра, по которой я соскучился.

Да, NPC, которые проститутки, тоже могут быть сложными, как Ирэн или Хейлия, но их заикленность на сексе ограничивала развитие. И квесты у них были идиотские: отомстить сутенёру, отомстить клиенту, который не заплатил, или решить ещё какую-то проблему.

Я вспомнил одну из бесед с Оленькой.

Мы тогда только что построили дом на летающем острове и радовались, что не натываемся на неизвестно откуда взявшихся NPC, которые предлагали квесты. Мы выплыли на большом плоту на середину озера, лежали на спинах, разглядывая рисунки белых облаков в синем небе, которые изредка перекрывали величественно парящие острова.

Я спросил Олю:

«Интересно, а как видят мир неписи?»

«Они появляются с полным набором характеристик, воспоминаний и прочих атрибутов, – пояснила Оля. – Видят мир почти так же, как игрок. Ведь они должны взаимодей-

ствовать не только с игроками, но и с миром».

Оля всегда была умнее меня, из-за этого часто не понимала суть вопроса. Я поправился:

«Блин, я не про это. Мне интересно, они видят тот же интерфейс, что и мы: описания предметов, статьи, подсказки? И вообще, видят ли они что-то?»

Оля повернулась в мою сторону. Ветер бросал волосы на лицо:

«Антон, тебе лучше не знать, как работает виртуальный мир Адам Онлайн».

«Почему?»

«Исчезнет очарование неизвестности. Ты перестанешь воспринимать игру, начнёшь подвергать её сомнению. В конце концов, задашь себе вопрос, а какого фига я вообще играю?»

«Стану как ты?»

«Хуже».

«Чем же?»

Оля отвернулась, достала тонкую сигарету и закурила:

«Давай лучше про интерфейс расскажу. Насколько я знаю, сложные неписи юзают специальный интерфейс, который отличается от игрового. Это даже не интерфейс, а некая консоль администрирования игрового процесса».

«Что может эта консоль?»

«Всё. Приобрести любой навык, уровень, предмет, строение. Переместиться в любую локацию любого Обвода. Мож-

но быстро сменить расу, поставить персонажу любые характеристики и навыки. Записать себе на счёт любую сумму».

«Это же ультимативный чит».

«Да, в первых версиях Адам Онлайн, игроки взламывали неписей и получали доступ к этой консоли. Это было ещё до того, как мир узнал об информационной энтропии. Именно тогда было проведено жёсткое разграничение между игроком и NPC».

«Да ну! Разве это разграничение не существовало изначально? Мы – люди, а неписи – это вообще никто...»

«Видишь ли, когда игроки заходили в игру через гирос шар или капсулу виртуальной реальности, то они подключались к игре на время игры, тут разница между игроком и неигровым персонажем очевидна. Они – куски кода, мы – те, кто этим кодом играет. Но техаррация – это перемещение сознания из тела. Ты теряешь связь с реальностью. Для контрольных систем и ты, и какой-нибудь бармен в таверне, который выдаёт тебе квест, это массивы данных. Конечно, людской массив сложнее, чем у неигрового характера, но всё равно, мы здесь выглядим примерно так же, как и неписи. Всё наше различие в блоке инструкций и определении типа данных».

«А сейчас можно получить доступ к этой консоли?»

«Нет, после разграничения – нельзя».

Мы замолчали, глядя на облака. На секунду мне стало страшно. Оказалось, что я такая же пустая сущность, как и непись. Только я следую правилам игры, а непись, облада-

ла всемогущей консолью, но при этом вынуждена подстраиваться под меня.

Оля бросила окурок в воду:

«Вот поэтому я предупреждала, лучше не знать, как всё работает. Жить в игре становится страшно. А жить в...»

Тогда Оля не продолжила фразу, но после её самоубийства я тысячи раз вспоминал этот разговор. Сам догадался о продолжении: жить в Адам Онлайне страшно, а жить в реальности – невозможно. Оле не оставалось выбора. Она просто перестала жить.

Глава 11. На интересном месте

Ирэн сидела у витрины и скучающе смотрела на улицу. Изредка поправляла каре и делала глоток из бокала с соком. Она была загадочна и красива.

В такие моменты само собой забывалось, что Адам Он-лайн – это игра, в которую мы играли не по своей воле, а из-за «общечеловеческой необходимости», как говорилось в уставе Всекона. В такие моменты верилось, что Ирэн просто красивая скучающая девушка. Верилось, что моё сердце учащённо билось на самом деле, а не в моём оцифрованном воображении. Что я не труп, который лежал в ванне с диссоциативом, где-то в бункере в Китайском Казахстане, а живой, классный, всемогущий...

– А! Лео, привет. – Ирэн поднялась мне навстречу. – Чем помочь?

– Я просто смотрю, – ответил я.

– Ну, смотри, смотри.

– Я хочу одеться, чтобы произвести впечатление на свидании.

– Ты знаешь, не одежда производит впечатление, а личность.

Хм, наивная душа. А как же бонусы и свойства предметов? Ещё как помогают.

Я сделал шаг к стойке с одеждой:

– Говоришь, одежда не помогает производить впечатление?

Я выбрал тот вельветовый пиджак, что сама Ирэн предлагала в прошлый раз. У него открылось ранее недоступное свойство, которое требовало навыка «Соблазнитель».

«Убийственный комплимент».

Ты можешь сказать NPC такой комплимент, который соблазнит его на 90%. Процент может значительно уменьшиться из-за некоторых свойств соблазняемых NPC.

Откат навыка: 48 часов.

Я быстро натянул пиджак на себя. Заодно прочитал статьи продавщицы:

Ирэн Лагган.

Уровень: 32.

Класс: неизвестно (требуется «Знание» 12).

Род занятий: продавщица в магазине «Средний класс».

Интересы: Свифтвилль, Большая Гонка, мотоциклы, цветы, автомобили, скорость, приключения и ещё пять интересов (требуется «Знание» 50).

Характер: вздорный, авантюрный.

Настроение: ожидание чего-то интересного.

Возможность соблазнения: 67% (Вельветовый пиджак Мехх +37%).

Странно, почему так мало соблазнения? Ага, вероятно, это из-за её класса. А ещё – мои дурацкие очки на резиночке. Впрочем, к чёрту эти размышления. Ирэн ожидала чего-то интересного...

Я приблизился к ней и взял за подбородок:

– А как тебе этот пиджак?

– Ты похож на наглого ублюдка. Если бы не очки.

– Тебе нравятся наглые ублюдки?

Ирэн промолчала и немного отстранилась, убирая мои руки. Упс, я сказал что-то не то... Эх, была не была. Я достал планшет и вложил оба очка навыка в «Соблазнитель».

Навык «Соблазнитель» повышен до уровня 1.

Теперь у тебя есть намёки на то, о чём говорить в данный момент. Это работает при условии, что «Возможность соблазнения» выше 50%.

Навык «Соблазнитель» повышен до уровня 2.

Сопrotивляемость NPC соблазнению падает на 25%. Главное не болтай на темы, неприятные для соблазняемого NPC.

Слова «цветы» и «мотоциклы» в статах Ирэн подсвети-

лись нежным зелёным, а «Большая Гонка» и «Свифтвилль» угрожающим красным. Про мотоциклы я знал мало, про цветы ещё меньше. Как тут быть? Сравнить красоту Ирэн с мотоциклом? Или всё же с цветком? Или с цветком на мотоцикле? Мотоцикл на цветочной поляне?

Как бы это странно не выглядело, но игра захватывала. Мне уже хотелось не только секса с Ирэн, но и разгадки головоломки соблазнения.

Тут я заметил, что возможность соблазнения упала на несколько процентов. Так-так, значит, с нею нельзя тянуть время. Ну да, верно, ведь у неё «вздорный» характер. Время – важный фактор в общении с Ирэн.

Я решительно подошёл и приобнял за талию:

– При виде тебя меня заносит на поворотах...

Про цветы не знал что добавить. Но этого и не нужно. Возможность соблазнения оповестила, что достигла ста процентов. Некоторое время мы целовались. Ирэн слегка отступила к вешалкам с одеждой. Я не давал ей отойти, притягивая к себе. Она вздохнула:

– Наглый ублюдок. Ты...

Но я закрыл ей рот очередным поцелуем.

Ирэн долго не сопротивлялась, потом всё же оттолкнула меня:

– Не здесь.

– У меня в апартаментах есть удобная...

Но Ирэн не дала мне похвастаться сексодромом. Взяла

меня за руку и повела в ту часть магазина, где находились примерочные кабинки.

– Здесь, – сказала она, вталкивая меня в кабинку и закрывая за собой дверь.

Развернулась и запрыгнула на меня, обхватив ногами. Её руки обвилились вокруг моей шеи.

– Вздорная авантюристка...

– Ты хочешь поговорить?

– Да.

Я стянул с неё куртку униформы. Потом стал расстёгивать пуговицы блузки. Ирэн висела на мне, вонзала ногти в мою шею, а при поцелуях агрессивно кусала губы. На очках дополненной реальности добросовестно высвечивались сообщения:

Получен урон: –1.

Получен урон: –2.

Получен урон: –1.

Я дёрнул очки, сдирая их с себя. Отбросил куда-то в угол.

Вслед за ними с девушки слетела блузка, и почему-то упала аккуратно на вешалку кабинки. Никакого бюстгальтера, конечно, на продавщице не было. На трёх стенах висели зеркала, можно было рассмотреть в трёх ракурсах бёдра Ирэн, обтянутые сеточкой чулок. Я просунул руку под юбку, нашупал резинку чулок и потянул вниз.

Потом поднял руку выше и нащупал трусики, захватив их краешек в кулак, потянул...

– Мистер Леонарм, сэр! – гаркнул над моим ухом голос робота.

Ирэн замерла и оторвалась от моего искусанного рта. Я поднял голову: над кабинкой висел полицейский дрон. Мне показалось, что его передняя часть, оснащённая камерой, ухмылялась и подмигивала зелёненьким огоньком:

– Джошуа Калкин передаёт привет. И срочно требует к себе.

– Я занят.

В дроне щёлкнуло, и раздался голос детектива:

– Новичок, ты работаешь или нет?

Я отпустил трусики Ирэн:

– Тружусь потихоньку.

Дрон подлетел прямо ко мне:

– Короче, если хочешь получить бейдж, жду через пять минут в Луксор Дистрикт.

– Но я...

– Застёгивай ремень и дуй сюда.

Дрон поднялся к потолку и улетел. Ирэн разжала бёдра и скатилась с меня:

– Иди, играй с мальчиками.

Ирэн подняла мои очки и сунула в руки. Мягко вытолкнула меня из кабинки, прогнала вдоль рядов с одеждой и вывела на улицу.

Я нацепил очки – на мини-карте светилась метка, полученная от Джошуа. Заодно стала доступна ближайшая к метке станция «Проектории», так что можно не пилить через весь город.

– Давай продолжим у меня дома?

Я отыскал на карте свои апартаменты, подцепил пальцем метку с адресом и перебросил на Ирэн. Внешне Ирэн не отреагировала на её получение, но интерфейс подтвердил, что метка принята. Через секунду появилось подтверждение.

Ирэн Лагган предлагает партнёрский договор:

Договор «Ирэн – Леонарм».

1. Прощай оружие. Вы не можете убить другу друга. Это обязательный пункт договора и его нельзя изменить.

2. Общий инвентарь транспорта и жилище. Ты можешь видеть и использовать инвентарь мотоциклов Ирэн, как свой собственный. Внимание, это не распространяется на личный инвентарь.

Добавить обмен личным инвентарём >

Позвать Ирэн в свои апартаменты в Лейквью Эстейтс >

Я немедленно выполнил это действие. Ирэн Лагган отреагировала:

– Я как раз хотела пожить возле озера!

3. Обмен навыками. Ирэн Лагган не обладает общими с тобой навыками. Она не сможет научить тебя чему-либо.

4. Приятная боль. Вы можете нанести друг другу не более 10 единиц урона за удар.

Предложить изменение количества урона >

5. Доступность. Вы будете видеть друг друга на карте. Исключая те локации, где доступность ограничена (порталы Кузнецова, подземелья, частные локации игроков и так далее).

6. Справедливость. Разделение очков опыта и полученных материальных ценностей произойдёт по схеме 50% на 50%.

Предложить другую схему >

7. Открытость. Ты можешь пригласить в договор ещё троих игроков или NPC. Схема раздела очков опыта изменится соответствующе.

Внимание, количество участников партнёрского

договора ограничено пятью. Если охота связать договором большее количество участников, используй клановый договор. Для этого необходимо создать клан.

Подробнее о создании кланов >

8. Союзные обязательства. Нападение на одного участника договора расценивается как нападение на всех. Если ты не успеешь или не захочешь помочь партнёру, и он будет убит, ты получишь метку «Предатель» и падение репутации на —10.

Отказаться или изменить условие >

9. Срок действия договора: до тех пор, пока одна из сторон не решит его расторгнуть. В этом случае условие «Прощай оружие» будет действовать один час с момента расторжения договора.

Установить срок действия >

Это стандартный договор, в котором игроки первым делом отменяли распределение экспы. Это я тоже сделал. Какой смысл делить добычу с неписью?

С другой стороны, это взаимодействие немного ускоряло прокачку. NPC якобы тоже что-то выполнял, получал очки опыта, которыми делился с игроком. Но преимущество не стоило хлопот, ведь игрок тоже должен делиться. Если бы у

меня были прокачены навыки воздействия на NPC, типа той же коммуникативности, то можно уломать Ирэн на раздел экспы в мою пользу. Но опять же, это займёт время.

Даже размышления об этом занимали время.

Вторым делом игроки меняли пункт «Союзные обязательства». Чёртовы NPC регулярно попадали в неприятности. А кому охота пилить через все локации и обводы, чтобы спасти его от атаки какого-нибудь паукобота?

Сменил этот пункт на оказание помощи только в том случае, если мы находились в радиусе видимости друг друга. Это конечно ограничивало и NPC в помощи мне.

– Хм, я считала тебя более отзывчивым, – заметила Ирэн, принимая изменения.

Я вышел из магазина, развернулся и бросил взгляд на витрину, Ирэн показал мне язык в ответ.

#

Луксор Дистрикт занимал отдельный остров, окружённый водами Конлин Ривер. Район славился высокими ценами на недвижимость, проигрывая в этом лишь Лондиниону. Здесь сконцентрированы все финансовые учреждения Либерти-Сити. Остров окружала система блокпостов, на которых отбиралось всё оружие, даже ножики, а магические умения блокировались контрзаклинаниями. Словом – настоящий остров безопасности.

Меньше чем через пять минут я был на месте, у станции «Проектория» возле моста Мемориал Бридж. Там располагался главный пропускной пункт в Луксор Дистрикт. Станция мигнула зелёным:

– Перемещение оплачено полицейским департаментом Либерти-Сити. Спасибо, что сохраняете хорошую репутацию с властями.

Джошуа Калкин встретил меня у полицейского броневика. Критически осмотрел мой вельветовый пиджак:

– Господи, новичок, ты во что вырядился? Похож на безработного сутенёра.

Я сменил пиджак на кожанку Макса Пейна.

– Так-то лучше.

Ко мне подлетел полицейский дрон. Я сдал ему оружие и УниКом. Мы прошли через рамку контрольного пункта. Оружие у полицейских не изымалось, так что можно было не опасаться, что меня убьют, когда всё пойдёт не так.

Пока шагали до здания банка Либерти-Сити Эксчекер, Джошуа Калкин наставлял:

– Запомни, новичок, никакой самодеятельности. Не лезь в драку, не пытайся кого-то задержать или спасти. Всё что от тебя требуется – это дожидаться, когда агент передаст информацию. Ты всё понял?

– Так точно, сэр.

Джошуа Калкин подозрительно на меня посмотрел:

– Не вздумай нарушить приказ, я сильно огорчусь.

Мы остановились возле чёрного фургона, Джошуа залез в него. Вытащил гарнитуру и передал мне:

– Вставь в ухо.

Я сделал, как он просил. Кивнул, подтверждая, что слышу Джошуа через гарнитуру, и пошёл к банку. Джошуа задвинул дверь фургона, а я двинулся дальше в сторону входа в Либерти-Сити Эксчекер. Оказавшись внутри банка, встал в конец короткой очереди.

«Не спеши, – сказал Джошуа. – Подгадай так, чтобы оказаться у кассовой стойки в момент ограбления. Это будет скоро. Мы уже видим их транспорт, припарковались напротив входа».

Я окинул взглядом присутствующих. Интересно, сколько среди них игроков, которые просто пришли открыть счёт, не подозревая, что станут участниками чужой миссии? Можно не опасаться, что они начнут геройствовать. Против вооружённых бандитов даже игрок бессилен.

«Подходят к банку, – доложил Джошуа. – Ага... с ними хакер. Занялся подменой картинки с наших дронов. Отлично, заодно узнаем, как они это делают».

Тут и моя очередь подошла, даже не успел возмутиться игровой симуляцией бюрократии. По ту сторону окошка сидел клерк-андроид. Все мои данные он получил автоматически. Я опасался, что ошибка, связанная с именем пользователя, помешает открыть счёт. Но обошлось, только в очках вспыхнуло стандартное напоминание:

Внимание: имя пользователя не может быть %Username% (Ошибка! Проверьте настройки техаррационной системы).

В данное время вывод средств на банковский аккаунт невозможен.

Получено: 10 000 зл.

Это значило, что выйдя из ванны не смогу воспользоваться накопленными деньгами. Но эта проблема решалась переводом всех денег на мой старый счёт, у него привязка к реальному банку «Брянск-Кэпитал». Так что можно...

«Держись, новичок, началось».

– Никому не двигаться, это ограбление! – закричал кто-то. – Все на пол, на пол, я сказал!

По залу рассредоточились бандиты с оружием. У всех надеты маски: у кого-то простые чёрные с прорезями для глаз и рта, у кого-то маски животных. Маска обезьяны заперла двери, петух и слон побежали в подвал, опустошать банковское хранилище.

Раздалось несколько выстрелов, грабители убили охранников банка. Люди вокруг меня падали и закрывали головы руками. Я неспешно присел на корточки, потом хотел аккуратно прилечь, но кто-то ударил меня прикладом в спину. Оглянулся – надо мной стоял бандит в маске тигра, направив в моё лицо помповый дробовик:

– А ты чего тормозишь, сука-мля?

«Эй, новичок, что там происходит?»

Забавно... я полагал, что другие игроки станут участниками моей игры, а оказалось, что это я стал фигурой в квесте Эми Макдональд. В миссиях с перекрёстным участием игроков всегда неясно, кто в чью игру играл? Или, как говорил один гейм-философ: «Адам Онлайн играет в игроков, которые думают, что играют в Адам Онлайн».

Эми сдвинула тигриную маску на лоб:

– Соскучился? – С этими словами она дёрнула цевьё дробовика и выстрелила мне прямо в лицо.

«Отвечай, что там? Новичок? Ну ты и задница, новичок».

Глава 12. Новые уровни

Гриша никому не рассказывал, что победил NPC, уровень которого выше четырёхсотого. Дело в том, что четырёхста – вершина, дальше уровней не давалось. Что это значило? А то, что ка-эски разработали дополнения и расширения вселенной Адам Онлайн. Значит, прокачка поднята до пятисотого или шестисотого уровня. А для этого надо идти в Шестой Обвод.

Но позже, наведавшись к Нике за новой порцией КН, он поведал о битве с драконом Озергом. Она отреагировала живо и задумчиво:

– Новые уровни? Это значит новые уровни навыков. Вообще новые навыки и достижения.

– Вот и я про то же, – уныло согласился чёрный куб. – А я связан договором с «Чёрной Волной» и долбаной Марьям.

– Новые компоненты, новые процессы, новые возможности крафтинга... – продолжала Ника.

– Кто первый туда зайдёт, того и все тапки.

Ника взъерошила свои чёрные острые волосы и посмотрела на куб:

– Ты же понимаешь, что мы должны сделать?

Чёрный куб покрутился вправо-влево, что означало недоумение:

– Что?

– Идти туда. Но только ты и я. Вдвоём, сам знаешь, выгоднее.

– А если втроём? – осторожно спросил Гриша.

– Можно и всемером... Но большая пати мне мешает. Только ты и я.

– Но война...

– Война как раз отвлекает Фортунадо, пусть возится со своим дурацким кланом и клановыми войнами.

Гриша даже превратился в человекоподобного робота с экраном на груди, где отобразился его человеческий аватар:

– Ты предлагаешь предать клан, предать брата и нарушить все соглашения с Марьям!

Ника пожалала острыми худыми плечами:

– Сто или двести новых уровней. Ништяки. Лут. Плюшки. Локации. Ты будешь на такой вершине рейтинга, до которой мало кто доберётся в ближайшие годы.

– Ссора с братом, ссора с членами клана, – парировал Гриша. – Кроме того, гнев Марьям, которая вообще неизвестно кто, но могущественна, как, как...

– Как непись уровнем выше четырёхсотого? – усмехнулась Ника.

Анимированный аватар Гриши на экране застыл в изумлении:

– Точно. Ха-ха, всё-таки я прав. Марьям – это квест для высокоуровневых игроков. Именно поэтому она обратилась к нам, как лидерам рейтинга. Ха-ха, а Фортунадо, дурак, всё

мечтает, что это происки спецслужб, каких-то тайных шпионов.

Но Ника отрицательно pokrутила головой:

– Не-не, это ты дурак. Из тех бесед с Марьям, что ты передавал, ясно, что она знает о реальном мире.

– Ну и пусть себе знает?

– Неписи не могут знать о том, что Адам Онлайн – это виртуальность. Они не могут знать про реальный мир.

– Почему? – недоумевал Гриша. – Что тут такого? Берёшь и знаешь?

– Прости, но дурачок здесь ты. NPC состоит из миллиона алгоритмов, имитирующих человеческое поведение. Представь, он узнаёт, что вся его жизнь – выдумка? Узнаёт и получает доказательства того, что его мир – это аттракцион для людей, которые приходят откуда-то извне? А ещё узнаёт, что он сам – тоже аттракцион? Как уложить это знание в рамки игрового поведения неигрового характера?

– Не знаю.

– Никак. Проще вырезать темы нереальности мира из его бытия, чем бороться с багами поведения. Если ты поговоришь с неигровым персонажем насчёт того, что весь мир нереален, он посмеётся, оскорбит тебя или ударит. Или просто проигнорирует. Всё что угодно, кроме диалога на эту тему. Совсем как атеисты, которые не желают верить в бога.

– Хм. Я и не пробовал никогда.

– Неигровые характеры в Адамке способны вести беседы

любой сложности, планировать и совершать поступки, которые превосходят по степени сложности человеческие. Но они никогда не будут вести диалог о реале.

Гриша поник:

– Эх, опять Фортунадо прав, а я нет?

– Скорее всего.

– Но ничего, зато у меня рейтинг больше. Вот прокачаю уровень до четыреста первого, и все узнают, что открылись дополнения.

– Не прокачаешься. На Пятом Обводе – четырёхсотый уровень максимальный. Пока не выйдешь в Шестой и не прокачаешься там, ничего не произойдёт.

– Откуда ты знаешь?

– Из истории, Гриша, из истории. Читать надо больше. Точно так же было во время открытия Третьего Обвода.

– Ну-у-у-у, когда это было? Наши родители ещё были молодыми.

Ника дала Грише много времени на раздумье. Она собиралась прокачаться до четырёхсотого уровня, а после этого идти в Шестой Обвод.

С Гришей или без.

#

Ника всячески устранилась от прямого участия в войне кланов против «Чёрной Волны». Объявила, что будет

продавать оружие и ништяки всем сторонам конфликта без каких-либо предпочтений. И продавала. Гриша получал компонентную наномассу, а коалиция получала крутые надстройки механодеструктов или улучшенные плазмоганы. Ника не могла обеспечить всех, поэтому оставила только основных покупателей, проверенных временем: «Чёрную Волну» и «Золотую Орду».

– Ты клиентов по цвету выбирала что ли? – смеялся Гриша.

– По степени угрозы для моего благополучия, – ответила Ника. – Вас лучше не злить.

Коалиция атаковала не на Четвёртом Обводе, где Фортунато до одурения прокачал оборону базы, а на Третьем, там, где «Чёрная Волна» захватила базу «Лангольеров». Было неизвестно, то ли лангольерцы убедили союзников, что базу надо отбить, то ли пронюхали, что близость базы к Измерению-Икс стратегически важно для «Чёрной Волны».

Фортунато был бы плохим главой клана, если бы не умел подстраиваться под изменившуюся ситуацию. Когда к базе «Лангольеров» выдвинулось множество летательных аппаратов, он и сообщил Грише об идее:

– Уведи их куда-нибудь подальше. Тогда мы успеем сжечь все наземные войска кислотой бизоидов.

– Я один против всей армады?

– Ну, ты же хвастался, что самый сильный игрок? Вот и нагни их всех.

– Но их больше сотни... Это нереально. Устану нагибать.

– Братик, вот как ты меня слушаешь? Я же сказал – отвлек их, а не героически самоубейся об превосходящие силы противника.

– Отвести подальше, говоришь?

– Подальше.

– Околоземная орбита – это достаточно далеко?

– Ого, ЛеКуб и туда умеет?

– Пока что нет.

Пока Гриша боролся с Кемпером в космосе, внизу развернулась нешуточная война.

Хотя Фортунадо и бравировал своим предугадыванием планов противника, коалиция умудрились нанести удар неожиданно и очень быстро. Это злило Фортунадо, Он считался стратегическим гением, предвидел, что противник проведёт атаку по нескольким направлениям, но не угадал, что это произойдёт так быстро и так незаметно.

Братец был уверен, что всё просчитал, что противник не будет сосредотачиваться на каких-то захваченных базах. Особенно учитывая то, что союзные кланы всё равно враждовали. Потеря домашней базы ослабила некогда могущественных «Лангольеров», что было выгодно всем остальным.

Кроме того, Фортунадо понял, что его разведка ничего не стоила. Несколько чёрноволновцев специально покинули клан, чтобы вступить в «Свободные адамиты», с целью сообщать о передвижении войск и прочих наблюдениях.

Ни один из них не намекнул, что войска коалиции перебрасывались во все ближайшие локации Третьего Обвода. Причём все силы противника подошли к бывшей базе «Лангольеров» одновременно, никто не отстал, никто не опоздал, хотя башни респауна были на разном расстоянии друг от друга, некоторые на расстоянии пары дней пути до локации с базой «Лангольеров»! Тот, кто смог всё это просчитать, был, несомненно, лучше Фортунато в стратегическом планировании...

Когда выяснилось, что невозможно отбить базу, коалиция спешно отступила. Не то чтобы она была разгромлена, но неудачная атака – это почти поражение. «Чёрная Волна» смогла доказать, что по праву являлась сильнейшим кланом в Адам Онлайн

Фортунато не слишком радовался:

– Да, мы одолели в скоротечном бою. Но длительное противостояние не потянем.

Нагибатор и Самое Древнее Зло гордились эпичной победой и не согласились:

– Да ты чего? Всыпали раз, высыпем и другой!

– И кто у них такой умный стратег? – удивился Гриша.

– Вот я думаю, – ответил Фортунато. – Хан – придурок. Князь у «Вятичей» – ещё больший придурок. У свободомитов вообще все придурки.

– Однако, – усмехнулся Гриша. – Эти придурки атаковали, а ты и не предусмотрел...

– Если там кто-то чего-то и стоит, то это глава «Лангольеров», но коалиция не согласилась бы подчиниться неудачнику, который потерял половину клана в битве с одним единственным ЛеКубом.

– Ну, просто я самый сильный игрок в Адам Онлайн. – Гриша гордо задрал угол чёрного куба.

Это было правдой, и Фортунадо не спорил. Хотя и ревновал.

После зачистки топовых игроков и победы над драконом Озергом, Гриша так прокачался, что не просто был в первой десятке, но и вообще возглавил рейтинг с сильнейшим отрывом:

Рейтинговая таблица Адам Онлайн (Азиатский Кластер)

- 1. Гриша – 392 (механодеструкт, клан «Чёрная Волна»)**
- 2. Ника – 353 (андроид)**
- 3. Сайдуллаев Генрих Васильевич – 301 (механодеструкт, клан «Чёрная Волна»)**
- 4. Фортунадо – 257 (механодеструкт, клан «Чёрная Волна»)**
- 5. Иван-Богатырь – 255 (человек, клан «Вятичи»)**
- 6. Блондинка Ли – 251 (падший ангел, клан «Чёрная Волна»)**

- 7. Нагибатор – 249 (падший ангел, клан «Чёрная Волна»)**
- 8. Самое Древнее Зло – 239 (бизоид, клан «Чёрная Волна»)**
- 9. Скользящий Джо – 222 (бизоид, клан «Золотая Орда»)**
- 10. Алан Качмазов – 219 (супер, клан «Лангольеры»)**

А раньше Фортунадо всегда шёл впереди брата.

Глава 13. Вкус персиков

Гриша оказался в противоречивом положении. Он не желал ссориться ни с братом, ни с «Чёрной Волной». Но с другой стороны злило то, что Фортунадо такой упёртый. Ведь любому дураку понятно, что выгоды от исследования Шестого Обвода превосходили плюшки от Марьям.

Более того, несмотря на уверения Ники, Гриша остался при убеждении: Марьям – это NPC, участвовавший в скрытом квесте для высокоуровневых игроков. А то, что она знала о реальности... Ника разве не понимала, что непись можно заставить говорить, что угодно? NPC не обязательно что-то знать, чтобы рассуждать об этом. Может, хитрые программисты из Всемирного Консорциума Стандартизации Адам Онлайн придумали непись, которая говорила о реальности, не придавая этому значения?

Горячая фаза клановой войны утихла. Коалиция больше не устраивала масштабных атак, отделяваясь точечными вылазками. «Чёрная Волна» тоже оставалась в обороне, не поддаваясь на провокации коалиции.

– Специально заманивают нас, – сказал Фортунадо. – Делают вид, что уязвимы. Рассчитывают выманить нас из обороны в наступление.

– А что такого, босс? – спросил Самое Древнее Зло. – Соберём силы да как шваркнем по коалиции.

– Не шваркнем. Наша сила в том, что мы обороняемся. А это легче, чем атаковать.

– Ну, тебе лучше знать, ты же мозг, – добродушно согласился Самое Древнее Зло. – Я бы шваркнул.

Гриша всё реже высказывался на таких совещаниях. Он молча наблюдал за братом. Раздражение росло: почему он должен слушаться братца на основании того, что тот якобы умнее? Вот же, Фортунадо в упор не видел то, что увидел Гриша: скрытый квест по освоению Шестого Обвода. Как можно считать себя великим стратегом, но не видеть явного пробела в логике?

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.