

Владимир Драккарт

# ИГРАЮЩИЙ ПРОТИВ ЗАКРЫТОЙ РЕАЛЬНОСТИ

## СТАРТОВЫЙ РЕЛИЗ

LitRP

16+

# **Владимир Драккарт**

## **Играющий против Закрытой Реальности: Стартовый релиз**

*[http://www.litres.ru/pages/biblio\\_book/?art=48421402](http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=48421402)*

*SelfPub; 2019*

### **Аннотация**

В 2028 году высокие технологии не только захватили нашу реальность, но и положили начало созданию новой. Масштабный проект, инициированный совместными усилиями России и Китая получила название Genesis World. Первая в своем роде самореализующаяся виртуальная реальность, в основу которой легли нейропроекторы высокой точности, способные моделировать эффект Полного Погружения. Впервые человек получил возможность окунуться с головой в потрясающие красоты нового мира и полных опасностей приключения. Казалось, границы обыденной и скучной реальности ушли в небытие. Но... все изменилось в один день...

# Содержание

Демо версия	5
Версия 0.01	39
Версия 0.02	60
Версия 0.03	71
Конец ознакомительного фрагмента.	82

**Для подготовки обложки издания использована художественная работа самого автора – Владимира Драккарта.**

# Демо версия

Раннее лето. Деревья, кустарники, поля и тропинки – буквально все вокруг окрашено в сочные весенние оттенки. Насыщенно-зеленый, салатовый, изумрудный. Пространство на многие километры вокруг заполнили сверкающие зеленую полигоны. Лишь небеса вздымаются в бесконечность светлой лазурью.

Однако... этим травинкам и листочкам никогда не суждено окрасится в ярко-желтый, оранжевый или великое множество оттенков алого. Им не суждено опасть, игриво кружась на холодном осеннем ветру, чтобы стать частью разноцветного ковра, шелестящего под ногами. А изгибающиеся ветви тех же самых деревьев и кустарников никогда не почувствуют на себе тяжести мокрого снега и наледи. Потому что для них для всех не применимо понятие времени и изменчивости. Потому что весь этот мир вокруг, со всеми ее красотами и разнообразием – всего-навсего подделка.

В большинстве открытых локаций Genesis World время года фиксированное. Где-то правит вечное лето, где-то вечная зима и холод. В одних локациях круглый год над головой кружит снег, в других печет солнце, бегут ручьи или желтеет трава. Своего рода застывшая картинка, только что вышедшая из-под объектива фотографа или кисти художника живописца. Полотно, на котором изображено настоящее, но нет

ни прошлого, ни будущего.

Именно это состояние застывшей жизни, полное отсутствие движения и мертвая тишина привлекают его. И только здесь, в этом искусственном мире, где даже животные и птицы представляют собой лишь программу ИИ<sup>1</sup>, в мире, не имеющем ничего общего с изменчивой реальностью, парень находит успокоение.

Хотя... было бы неправильным сказать, что тут совсем нет движения. Правда в том, что великое множество игроков и простых обывателей приходят в этот молчаливый мир, принося с собой надежды, стремления и мечты. Кто-то жаждет славы, другие ищут приключения, новые знакомства и эмоции, никогда прежде не испытанные.словно тучи саранчи, опускающиеся на фермерские поля, они грубо вторгаются в последний оплот его безмятежного существования.

Единственный способ остаться внутри собственной скорлупы, наедине с самим собой – это не обращать внимания на них. Максимально дистанцироваться от их образа жизни. А еще лучше, начать видеть в них бездушных NPC<sup>2</sup>, движущихся и разговаривающих по заданному компьютером алгоритму.

Разве не идеален мир, в котором царит вечная зима или вечное лето? Мир, в котором ты не пленник чужих амби-

---

<sup>1</sup> ИИ – искусственный интеллект

<sup>2</sup> NPC (non-player character) – персонаж, управляемый компьютером, а не человеком. Также употребляется по отношению к «мирным» мобам.

ций, в котором твои собственные поступки не имеют непоправимых последствий. Мир, в котором нет чувства бессилия, нет разрывающей сердце и душу боли. Мир, в котором нет... смерти.

**Дата – 8 Августа 2034 год. Время – 05:31 часов утра.**  
**Локация – Подступы к лесу Живой Хвои.**

Так рано редко кто выбирается на охоту. Здешним сленговым языком его называют «фарм», но суть одна и та же. Истребление монстров ради лута<sup>3</sup> и очков опыта – лишь одно из бесчисленных занятий в этом мире, но в то же время одно из наиболее популярных и востребованных.

Большинство пользователей предпочитают до полуденного солнца понежиться в теплых и уютных постельках, либо побродить по городу, прицениваясь к выставленным на прилавках редким предметам. Потому что здесь их не донимают родные и близкие, не названивает начальник с работы.

Но Павел не принадлежал к их числу. У него не было работы... а проживающего вместе с ним в одной квартире человека он едва ли мог назвать своей семьей. Так уж сложилось, что весь последний год парень жил и дышал виртуальным воздухом, а на реальный мир оставил только сон и прием пищи.

---

<sup>3</sup> Лут – (от англ. Loot) Добыча, полученная в результате убийства моба или босса.

К слову, где это «здесь»? Здесь – это в полностью цифровом самореализующемся мире, созданном на основе технологии нейронного проектора высокой интенсивности. Сокращенно НПВИ 2028. Если попробовать максимально упростить его описание, то тело пользователя помещается в стационарный нейронный симулятор. Этот громоздкий прибор состоит из двух основных частей – «пилотного кресла» с высокоточным электронно-квантовым приемником мозговых волн, а также «куполом», гасящим подавляющее большинство сигналов, передаваемых непосредственно к телу. То есть, прибор одновременно передает в мозг человека сигналы в виде изображений, звуков, запахов, тактильных ощущений, и перехватывает нервные импульсы, уходящие к физическому телу.

Ну а аватар или вернее будет сказать «персонаж», позволяющий ему сейчас двигаться и взаимодействовать внутри цифровой проекции остается полностью виртуальным, не имеющим какой-либо внешней схожести с реальным телом. Он сгенерирован случайным образом во время регистрации и первого запуска.

Да, произошло именно то, о чем еще полвека назад никто даже помыслить не мог. Человек буквально с нуля создал целый мир, заселил его живыми существами и псевдо разумными созданиями, в стремлении унять свое эго или сбежать от опостылевшей реальности с его бесконечными проблемами.



Это не слова Павла. Такими заголовками пестрели большинство иностранных новостных ресурсов в день релиза, состоявшегося 20 сентября 2028 года.

Впрочем, справедливости ради тут надо бы добавить, не смотря на шквал критики и оскорблений, тогда еще никто не мог предсказать, что спустя каких-то пять с лишним лет больше четырехсот тысяч человек попросту потеряют связь с той реальностью, из которой явились.

Ровно шесть дней назад, 2 августа в 16:04 по местному времени каждому пользователю, находившемуся на тот момент в GW, пришло срочное сообщение от администрации, в котором говорилось о внезапно возникших проблемах с системой, отвечающей за запуск и отключение симуляции. Им тут же пообещали, что ошибка будет устранена в самое ближайшее время.

Еще тогда Павел подумал, что формулировка «ближайшее время» звучит не слишком профессионально для высококлассных технических специалистов, исполняющих роль местных ГМов, и сама по себе не предвещает ничего хорошего. Ведь если придраться к содержанию тех писем, админы сами признавались в том, что все еще не знают причин сбоя, потому и неспособны оперировать точными цифрами. И надо заметить, так подумал не он один. Жалобы посыпались на работников бесконечным потоком.

Оптимизма не добавлял и сам факт возникновения такого поистине масштабного сбоя. Как подобное вообще мог-

ло случиться с крупнейшей во всем мире системой, имеющей собственную локальную сеть, собственные сервер-базы и энергостанции по всему миру? Ведь если верить разработчику, за ее функционированием в режиме реального времени следили тысячи человек, а программы помощники неустанно мониторили всю подноготную мира в поисках ошибок и угроз извне.

Похожими вопросами не задавался разве что ленивый. А утешающие и многообещающие сообщения от администрации продолжали приходить еще в течение двух последующих суток, чаще вызывая прямо противоположное спокойствию реакцию. И лишь потом, по истечению третьего дня, им наконец сказали правду.

Правду о том, что внутренняя администрация бессильна что-либо сделать. И что связь с внешним миром, включая остальных админов, отвечающих за стабильную работу большей части систем, полностью потеряна.

Что же там все-таки случилось? И почему даже спустя три дня пользователи не могут разлогиниться, выйти из нейронной симуляции? Громадный просчет техников и программистов, приведший к обрушению сотен связанных между собой подсистем, или же чей-то злой умысел, направленный на более четырехсот тысяч ни в чем не повинных граждан из десятка стран?

Невзирая на настоятельные уверения команды специалистов (которые также поступали игрокам в виде системных

рассылкой) о том, что текущая ситуация никоим образом не скажется на безопасности и самочувствии игроков, а любые неполадки в скором времени будут устранены, паники избежать не удалось.

Да что там говорить, происходящее вокруг смахивало на ажиотаж перед очередным Концом Света. Многие тут же бросились нажимать на кнопки выхода в функциональном меню, надеясь, что им обязательно повезет разлогиниться. Хотя та же администрация просила их этого не делать и сохранять спокойствие. К сожалению, мало кто на тот момент прислушивался к голосу разума. В течение двух последующих суток ситуация стремительно накалялась. Дошло аж до того, что буйство коснулось некоторых крупнейших внутриигровых сообществ, таких как Аурум или Блад Блейд.

К тому моменту наиболее разумные и, пожалуй, скептически настроенные пользователи поспешили выбраться из больших столичных городов и популярных туристических локаций. В воцарившемся хаосе и истерии можно было за просто попасть под горячую руку, а то и вовсе сойти с ума самому.

Павел, он же пользователь под никнеймом Герда, наблюдал за стремительно разворачивающимися событиями как бы со стороны. Неполадки в системе или какие-то террористы с туманными намерениями, паника и вопли его не особенно пугали. Для него это все выглядело как спектакль, скорее комедийный, нежели драматический. Обратившись к ло-

гике и здравому смыслу несложно сделать вывод, что надолго их заточение в симуляции не затянется. Почему? Да потому что кому-то это грозило миллиардными убытками. И чтобы эти убытки минимизировать, этот кто-то будет задницу рвать, лишь бы все побыстрее исправить.

В нынешнюю эру совершенствующихся квантовых и нейронных технологий разблокировать можно все и вся. Какой бы уникальной и каверзной не была программа-вирус, всегда найдется достойный антивирус. Какая бы громадная ошибка в системе не возникла, подключив достаточную мощность и собрав побольше соответствующих специалистов, реально все залатать и перезапустить. Конечно, процесс может потребовать затрат по времени и деньгам. У компании-разработчика недостатка в деньгах нет, а пленникам-игрокам вроде бы и спешить некуда. Прежде чем проблему удастся полностью ликвидировать, могут уйти недели, даже месяц. Тут наверное все будет зависеть от того, как сильно затронуты те протоколы системы, что напрямую связываются с нейронами пользователей. Слишком чувствительная область, где требуется дополнительная точность и осторожность... и все такое прочее...

Правда, некоторых особо-нервных пугает то, что за такой срок может приключиться с их реальными телами. Видно, они из тех, кто не читает инструкции к купленной бытовой технике и прочим приборам, ибо на специальном вводном курсе по использованию НПВИ пользователям нович-

кам в подробностях объясняют, что из себя представляет стационарный нейронный симулятор. И о его комплектации, включающей в себя систему полного жизнеобеспечения, не связанную с основной системой, тоже рассказывается в подробностях. Даже если сам нейронный симулятор полностью выйдет из строя, аппарат жизнеобеспечения будет работать.

Волноваться, пожалуй, стоило лишь тем, кто залогинился из дома, с недавно разработанных и выпущенных на продажу частных НПВИ, а не из распространенных повсеместно и строго контролируемых точек погружения. Но и тут разработчики обо всем заранее позаботились. Любое частное оборудование проходит обязательную регистрацию, при котором адрес и личные данные пользователя вносятся в базу данных. «Поддержка» наверняка уже отыскала их всех и взяла на контроль.

Конечно, нельзя сказать, что ситуация не тревожила парня вовсе. Это не так. Просто он не видел причин напрасно разводить панику и орать «Помогите!» с пеной у рта. В отличие от фантастической литературы и кинофильмов, где игроков запирают в игре и заставляют сражаться друг с другом, им всего лишь не удастся разлогиниться. Да, долговременное воздействие нейронной симуляции не обойдется без последствий для тела и, наверное, даже психики человека, но о всяких кошмарах и ужасах можно забыть. Гораздо более негативно может сказаться обуявший неразумных идиотов страх.

Такого же мнения Герда (он же Павел) придерживался и сейчас, спустя почти неделю. Письма от администрации приходят регулярно. Игроков заверяют, что власти тех стран, граждане которых находятся в заключении, наверняка уже взяли ситуацию под контроль и совместно с разработчиками делают все от них зависящее... В общем, типичный для подобных случаев бред. Но стоит признать, такие слова действительно многих успокаивают. Возможно, на это админы и надеются, так как подтвердить слова им просто нечем.

Что же касается более сильных духом игроков, то они уже начали приходить в себя и дальше отыгрывать роль своих персонажей. Некоторые окунулись в квесты<sup>4</sup> и охоту за монстрами, чтобы не сойти с ума от безделья, ну а уже сошедшие с ума начали воспринимать происходящее как новый и весьма необычный квест. Немного легкомысленно? Пожалуй. Хотя на порядок лучше, чем если бы они бесновались в панике.

Сам Герда предпочел наживаться на таких вот храбрецах и безумцах. Продолжая отыгрывать плееркиллера<sup>5</sup>.

Набухшая словно опухоль паника серьезно помешала его благородному делу. Игроков в данжах и инстансах<sup>6</sup> стало значительно меньше, потому как многие упорно отказыва-

---

<sup>4</sup> Квест – (от англ. quest) Игровое задание.

<sup>5</sup> Плееркиллер, ПК – (от англ. Player killer) Убийца игроков.

<sup>6</sup> Данжен, данж, инстанс, инст – (от англ. dungeon) подземелье, где обитают элитные монстры, в том числе и боссы.

лись вылезать за стены безопасных городов. Видимо им казалось, что даже виртуальная реальность оскалила на них свои зубы.

Но тут есть и плюсы, особенно если уметь их искать. Волнение и тревоги превращают игроков в потенциальных жертв, в превосходные мишени. Жадные до наживы профи уже вовсю пользовались вновь открывшимися возможностями.

Герда старался не отставать от них. Снаряжение последних его жертв ушло на аукционе за добрые 160 000 монет. Совсем недурно, даже если брать во внимание резко подскочившие цены на рынке.

Поэтому он и сегодня с самого утра вышел на охоту. Пусть плееркиллерство нельзя назвать достойнейшим занятием, сами ПК относились к выбранной стезе со всей серьезностью и почтением.

У обычного игрока, затачивающего свои статы под битвы с мобами, контролируемые ИИ, нет и шансов против плееркиллера. Дело тут вовсе не в пресловутом игровом балансе, которого в GW нет даже в помине. И не в самих навыках. Разница в стратегии и опыте, а еще в характере самого человека. Последнее же, к сожалению или к счастью, не настроить через функциональное меню.

Вопреки расхожему в игровом сообществе мнению, плееркиллерство остается до боли скучным занятием. Именно по этой причине большинство игроков, начинающих путь

ПК в погоне за романтикой PvP<sup>7</sup> схваток вскоре переквалифицируются в PvE<sup>8</sup> персонажей, либо уходят на официальные дуэльные арены.

Для начала, плееркиллеру приходится чаще думать головой, что многим само по себе кажется скучным занятием. Во-вторых, разнообразия значительно меньше, чем может показаться на первый взгляд. В отличие от тех же мобов, разработкой которых занимались множество людей с развитым воображением и чувством вкуса, большинство игроков не больно-то друг от друга отличаются. А как известно, сражения с однообразным противником – самый короткий путь к разочарованию.

Однако сам Герда подался в охотники на игроков вовсе не игровой романтики ради, а из-за денег. Банально, но именно эта причина вела и большинство других профи. Доход от плееркиллерства заметно выше, нежели от фарма мобов, хотя и зачастую сопровождается некоторыми рисками. К примеру, может просто не повезти с противником.

Сегодняшнюю засаду парень предпочел устроить на пути к популярной локации Лес Живой Хвои – одной из девятнадцати проклятых лесов Genesis World и в то же время считавшейся наименее опасной на всякие ловушки да отрицательные эффекты. В последнее время туда наведывались низ-

---

<sup>7</sup> PvP – (от англ. Player versus Player) сражения между игроками.

<sup>8</sup> PvE – (сокращение от англ. Player vs Environment) сражения против окружения. Чаще всего под окружением имеются в виду mobs.



коуровневые игроки, желающие по-быстрому набить опыта. Также, проклятые леса как нельзя лучше подходят и для сбора магических ингредиентов.

Но... ему не повезло. С самого утра в локацию наведались всего две группы. Шесть человек в одной и четыре в другой. Причем последняя самым наглым образом обезопасила себя от нападения. Вместо используемого в бою шмота<sup>9</sup>, они экипировались в самое дешевое, что только можно найти в магазинчиках NPC. А все потому что путь к Лесу Живой Хвои не больно изобилует сильными мобами. Даже если бы Герда напал на такой отряд, то наверняка выручил бы жалкие 10 000 с каждого. В отличие от брони или вспомогательного оружия, основное оружие имеет функцию привязки и после смерти персонажа в руки убийцы точно не упадет.

– До чего же умные все стали! – ворчал он, наблюдая за тем, как группа охотников скрывается вдаль, весело болтая между собой. – А еще эти «Откровения Бога Смерти». Черт бы побрал написавшего их!

Речь шла гайде с вычурным и пафосным названием, написанной каким-то игроком, имени которого Герда даже не запомнил. Этот предприимчивый урод в подробностях изучил поведение плееркиллеров-профи и создал целый свод правил, способный уберечь потенциального игрока от нападения. Не поленился даже карту нарисовать с наиболее попу-

---

<sup>9</sup> Шмот – экипировка персонажа, одежда, оружие. Одним словом – вещи, которые игрок носит на себе.

лярными у плееркилов локациями и инстансами. Руководство «Откровений Бога Смерти» разлетелось по всему Изначальному Миру как горячие пирожки на холоде. Да и в свете недавних событий игроки начали осторожничать. Доходы таких как Герда наверняка скоро сильно упадут.

Ему очень хотелось послать вдогонку ребятам чары с каким-нибудь неприятным эффектом, но в таком случае охоту и вовсе пришлось бы прикрывать. Получается, что он впустую потратил последние четыре часа.

Сдержав разрушительные мысли, Герда просидел на месте еще пару часов, но гостей так и не дождался. Прискорбно конечно, однако необычной такую ситуацию не назвать. Ему, как и многим другим, не раз и не два доводилось возвращаться с пустым «рюкзаком». Впору выразиться, судьба истинного плееркиллера состоит из удачных и неудачных дней. С этим ничего не поделать.

В отличие от большинства современных игровых миров с уклоном к жанру ММОРПГ<sup>10</sup> в Genesis World тело персонажа существует или «продолжает жить» даже если игрок не подключен к симуляции, то есть находится оффлайн. Соответственно, по прошествии некоторого количества времени, показатели оставшегося в виртуальном мире аватара падают. Оставлять его на несколько суток без присмотра равносильно убийству. Разрабы утверждают, это придает игре особый

---

<sup>10</sup> ММОРПГ – (от англ. Massively multiplayer online role-playing game) массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра.

реализм и ощущение, будто аватар является другой личностью игрока. Хотя наверняка сами сделали так, чтобы люди чаще погружались и тратили больше денег.

Парень покинул точку наблюдения и направился в ближайший город. По обычаю, он двигался вдоль хорошо заметной утоптанной тропинки, на случай, если столкнется с потенциальной жертвой. Чем черт не шутит. Режимы, или лучше назвать их чарами маскировки, плохо работают в движении, и его могут заметить прежде, чем он их.

Правда, благодаря этому он то и дело натыкался на мобов. Уровень их тут невысок – максимум 30-35, потому расправлялся легко и быстро, даже не имея пригодных умений для схваток со зверьем. К тому же, пусть с них падали жалкие гроши, они хотя бы частично компенсировали неудачно потраченный день.

Набивая рюкзак всяким мусором, Герда постепенно двигался на восток. Границу следующей локации уже было видно невооруженным глазом, когда внезапно над головой раздался звучный хлопок. Будто заклинание «Слава Феникса» взорвалось.

– Твою мать!

Выработанные за многие часы игры инстинкты позволили ему за одно короткое мгновение приземлиться под ближайший куст и активировать «Слияние с зеленью» – одно из нескольких заклинаний типа «маскировка». Только приняв эту необходимую меру, парень позволил себе осмотреться.

Вокруг по периметру ничего подозрительного не обнаружилось, но стоит взглянуть на бледно-голубое небо и можно увидеть явный след взрыва в виде кольца сизого дыма. Причем на такую высоту неспособен долететь ни один навыв или заклинание. Полет тех же сигнальных свеч достигает максимальных трехсот метров, а тут навскидку километр-полтора.

Пожалуй первая мысль, пришедшая любому очевидцу, это начало квеста или ивента<sup>11</sup> по случаю какой-то важной даты. Хотя, что касается последнего, то о подобных мероприятиях всегда сообщается заранее. Плееркиллеры активно прочесывают новостные ресурсы как внутри игры, так и вне ее, потому как именно во время массовых ивентов их ежемесячный доход поднимается в разы. Что же касается квестов, за ними Герда также тщательно следил и не припоминал ничего похожего. Но на всякий, парень все же проверил список доступных в данной локации квестов еще раз.

— Хм, ничего такого. Убийство дюжины травяных ящериц, спасение сбежавшего теленка, еще один квест на уничтожение сотни плотоядных гусеницидов...

Вдруг, между просмотром оставшихся пунктов из списка, и сканом окрестностей Герда заметил, как из клубов привлекавшего его внимание сизого дыма вырвалась сверкающая звездочка и по кривой траектории начала падать вниз. Развивалась она при этом невероятную скорость, оставляя за со-

---

<sup>11</sup> Ивент, эвент – (от англ. event) игровое событие. Можно его также назвать разновидностью квеста

бой световой эффект, схожий с инверсионным хвостом самолета или космической гиперзвуковой ракеты, какие нынче использовались для полета к Международной Базе Спокойствия на луне. Внимательно отследив курс, Герда вычислил примерную точку столкновения с землей. Где-то в соседней локации. Сверка с картой это подтвердила.

Раздумывал парень недолго. Пока еще никому неизвестный квест или уникальный монстр, показывающийся миру раз в месяц – не важно. Любопытство остается одним из важнейших качеств любого игрока. Да, конечно, зачастую оно приводит к гибели персонажа, но порой, в редких случаях, способствует обогащению. В этом мире очень много уникальных во всех смыслах предметов, однако таким как он нечасто выпадает шанс наложить лапу на один из них...

– Мм... да.

Осознав, что немного размечтался, парень двинулся вперед. Ему показалось, тот небесный объект не контролировал свое падение. Самолетов и баллистических ракет в фэнтезийном мире не сыскать, а значит это событие предшествует начало квеста, либо... Жаль, цель была далеко за пределами его «обзора».

Вообще, у каждого из персональных характеристик, будь то маскировка, обнаружение или такая банальность как меткость, есть несколько направлений развития. Про себя Герда называл их «формой», но по сути своей это дополнительная группа заклинаний, позволяющая тем или иным образом по-

высить конкретные статьи<sup>12</sup>. К примеру, доступные «обнаружению» группы чар это: Сканирование магией, Эхолокация, Драконье чутье, Хищный взор и т. д. Каждая из перечисленных заклинаний чем-то отличается от другого и направлено на узкий диапазон использования. С меткостью и маскировкой то же самое.

После пятнадцатиминутной пробежки, Герда наконец-таки пересек границу локации, оставив позади «Подступы к Лесу Живой Хвои» и очутившись в «Долине былых сражений». В голове разнесся тихий шелестящий звук.

Где, а точнее куда конкретно приземлился тот небесный объект он все еще толком не знал. Не имел даже понятия, приземлился ли он вообще. Ни тебе взрывов, ни грохота. Однако тренированное сознание само делало необходимые расчеты, потому двигался Герда уверенно, не сбавляя темп.

Чутье и опыт не подвели его и в этот раз. В скором времени обнаружение предупредило парня о множественных целях далеко впереди. Под целями или враждебными маркерами, прежде всего имеются в виду мобы. В обычных локациях, без данжей и инстансов, монстры предпочитают разбредаться по всей площади. Их крупные скопления сами по себе должны навести на определенные мысли.

Перейдя из спринта на быстрый шаг, Герда подобрался к краю одного из множества оврагов, которыми была испещ-

---

<sup>12</sup> Статьи – численные значения различных характеристик шмота и персонажа, одетого в этот шмот – сила, ловкость, интеллект и так далее.

рена буквально вся локация.

Вопреки его предположениям, и тайным чаяниям, светящийся метеор оказался не началом квеста. Никаких признаков всплывающих окон. И судя по маркеру, даже не редким монстром или дружественным NPC. А обычным игроком. Причем прямо сейчас, в этот самый момент, игрок тот был занят расправой с кучей наседающих на него мобов, очевидно привлеченных последствиями шумного падения.

В доказательство версии немалых размеров кратер, проделанный в крутом земляном склоне. Неудивительно, что монстров собралось так много.

Со своего места на краю оврага Герда в подробностях мог рассмотреть персонажа. Пол определенно женский. И внешность ее, прямо сказать, сразу привлекает внимание. Серебристые волосы опускаются аж до самой талии, а кожа лица не просто бледная – бумажно-белая, словно подсвеченная солнцем. Вдобавок ко всему перечисленному охрененно дорогая экипировка. Вычурные, слегка гротескные доспехи, отливающие на свету сине-серебристым, и длинная белая юбка с острыми металлическими вставками. Уж в чем, а в ценности чужого снаряжения Герда разбирался. Один лишь ее нагрудник стоит не меньше двухсот тысяч. Какие-либо знаки отличия отсутствуют, но и без них можно было легко догадаться, к какому классу принадлежит особа.

Ангелы – так прозвали эту редкую расу сами пользователи. Официально же их наименование читается как Крыла-

тый Воитель. И ничего общего со знакомыми Герде классами они не имеют. Это как сравнить пришельца из космоса и землянина.

Двигалась эта женщина-игрок как воин, орудуя длинным, широким и наверняка очень тяжелым двуручным клинком. Его собственный, невысокий и едва ли мускулистый, персонаж точно не смог бы размахивать такой здоровенной штуковиной. Характеристики не позволили бы. Но ангелы – дело другое.

– Определенно она из **них**, но вот хотелось бы узнать, где потеряла свои крылья? Они умеют их складывать? – шептал про себя Герда. Одно из множество дурных привычек, приобретенных долгими часами игры соло. – Основное различие между ангельскими VIP-аккаунтами, стоящими баснословные суммы, и нашими – это способности к полету. Во всяком случае, крылья объясняют, как она умудрилась очутиться на высоте в тысячу метров. Впрочем... – глаза парня не отрывались от доспехов, – надо признать, ее шмот не просто довесок к статусу. Экипировка повышенного качества с высокими прибавками к характеристикам. Нет ничего удивительного в том, что она выжила даже после столь грандиозного падения.

Ни для кого в GW не секрет, что обиталище элитного класса Крылатых Воителей там – на высоте десятка километров, в Великой Небесной Твердыне. Опять же, неофици-



ально этот парящий в небе остров называют Скайрим<sup>13</sup>, что примерно переводится как Небесный Рубеж. И он относится к числу закрытых локаций. Персам иных классов, помимо крылатых воителей, туда просто не попасть.

И если уж говорить откровенно, у самих ангелочков тоже нет причин спускаться на бrenную землю. Мобов и квестов у них своих пруд пруди. Чего уж греха таить, игроки которым просто не по карману такая роскошь как VIP контент зачастую проявляют к гостям с небес враждебность. Устраивать на них охоту не считается зазорным даже среди охотников, не имеющих отношения к плееркиллерству.

По той же самой причине парень сейчас был удивлен вблизи наблюдать беловолосое создание в вычурной экипировке, кладущее местных мобов направо и налево каждым следующим взмахом клинка. С чего бы птице, основное преимущество которой в способности летать, камнем падать с такой верхотуры, рискуя потерять драгоценные хит-поинты?

А еще над головой особы помигивала какая-то непонятная иконка. Такая метка обычно появляется, если на персонажа наложен отрицательный дебафф.

Но вопреки любопытству и желанию докопаться до правды, Герда не полез разбираться, что происходит. Вместо этого он остался на месте и продолжил наблюдение, параллель-

---

<sup>13</sup> Скайрим – (от англ. Skyrim) Небесный Рубеж. Никакого отношения к одноименной игре серии The Elder Scrolls, выпущенной компанией Bethesda Softworks термин не имеет.

но оценивая характеристики игрока – такие как силу удара, ловкость, реакцию, и конечно же ее навыки. Он позволил себе увидеть в ней не удивительный и прекрасный феномен, а редкого моба – свою будущую жертву, с которой наверняка упадет что-то по-настоящему ценное. Потому что это по-прежнему игра и у него все еще есть роль.

А как только сражение с мобами подошло к завершающей стадии и белая девушка изрядно вымоталась, он двинулся в ее сторону, прямо на ходу анализируя собранные данные. Высчитывал, во что может обойтись ему схватка.

Разумеется, как только парень начал движение, она его тотчас заметила и насторожилась. Это было видно уже по ее напрягшемуся лицу и ногам. Подняв сияющее белизной лезвие меча повыше, она без колебаний направила острие на незнакомца.

– Кто ты такой? И где именно на карте я сейчас нахожусь? – послышался ее звонкий и чистый голос, чем-то напоминающий звон хрустальных колокольчиков. Фальшивый, как и все прочее в этом мире.

«Видно игроку, подумавшему заговорить с ней, о вежливой беседе лучше забыть. Но в данном случае это скорее плюс, – подумал про себя Герда, остановившись. – Может быть, она ведет себя так из-за потрясения по случаю блокировки игры?..»

Он постарался не нагрубить в ответ и честно сообщил название локации. У плееркиллеров была даже поговорка на

такой случай. Притворись товарищем, и игрок с радостью подставит тебе спину для удара.

Девушка явно нечасто посещала земли вне Скайрима. Знакомый с коварством этого мира не стал бы вести себя с незнакомцами так же неосторожно, как вела себя она сейчас. С большей вероятностью, первым бы набросился на него, либо сбежал. Она же осталась. Тут дело в наивности или идиотизме, что часто одно и то же.

Однако причина стала более очевидной, стоило ей вновь заговорить.

– Мне срочно необходимо попасть к внутриигровой администрации! Ты обязан сопроводить меня к ним!

Холодный взгляд, приказной тон. Нет уж, эта девчонка не была наивной дурочкой. Необъятная гордость и уверенность в собственном превосходстве – вот что ведет таких как она. Пожалуй, слухи о крылатых детях Скайрима несколько не врут. Они все до единого жуткие зазнайки, считающие себя высшей кастой этого мира. И от мысли проучить одну из них здесь и сейчас у Герды становилось тепло на душе.

– На что тебе админы? – спросил он, одновременно движением кисти вызвав функциональное меню и остановив свой выбор на первом заклинании в списке «горячих».

– Ох, так ты один из них? Прошу прощения! Просто, знаешь, тебя не узнать в этом отстойном прикиде, – прищурившись, склонила та голову. А после насмешливо улыбнулась, явно довольная собственной шуткой.

Признаться, в своей нынешней экипировке он не тянул даже на игрока среднего уровня. Нагрудник и серая укороченная накидка поверх – все вместе купленные в дешевом NPC магазинчике. Стандартная одежда 20-30 уровней, ничего примечательного в нем нет. И пожалуй немногие догадываются, что весь этот «обычный» образ – всего лишь дополнительная маскировка. Плееркиллеры профи частенько прибегают к такому. Скупают дешевый на вид шмот и усиливают его за счет наложенных чар или ингредиентов.

И в этом отношении посох-копье, что Герда сейчас носил при себе, выполнял точно такую же функцию. Официальное название – Морозящее Копье 25-го уровня. Однако благодаря бесчисленным улучшениям, едва ли отразившимся на внешнем облике, оно приравнялось к оружию 45-го уровня, не меньше.

– Не, я никакой не админ, – покачал он головой и натянуто улыбнулся. Счетчик в верхнем левом углу поля зрения должен был вот-вот обнулиться, зарядив чары маной.

– В таком случае, я хочу нанять тебя моим сопровождающим. Отведи меня к гейм-мастеру или к лидеру какой-нибудь крупной гильдии. Оплату получишь по прибытию. По тебе видно, что от лишних денег ты не откажешься. Так что, не упускай свой шанс! – ее ехидство никак не отражалось на лице, однако у парня появилось ощущение налетевшего из ниоткуда порыва холодного ветра.

– Хорошо, но... сколько заплатишь? – быстро притворил-

ся он оживившимся. – На малую сумму я не согласен. – Сама понимаешь, время сейчас такое.

Девушка удовлетворенно опустила меч, поправила волосы и открыла окно меню, наверное чтобы проверить, сколько у нее есть при себе. И этим просто грех было не воспользоваться...

– Контроль пламени! Расширение металлов! – выкрикнул он, направив свободную ладонь на цель. Его посох в другой руке засиял на короткий миг, а затем сияние перетекло в ладонь и выстрелило струей бледно-розового пламени прямо по девушке ангелу. Ни отскочить, ни отразить столь стремительный выпад она не успела.

Пламя ударило ее в грудь, в сверкающие на солнце сине-серебристые латы, обдав их жаром. И тут же в поле зрения Герды, справа-сверху, появилась шкала хит-поинтов противника.

Как он и рассчитывал, при падении с такой большой высоты и последующей схватке с мобами эта особа потеряла больше половины запаса здоровья. Ему повезло. Но даже так, защиту крылатых воителей парень нашел прочнее всех тех, с кем приходилось иметь дело ранее. Хотя такой вывод напрашивается сам собой, стоит лишь взглянуть на двуручный меч противника и полное отсутствие щита.

Выпущенное им в упор пламя заставило девушку лишь слегка покачнуться на ногах и отняло около двух процентов

хэ-пэ<sup>14</sup>.

– Ну и урод же ты! – в ответ она перехватила клинок обеими руками. В пронзительных глазах вспыхнул неподдельный гнев.

Он промолчал. Битва началась, и слова были бы бесполезной тратой времени. Вместо этого он поднял оружие и сделал шаг вперед, прямо под сверхбыстрый выпад противника. Лезвие, заблокированное древком копья-посоха, прошло в считанных сантиметрах от его крайне уязвимого горла. Не смотря на то, что оно никак не соприкоснулось с кожей, шкала здоровья дернулась и просела на три процента. Это говорило о том, что физические характеристики у нее просто запредельные.

Впрочем, Герда с самого начала понимал, что идет на риск, нападая вот так вот в лоб на заточенного под ближний бой персонажа. У него были причины так поступить.

Копье, которым он отразил большую часть урона, неожиданно заledenело и вытянулось вперед еще на десяток сантиметров. Резко дернув им в сторону, сине-голубым острием Герда рассек незащищенную область под наплечником противника. Оно вошло бы еще глубже, однако девушка своевременно отскочила, разорвав дистанцию.

Скосив глаза вниз, он увидел, как шкала справа потеряла еще четыре процента – значительно больше, нежели от пер-

---

<sup>14</sup> Хит-поинты, ХП, хэ-пэ – (от англ. hit points) очки здоровья, очки жизни игрока или моба.

вого удара магией, хотя должно быть в точности до наоборот, так как персонаж Герды принадлежал к классу магов, а не воинов.

И судя по изумлению, немедленно отразившемуся на прекрасном лице противника, она также заметила количество полученного урона, после чего яростно сверкнула глазами цвета белого золота.

– Т-ты!..

«Потеряла больше, чем ожидала?» – позволил себе немного позлорадствовать он.

Обычно, когда игрок вместе с заклинанием или навыком получает какой-либо отрицательный эффект, система сигнализирует об этом. Например, при «отравлении» рамка шкалы здоровья загорается желтым светом, или же при эффекте «кража маны» начинает мигать полоска под ней. Некоторые и вовсе выставляют настройки так, чтобы система отреагировала на минус-бафф коротким звуковым сигналом.

Но плееркиллеры давным-давно нашли способ сыграть на этом. Ими придумано множество всевозможных уловок и ухищрений, позволяющих обратить систему оповещения в собственное оружие. Одно из таких – баффы<sup>15</sup> с положительным эффектом.

«Ресширение металла», примененное Гердой, позволяет

---

<sup>15</sup> Бафф, баф – (от англ. buff), положительный эффект, воздействующий на персонажа. В противоположность баффам существуют дебаффы – отрицательные эффекты.

игроку расширить зону защиты любого металлического доспеха за счет снижения качества. Отрицательным эффектом оно не является. Плюс к тому, сами числовые показатели защиты остаются в прежнем состоянии и те, кто привык во время схватки ориентироваться на них, разницы даже не почувствуют.

В некоторой степени «расширение металла» весьма полезный навык. К примеру, против метательного оружия либо мелких мобов, атакующих стаей. Однако любое оружие с пробивной способностью выше защитного поля, как в случае с Морозящим Копьем, пройдет на раз и нанесет повышенный урон.

– Считай, тебе конец! – выкрикнула девушка, продолжив натиск.

Уклонившись, тот отступил на шаг, потом еще на шаг. Противник держала меч уверенно и делала выпады не открываясь для ответного удара. Не смотря на преимущество в длине оружия, Герда отступал.

– Трус!

Резко поддавшись вперед, она провела длинный колющий выпад, наконец открывшись. Но то был всего лишь маневр. Двуручник совершенно не подходит для атак колющего типа. Боец ближнего боя не мог такого не знать. Попробуйся он сейчас достать ее копьем, наверняка оказался бы перерубленным пополам. Потому вместо этого Герда отвел торс вбок, а уже затем ударил древком своего оружия по кром-



ке клинка, отбрасывая его от себя. Сине-белые искры сопровождали неприятный звон, ударивший по ушам.

Он планировал скастовать заклинание, воспользовавшись секундной дезориентацией противника, но выяснилось... сильно ее недооценил. Мысок тяжелого серебристого сапога впечатался ему прямо в бок. Отлетев, он перекувырнулся пару раз по земле, одновременно проклиная свою глупость.

Впрочем, это был всего лишь удар, не накладывающий противных эффектов, потому поднялся он достаточно резво.  
«Проклятье!»

Парень увидел, как она достает какой-то прозрачный кристалл. Вероятней всего аналог зелья восстановления здоровья. Такого поворота развития событий ни в коем случае нельзя допустить, ради его же собственного блага!

В пылу схватки мысли вертелись как бешеные. Кастануть магию или активировать навык он просто не успеет. Чтобы лишить противника возможности восстановиться, он либо должен подойти к ней вплотную, либо метнуть нож или дротик. С последним выходит серьезная неувязочка. «Расширение металла» отражает любую попытку запустить в нее что-то. По сути, он поставил себя же в невыгодное положение...

В схватке PvP такое случается нередко. Каверзный эффект, наложенный на врага, оборачивается его преимуществом. В такие моменты остается только рискнуть.

Оттолкнувшись левым коленом, Герда резко и с силой выбросил правую руку вперед. Голубое копьё с незамысло-

ватым лезвием сверкнуло на солнце и без каких-либо усилий пробилось сквозь распыленное защитное поле брони. Острое угодило точно в цель – кристалл с характерным треском разлетелся на осколки. Девушка с изумлением смотрела на руку, в которой только что держала спасение. После чего ее взгляд переместился за спину, куда улетело единственное оружие парня.

Да, получалось так, что он метнул Морозящее копье, оставшись ни с чем. Крайне безрассудный с точки зрения логики поступок.

А пока она соображала и приходила к выводу, что враг беззащитен, Герда торопливо экипировал вспомогательный низкоуровневый клинок, годный разве что на один бой.

Едва меч из тускло-серой стали материализовался в руках, даже не успев вытащить из ножен, он отразил им выпад воительницы.

Как и предвиделось, низкосортное оружие не могло сравниться с первоклассным двуручником противника. Ножны разлетелись на раз, а от одного лишь соударения он получил неслабый урон.

Отступив, девушка вновь провела косой выпад, а затем чуть наклонилась и надавила на рукоять. Меч парня не выдержал примененной нагрузки и треснул у основания, выбросив сноп искр. Но не сломался, хотя стало очевидно, что следующий удар будет последним.

Ангелочек напротив это тоже понимала. Улыбнувшись,

презрительно бросила ему в лицо:

– Разрешаю тебе сдаться!

Герда причислял себя к плееркиллерам-профи. Спрашивать их о таком бессмысленно. Плееркиллер может сбежать с поля боя, спастись бегством, покончить с собой, но уж точно не сдаться на милость своей жертвы.

Получив в ответ свирепое молчание, девушка активировала умение для двуручного святого меча – «Сияние силы». Клинок ее противника тут же рассыпался в пыль, а разошедшаяся во все стороны волна навыка отбросила его самого с невероятной силой. Пожалуй, не окажись на пути склон оврага, его полет растянулся бы еще метров на десять.

Падение, то есть удар на некоторое время обездвижил парня. Сквозь поднявшиеся тучи пыли он четко видел свою полоску здоровья, окрасившуюся в желтый цвет. Она выбила из него половину хит-поинтов одной решительной атакой.

Ну и конечно же, воительница не могла не воспользоваться полученной возможностью восполнить свое здоровье. И на сей раз это были не кристаллы или зелье, а более практичные в таких ситуациях умения. Они действуют быстро, а вот прервать их непросто.

– Накопление праны! – скрестив руки на груди, она приступила к исполнению, но тут вдруг взгляд упал на кожаный мешочек, лежащий прямо у ее ног. Вспомнилось, как несколькими мгновениями ранее, прямо перед своим грандиозным полетом, парень обронил что-то...

«Бву-у-ух!» – гигантский столб чистейшего черного пламени взметнулся в небо из-под каблуков девушки. И это был уже не саппорт<sup>16</sup> навык или обычное заклинание, а предмет, заключающий в себя истинное дыхание драконов – боссов самых высокоуровневых подземелий GW. В состав смеси входят самые редкие реактивы, включая растертые в порошок кости дракона. Еще предмет считается крайне нестабильным. Стоит его вытащить из инвентаря, как начинается обратный отсчет. Когда-то он выкупил несколько у одного плееркиллера, выложив кругленькую сумму. Ход на так называемый крайний случай.

Поднимаясь на ноги парень видел, как шкала здоровья противника сокращается с угрожающей быстротой. Процесс вскоре замедлился и остановился на нескольких пунктах. А пока она лежала обездвиженной от полученного урона, он отыскал брошенное ранее оружие.

Честно говоря, Герда впервые имел дело с VIP классом воителей. Девушка оказалась очень сильна, а уровень защиты так вообще ошеломляет.

Когда эффект оцепенения прошел, она предприняла попытку подняться. Видела, что противник приблизился вплотную, однако меч оказался вне зоны досягаемости.

– Ты подлец, способный разве что на уловки, – выдохнула она не без злости.

---

<sup>16</sup> Саппорт – (от англ. Support) поддержка. Иногда саппортами называют игроков, специализирующихся на поддерживающих заклинаниях и умениях.

В ответ он молча взмахнул Морозящим Копьем. Шкала справа моментально обнулилась. Прелестный женственный аватар покрылся серебристо-белыми трещинами, а затем с характерным мягким звоном разлетелся на сверкающие осколки.

На месте гибели остался висеть световой эффект, копирующий облик девушки. Иначе говоря призрак. Если использовать на ней камни воскрешения, можно вернуть к жизни. Лимит составляет 180 секунд. Коль не успеешь за это время, тело автоматически переносится в ближайшую точку возрождения.

Тратить дорогущий кристалл на немедленное возрождение врага имело бы смысл, сумей он после снова ее победить. Но как ни крути, с ангелом при полной полосе здоровья ему не справиться. Герда предпочел просто выждать долгие три минуты.

Опыта перепало немало, прямо как с элитного монстра или босса какого-нибудь низкоуровневого данжа. Он даже мог теперь позволить себе повысить уровень. Более того, с девушки ожидаемо упал очень редкий шмот. Как уже было сказано, Скайрим считается закрытой локацией. Любые предметы и элементы экипировки оттуда невероятно высоко оцениваются. Особенно во внеигровых сетевых аукционах.

В целом, не смотря на огромный риск, улов более чем удачный. Сам для себя Павел давным-давно усвоил, что на-

стоящим плееркиллером тебя делают вовсе не навыки и характеристики, заточенные под убийство других игроков, а умение вовремя отключать такие чувства как жалость и сострадание.

Взять существующую статистику, и окажется, что плееркиллеров не так уж много. Подавляющее большинство беднее самых рядовых охотников. Потому как они верят в то, что делать можно и нельзя.

Сам он зарабатывал гораздо больше денег, чем позволялось выводить на личный счет. Но ведь на такой случай и существуют нелегальные способы обналички внутренней валюты.

И за все время проведенное в Genesis World игрок под отнюдь не мужественным никнеймом Герда ни разу не пожалел о собственных принципах. Ведь этот искусственно созданный мир не может иметь ничего общего с тьмой реального мира, в которой он родился и вырос.

# Версия 0.01

**Дата – 12 Августа 2034 год. Время – 14:06 часов. Локация – подножие Высотного Гнезда.**

– Ха-а-а-а-а! – с протяжным выдохом он развернулся на сто восемьдесят градусов и воткнул короткий серый клинок в морду чудовища, внешним обликом напоминавшую то ли обезьяну, то ли птицу.

Идеально выверенное движение тут же принесло свои плоды. Монстр отступил на короткий миг, издав отвратно звучащий клекот и прервав запланированную спецатаку.

Этим шансом просто грех было бы не воспользоваться. Герда вскинул Морозящее Копье и скастовал заклинание:

– Глубинный Зверь, повелевающий вечными льдами океанов, откликнись на зов и дай мне частицу своих сил! Хладное дыхание! – произнес он специальную голосовую команду, подняв оружие повыше.

Мир будто бы окрасился в насыщенно-синий. Всполох сверкающих снежинок завертелся вокруг копья, а затем метнулся к чудовищу. Вспышка отбросила его уродливую тушу метров на пять.

– Все-таки, не зря я решил поэкспериментировать с направлением дальнейшего развития и заняться изучением серии Глубинного Зверя. Не все мои прошлые спелы действен-

ны против сильных мобов. Ну а тот факт, что каст одного единственного заклинания забрал половину оставшихся очков тьмы, пережить еще можно, – восторженно прошептал он, оставшись стоять там же, где и стоял.

Мобы типа «нелетающие птицы», как следует из названия, к настоящему полету неспособны. Однако при этом они отличаются невероятной быстротой движений, а вдобавок большинство обладают умением высоко прыгать. Магу без навыков боя клинковым либо скорострельным оружием лучше к таким и близко не лезть. Эффективная тактика против них – это атака магией с расстояния или бафф обездвиживания.

Тем не менее, была причина, почему он рискнул сойтись с Тенью Магрифа в ближнем бою. Заклинание среднего уровня «Хладное Дыхание» можно применить лишь находясь на незначительном расстоянии от предполагаемой цели. Так сказать, угодив непосредственно в его зону агро.

Монстр поднялся достаточно легко, так как не получил критического урона.

Да вот только, стоило парню вновь ступить в его поле зрения, как движения моба сами собой замедлились. От прежней прыти не осталось и следа. А поджарое волосатое тело, кое-где обернутое перьями, начало покрываться белоснежным инеем.

Так работает брошенное Гердой заклинание. Оно отнимает подвижность жертвы при сближении с игроком, нало-



жившим бафф. Противник, в данном случае моб, становится вялым, его системные алгоритмы начинают реагировать с большим запозданием. Помимо этого, в отличие от многих других спелок<sup>17</sup> с похожим эффектом, «Дыхание» можно использовать три раза подряд, не дожидаясь кулдауна<sup>18</sup>, что в свою очередь дает огромное преимущество в схватках с несколькими противниками.

В довершение он неспешно обошел монстра и воткнул острие копья точно между двух небольших сизых крыльев, вырастающих из спины. Негромкий звон в ушах оповестил или вернее будет сказать подтвердил критический урон. Существо покрылось кроваво-алыми трещинами, а затем рассыпалось с характерным треском.

На одно мгновение в поле зрения игрока появилось прозрачное окошко с сообщением о прибавке опыта и очков чар. Непосредственно от монстра остался небольшой кубический предмет. Когда Герда коснулся его поверхности, всплыло еще одно сообщение:

*[Легкий костный металл: качество – превосходное! ]*

Собственно и все, что он заработал за сегодня. Не смотря на то, что конкретно этот вид металла высоко оценивается кузнецами, выручить за него он сможет не больше 10 000 монет. В пересчете на серебро выйдет десять.

---

<sup>17</sup> Спел, спелка – (от англ. spell) заклинание.

<sup>18</sup> Кулдаун, КД – (от англ. cooldown) время, в течение которого игрок или моб не может снова использовать способность или предмет.

– Чтоб тебя! Потратил вот на это четыре часа?! – с силой сжал он слиток в руке. – Охоться на игроков, наверняка заработал бы в пять, а то и в шесть раз больше!

Вспышка негодования продлилась всего несколько секунд. Ярость его финансовое положение никак не спасет, а ведь еще обратно возвращаться. И потом, будучи плееркиллером-профи – пускай теперь уже и бывшим – он просто не имел права давать волю грубым эмоциям. Не после того, что произошло...

По пути Герда наткнулся еще на трех Теней Магрифов, но старательно их избегал, сосредоточившись на более слабых Ловчих Грифах. К его собственному удивлению, шанс получить слиток костного металла с них оказался выше, нежели с их высокоуровневых собратьев. Итого ему удалось набрать лута на 40 000 монет, что уже не так плохо.

Наверняка не будь он сам настоящим ламером в PvE прокачке, давно мог бы сделать соответствующие выводы. К сожалению, всерьез охотой на мобов Герда начал заниматься всего три дня назад. И опыт PvP схваток здесь никак не помогал, в некоторых случаях так вообще мешал.

В официальных гайдах и внутриигровых справочниках, прочитанных им чуть ли не тоннами, объяснялись только основные правила. Хитрости и уловки, позволяющие получить превосходство над монстрами обычно публиковались в личных блогах игроков, но не тут, а в реале. Раньше админи-

страция старалась ограничить доступ к любым псевдо справочным материалам внутри подконтрольного им мира. Да и чего уж говорить, самим игрокам зачастую нет смысла раскрывать секреты кому попало.

Потому Герда сейчас ощущал себя новичком, недавно залогинившимся в незнакомую игру и толком не знающим, что да как использовать.

Говаривали (не исключено, что это всего-навсего слух) что в Genesis World существует великое множество различных тонкостей и тайных способов усиления персонажа. Мол, сделано так специально, чтобы игроки имели возможность самостоятельно дойти до этого и получали от процесса удовольствие.

Один из наиболее ярких примеров такого процесса – это зачистка локации.

Дело в том, как только локацию или инстанс открывают, от убитых там монстров падает гораздо больше опыта, чем от тех же самых мобов в иных, уже ранее зачищенных локациях, даже если уровень совершенно одинаковый. Но вот стоит прикончить босса, как количество получаемого опыта проседает раза в полтора. Примечательно, большинство боссов возрождаются далеко не сразу, порой через несколько месяцев, а бывает такое, что не возрождаются вовсе. Типичная игра на человеческом азарте.

Некоторые предприимчивые гильдии пользуются этой системой и придерживают босса «на сладкое», довольствуясь

его непосредственными подданными. Но продолжается это недолго. Разработчики конечно же учли человеческую слабость до всякой халявы и приняли меры. Они внедрили в систему дополнительный алгоритм, называемый у игроков «Прибавки Босса». Когда монстров локации зачищают несколько раз к ряду, сам босс начинает добавлять им силы. Иначе говоря, все mobs локации без исключения повышают свои характеристики в геометрической прогрессии. Их уровень при этом остается прежним, как и выпадаемые после смерти очки опыта. Локацию зачищать становится сложнее в разы, что в конечном счете обязано подстегнуть самих игроков идти покончить с боссом. Так сказать, чтобы вернуть баланс в норму.

Эти ловчие грифы и тени магрифов, с которыми Герде пришлось сегодня иметь дело, обитают лишь в данной конкретной локации и нигде больше. Потому найти о них какую-либо дополнительную информацию ему не удалось.

Случается такое нередко, когда конкретный вид моба имеет ареал обитания, ограниченный какой-то одной локацией, инстансом или подземельем. К тому же, Высотное Гнездо входит в список территорий, официально закрытых для посещения. О его существовании и знали-то, включая Герду, всего несколько человек.

Скрытые локации также призваны подогревать интерес игроков. Представьте себе целый огороженный участок для фарма, о котором знаете только вы и никто другой! Сколько

лута можно набить, и сколько уровней повысить. А узнать о подобных местах можно завершив какой-то квест, убив особенного моба, а в некоторых случаях логически связав слухи, гуляющие среди NPC. В редких, очень редких обстоятельствах игрок мог наткнуться на еще не открытую локацию случайно. Нет смысла и говорить, что информация о подобных территориях стоит очень и очень дорого, а значит ее можно просто продать, на вырученные деньги купив себе небольшой дом.

В большинстве ММО плееркиллерство считается явлением обыденным. Хотя не стоит их путать с МОБА, где сама игра заточена на дуэли между игроками. Здесь это скорее один из множества способов получить удовольствие, но никак не правило «Убей или будь убитым».

Есть люди, которым по душе охотиться на монстров, устраивать рейды в данж, собираться громадной толпой, чтобы идти валить какого-нибудь экстра-крутого босса. Но попадаются и такие, кому больше радости доставляют схватки с игроками. В ту же категорию входят и «мерзкие ПК» – занимающиеся охотой на игроков с целью наживы. Их называют плееркиллерами, пэкашниками или совсем уж коротко – ПК. Планировать засады на игроков, возвращающихся с очередного охотничьего рейда, ставить ловушки и разбойничать считается классическим примером плееркиллерства.

В общем, подобная свобода деятельности в Genesis World разрешена. Точнее она была общепринятой нормой дней де-

суть назад, еще до начала странностей, положивших начало глобальным изменениям.

Чтобы понять, о чем идет речь, нужно сказать несколько слов о самой игре. Крупнейшая в своем роде и можно даже сказать беспрецедентная виртуальная реальность – Первый из Миров, создан шесть лет назад при поддержке правительственной программы по освоению нейронно-квантовых технологий будущего. Официальным разработчиком числится Россия, но всем известно, что Китай и Индия принимали непосредственное участие в создании моделируемого виртуального пространства и экономической составляющей проекта. На английский название официально переведено как Genesis World (Мир Истоков), а на китайском читается как Шицзе де Кайши или просто Начало Мира. Аббревиатура на русском «ПМ» с самого начала не прижилась. Пользователи отдавали предпочтение английскому сокращению GW. И хотя в день релиза проект вышел в статусе очень качественной и реалистичной игрушки, разработчики признавались, что метят гораздо выше. Но чтобы привлечь внимание сотен тысяч человек и проверить, насколько технология способна развиваться, Первый из Миров создали в виде игры.

Спустя каких-то там пять с лишним лет Genesis World действительно перестал быть просто игрой, от которого тащатся миллионы геймеров со всей планеты. С первого дня запуска он обзавелся тонной всевозможных обновлений и

дополнений, не говоря уже о совершенствовании самой основы проекта – нейронного интерфейса. Теперь уже можно с уверенностью заявить, что он превратился в настоящий мир, со своими физико-химическими законами и уникальной во многих смыслах инфраструктурой. Общая площадь виртуального пространства GW на сегодняшний момент составляет около ста двадцати двух тысяч квадратных километров – это больше девятисот городов и десяти тысяч локаций в сумме. Что касается количества зарегистрированных пользователей, то их уже давным-давно перевалило за миллион. До настоящего времени ни одна VRMMORPG не смогла добиться таких результатов. Неудивительно, что эксперты начали видеть в нем новый плод познания, сравнимый с яблоком Адама или пламенем Прометея. Буквально в мае месяце нынешнего года Первый из Миров был признан самым крупным VR проектом 21 века.

Столь громкий успех неудивителен, если учесть, что в создании этого мира приняли участие сразу сорок две компании, занимающиеся виртуальными технологиями. А уж сколько гениев одиночек вошли в состав рабочей группы так вовсе не сосчитать. Соединенные Штаты, Япония, Корея, Германия и еще немало других стран поспешили заключить контракт на использование нейросимуляторов российского образца.

Касаемо проблемы хранения данных, то даже ультрасовременные квантовые сервера все еще неспособны сосредото-

точить столь высокий объем информации в одном месте. По этой причине их размещают в виде разбросанных островков по всей стране, как и «Точки доступа».

До того как проект GW получил масштабное развитие, существовал только один единственный централизованный сервер в городе Санкт Петербурге. Не говоря уже о том, что сам взнос на участие в проекте составлял 120 000 рублей на человека. И это всего на месяц. Желая погрузиться в новый мир мог сделать это только по предоплате.

Лишь спустя год или около того генеральная компания-разработчик «BORN» в одночасье сделавшаяся миллиардером, вложила все вырученные с богачей деньги на дальнейшее развитие технологии и удешевление. Как результат Первый из Миров стал доступен для всех. Сейчас уже упомянутые точки доступа размещались в каждом более-менее крупном городе страны, а также за ее пределами.

Павел Олышанский – пятнадцатилетний юноша, едва окончивший обязательные девять классов образования, проживал в Центральном Федеративном Округе. Там же, в ноябре 2029 года, после нескольких месяцев случайных подработок и бесплодных поисков нормальной работы, он впервые залогинился в GW.

Это было что-то вроде бета-теста – закрытого приема, на который можно было попасть по специальным пропускам. И, конечно же, парень представить себе не мог, что жизнь в новом мире превратится в настоящую работу.



К слову будет сказано, с регистрацией у парня связано одно неприятное воспоминание. Администратор вместо запрашиваемого никнейма «Гарда» вписала в форму регистрации имя «Герда». По всей видимости, ей было плевать, что пол персонажа указан как «мужской». Сменить имя на тот момент оказалось проблематичным делом. Систему запустили в тестовом режиме, и внесения правок пришлось бы ждать еще месяц. Не желая упускать подвернувшуюся возможность, Павел просто забил на ошибку. Хотя его весьма удивлял тот факт, что столь популярное женское имя оказалось никем не занято.

За первый месяц погружения в игру ему и всем остальным в группе заплатили по 20 000 рублей. Что-то вроде поощрения за помощь в выявлении ошибок. И тут он оказался перед выбором: потратить эти деньги на личные нужды, либо оплатить еще один месяц погружения.

Едва услышав о внедряемой в Изначальный Мир системе конвертации виртуальной валюты в реальные деньги, парень сделал свой выбор в пользу оплаты.

Сам мир с его впечатляющими пейзажами и графикой Павла не очень волновал. Он надеялся заработать. Ведь система конвертации устроена таким образом, что игрок может оплачивать выведенными на личный счет средствами предоставляемый трафик погружения. Так сказать, выйти на самоокупаемость. А если повезет, то и положить себе в карман сумму в размере минимальной заработной платы. В об-

щем, правительство страны, контролирующее и финансирующее проект, таким оригинальным способом надеялось снизить уровень безработицы.

Разумеется, без всяких бюрократических тонкостей, вроде сбора справок об отсутствии официального заработка и прочего, не обошлось. Парню пришлось разбираться во всем этом, чтобы подключить систему конвертации для своего персонажа. А когда подошел к концу первый месяц его новой «работы», еще и испытать жгучее разочарование.

Зарабатывать в игре оказалось непростым делом. Потребовались громадные запасы терпения и упорства, чтобы просто накопить сумму на продление доступа. Ни в первый месяц, ни даже во второй, Павлу это не удалось. И чтобы остаться в GW он вносил недостающие деньги из собственного кармана. Неофициально подрабатывал по ночам, чтобы иметь возможность днем погружаться в VR пространство.

Со временем дело конечно наладилось, он даже умудрялся накопить сверх той суммы, которую позволялось конвертировать. Однако опыт первых двух лет оставил своего рода неизгладимое впечатление. Павел не видел в Первом из Миров игру – развлечение. Это в прямом смысле стало его работой.

Впрочем, потрясение, пережитое им год назад, не шло ни в какое сравнение со всеми прошлыми. И даже тот мир, в котором он видел лишь свою работу, вдруг обратился в холодную темную яму, куда можно упасть и уснуть.

Все последние месяцы Павел провел в этой яме, полностью растворившись в чувстве бессилия и горечи потери. Пока... жестокая богиня Судьба не решила разбудить его, вытащив из безмолвия темноты и бросив под палящие лучи безжалостного солнца. В данном случае, роль испепеляющего светила сыграла трагедия игры под названием Genesis World.

А три дня назад, сразу после инцидента с крылатым воителем, Герда перебрался сюда – в Высотное Гнездо. Здесь он надеялся переосмыслить происходящее, собраться с мыслями, чтобы решить, как ему быть дальше.

Но, если совсем честно, то он просто сбежал. Как год назад ушел от трагедии реального мира, теперь он убегал от мира виртуального. Ничего не изменилось.

Извивающаяся светлой песчаной лентой тропинка упрямо шла под уклон. Километров через три-четыре она упиралась в обширную бревенчатую хибару, служащую для игроков чем-то вроде постоянного двора. На перемещение между локациями у игроков уходит драгоценное время, потому встретить такие вот хижины, сторожки посреди леса, открытого поля или склона горы – явление нередкое. Они своего рода опорные пункты для охотников и рейдовых групп. Здесь они могут отдохнуть, дожидаться товарищей по гильдии.

Вообще-то, если пройти несколько километров на юг, можно найти и самую настоящую гостиницу со всеми при-

легающими удобствами, но у Герды имелись причины остановиться именно в этой.

«Высотное Гнездо» не назовешь большой локацией. Общая площадь километров двадцать – двадцать пять. И мобы здешние не очень сильны. Те же магрифы, похожие на помесь птиц и обезьян для игрока среднего уровня всего лишь мясо. Но именно благодаря тому, что о нем пока мало кто знал, лучшего места для прокачки не сыскать.

Конкретнее, о существовании Высотного Гнезда знали Герда и еще одна группа игроков. Они, кстати, и заняли вторую гостиницу. Поэтому, заслышав звуки близкой схватки, парень ничуть не удивился. Остановившись и пораздумав секунд пять, он решился взглянуть. Сошел с тропинки и двинулся по направлению звуков.

Как любой уважающий себя игрок парень просто не стал подходить вплотную и уж тем более влезать в схватку. Если места хватает всем, среди охотников такое считается грубым вторжением. Вместо этого Герда подключил один из своих базовых характеристик – ловкость. И забравшись на один из высоких старых кедров, скрылся среди его густых иголок.

Происходящее пробудило в нем не очень приятные воспоминания из прошлого. Парень вдруг пришел к неутешительному выводу, что от манер типичного плееркиллера сложнее избавиться, нежели он рассчитывал.

С большой верхотуры, метров примерно с пятнадцати, открывается весьма приличный вид на окрестности. Удалось

разглядеть даже серые скальные пики, окружающие всю локацию от края до края и оправдывающие его название.

К счастью, в отличие от мира реального, виртуальный мир не ограничивает игроков в зоркости или ловкости. Были бы прокачаны соответствующие характеристики. Озирая пространство под собой Герда довольно быстро отыскал что хотел, а именно – огромную стаю ловчих грифов. Существа эти намного больше походили на птиц, нежели те же самые магрифы, однако при всем при том не отличались высокой подвижностью.

Поднимаясь на своих тощих крыльях максимум метра на четыре, твари пикировали вниз, целясь в жертв крючковатыми хвостами-жалами.

Один раз Герда зазевался и не смог вовремя сбить ловчего грифа в полете, о чем тут же пожалел. Вцепившись хвостом в доспехи или одежду, ловчий вгрызается острым клювом прямо в лицо, мешая видеть, что происходит вокруг. Урона данный тип монстров наносит недостаточно много, потому основная опасность прежде всего заключается в их численности. Ловчие грифы относятся к стайным монстрам, и встретить их поодиночке просто нереально. Рекомендуются соблюдать осторожность и правильно оценивать свои силы.

Уж тем более не стоит игроку одиночке связываться с такой крупной стаей, какую прямо сейчас наблюдал засевший на дереве Герда. Задавят на раз-два, глазом моргнуть не успеешь. Другое дело, если это партия или целая рейд-

группа.

Вступивший в схватку с монстрами отряд скорее всего воспользовался стандартной для таких случаев тактикой. Они стянули на себя сразу несколько мелких стай, дабы эффективнее расходовать умения и заклинания. Обычно достаточно применить бафф с увеличением зоны агро, либо ранить и оставить в живых нескольких из них, заставив срабатывать так называемый «призывной клич».

– Три... нет, пожалуй все четыре десятка! – присвистнул юноша, посчитав их количество. – Неслабый дроп<sup>19</sup> ребята с них поимеют, если конечно умело воспользуются слабыми сторонами противника.

Наверняка утверждать Герда не взялся бы, но поиск слабых мест врага находится в списке самых увлекательных процессов в любой фэнтезийной игре. Да, существуют специальные навыки и способности, показывающие точки, ударив по которым можно снять критический урон, но они тоже небезотказны. Иначе пропал бы смысл играть. К тому же, не у всех мобов есть такие очевидные слабости.

Тем временем, первую часть тактического плана отряд завершил без помех, стянув к себе всех ближайших мобов одного типа. Группу из четырех игроков взяли в плотное кольцо, как наверное и было задумано. Оставалось дело за малым – уничтожить всех. И тут важнейшую роль должны сыграть

---

<sup>19</sup> Дроп – (от англ. drop), вероятность выпадения того или иного предмета «из тела» убитого монстра.

как личные способности каждого, так и навыки работы в команде.

Один из членов партии, принадлежащий ко второму по распространенности классу GW – классу воинов, вытащил из инвентаря и экипировал тяжелые доспехи и щит. Герда понял, почему он не сделал этого раньше. В таком снаряжении не то что сражаться, даже просто двигаться сложно. Видать персонаж отыгрывал в команде роль танка, потому как постоянно оставался в авангарде и удерживал на себе основные силы противника. Со своего места Герда не мог увидеть их шкалы здоровья, но у этого воина он должен быть на порядок длиннее.

Позади него, под прикрытием, расположился служитель. Ему досталась роль хилера группы. Еще двое – маг и призыватель – типичные бойцы дамагеры, основная задача которых нанести как можно больший урон по врагу. В некоторых играх класс призывателей приписывают к чистокровным саппортам, но здесь они существуют скорее как самодостаточные персонажи, способные сражаться даже соло. Впрочем, он мог и ошибаться.

Вообще, складывалось ощущение, что у этого отряда нехватка атакующих ролей, но Герда сразу заметил причину.

Как только первая стайка мобов набросилась на танка, схватка началась. И маг, и призыватель, управляющий небольшим но довольно подвижным деревянным големом, одновременно атаковали с флангов. Таким образом, они

могли бить и охранять хилера.

Маг с его заклинаниями как нельзя лучше подходит для битв с летающими монстрами, что же касается призывателя... если он не сосредотачивал статы в строго определенном направлении, мог сойти за универсального игрока. Возможно даже, призванный им голем мог бы взять на себя роль танка на короткое время. Один за другим команда принялась сбивать мобов на землю и там уже добивать.

Казалось бы, процесс пошел, да вот только такими темпами они могли провозиться очень долго и изрядно разориться на восстанавливающую химию. По-видимому, как раз на такой случай у них имелся пятый член группы.

Заклинание обнаружения у Герды был наивысшего порядка. В тех схватках, в которых ему раньше приходилось участвовать, обнаружение оставалось едва ли не самым популярным активом. Но все же, с такого значительного расстояния он не смог точно определить, где скрывается недостающий участник их партии. И наверняка тому есть объяснение.

Наиболее вероятное – тот воспользовался сокрытием. Не только Герда, mobs также не могли бы его почувствовать. Хотя, надо заметить, у ловчих грифов от природы не самое развитое чутье.

Так откуда он знал о пятом члене отряда? Все просто. Герда уже сталкивался с этими ребятами. Насколько он запомнил, последний принадлежал к классу магов, как и он сам. По части атакующей мощи им нет равных среди классов пер-



вой специальности.

И как бы подтверждая его измышления, ярчайшая вспышка осветила весь лес на сотню метров вокруг. Словно удар кузничного молота свет долбанул по глазам. Герда чуть с дерева не слетел от неожиданности и мог поклясться, на пару секунд во вкладках эффектов появилась пометка «ослепление».

Но ему сильно повезло оказаться далеко от непосредственного эпицентра вспышки. Эффект продлился считанные мгновения. А вот мобам повезло меньше. Буквально все до единого они подверглись ослеплению и теперь бились клювами обо все, что попадалось на пути, словно сонные мухи поздней осенью. Бери их, как говорится, голыми руками.

Вот только... Герду посетило неприятное предчувствие. Такое случается, если видишь ошибку, которую уже не исправить.

Тот маг, успешно скастовавший ослепляющее заклинание... парень видел его и мог поклясться, что к числу высокоуровневых игроков он не принадлежит. Скорее уж только-только освоился со своей первой специальностью.

В GW класс магов принято считать особенным, отчасти благодаря универсальности магии. К примеру, у воинского класса есть умения, а у магов они называются заклинаниями или чарами. Вроде как, одно и то же, но практика показывает немного иной результат.

Происходит это во многом благодаря ограничениям, на-

кладываемым на той или иной класс. Если взять воина, то его основные возможности – потенциал, сосредоточен в оружии. Тип оружия имеет важное значение. Ведь, как известно, мечом отряд не защитишь, и птицу в полете не собьешь. Магия в этом смысле куда более гибкая структура.

Конечно, сама по себе магия также разделяется по типу, по атрибутике. Есть магия света, тьмы, льда или огня. Также существуют различные школы и серии заклинаний. Но даже так, жестких привязок к оружию или статам здесь нет. Во многом по этой причине маги занимают первую ступень на лестнице популярности среди всех классов, а воины всего лишь второй. Даже если разрыв между ними небольшой – от 5 до 7 процентов.

Возвращаясь к охотникам. Внимание Герды привлекла сила скастованного их магом заклинания. Потому что она никак не соответствовала его фактическому уровню.

Как уже было сказано, магия – весьма гибкая сила. Чтобы покрыть недостаток в уровнях, он наверняка воспользовался одним из нескольких существующих методов. Специального «шмота», повышающего характеристики до необходимых показателей, он на этом игроке не наблюдал. И вроде бы уникальных артефактов с заложенными в них чарами тоже. Потому с большей вероятностью тот применил на себе усиливающий бафф или что-то похожее.

Навскидку, та вспышка света, что ослепила дикое количество мобов и при этом не затронула товарищей мага – ми-

нимум сорок пятый уровень. Заклинание массового поражения – Ослепляющая Буря. И вот тут-то начинаются те самые проблемы, о которых знал Герда и, похоже, не знал он.

Высокоуровневые заклинания, тем более бьющие по большой площади, всегда оказывают влияние на агро всех мобов, околачивающихся поблизости. Выражаясь понятней, сильная магия при неумелом ее применении способна привлечь монстра не хуже скилов<sup>20</sup> заправского танка. Весьма самонадеянно пользоваться подобными заклинаниями, будучи не уверенным в последствиях.

И справедливости ради, предчувствие не обмануло Герду. Расположившись на верхушке кедра, он мог отслеживать обстановку. Пока отряд занялся добиванием дезориентированных стай ловчих мобов, два весьма свирепого вида тенеи магрифов, привлеченных большой вспышкой, заходили к ним в тыл. И вряд ли это все последствия необдуманных действий мага.

– Я в охоте можно сказать новичок, но нельзя же быть настолько беспечным, – вздохнул парень и после секундной паузы полез за копьем, сложенным за спиной.

---

<sup>20</sup> Скилл, скил – (от англ. skill) навык, умение, способность.

# Версия 0.02

Название «Морозящее копьё» как бы должно говорить само за себя. И действительно, оно призвано усиливать ледяные и водные заклинания. Однако не будем забывать, что это оружие плееркиллера. С ними никогда не бывает так просто.

Помимо несоответствия своему изначальному боевому уровню, Герда усовершенствовал копьё-посох целым комплексом неожиданных эффектов, среди которых «Возможность использования огненных заклинаний» стоит на первом месте. Стандартное «Морозящее копьё» 25-го уровня не позволяет своему владельцу кастовать чары с атрибутами огня и жара.

Неправильно думать, что маг чародейской специальности обязательно выберет своим основным оружием посох, даже не смотря на его замечательные прибавки к эффектам заклинаний. К примеру, тот же магический клинок хорош увеличением физического урона, наносимого противнику. Герда выбрал копьё, потому что именно оно сочетает в себе оба эти преимущества – усиление физического и магического урона, крайне важных в схватках с игроками. Ну... пожалуй еще одна причина – он не очень любил сражаться лицом к лицу.

К тому же, подобно посоху и жезлу копьё позволяет приносить спелы на больших дистанциях. Ни дать ни взять винтовка из шутера.

Ситуация на поле боя соседствующей с Гердой группы игроков становилась критической. Тень магрифа приблизилась к ним на расстояние действия «Всполоха». Это название приема, с помощью которого моб опрокидывает свою жертву и обездвиживает на несколько долгих секунд. Нет нужды объяснять, что может случиться с игроком за такой ощутимый срок.

– Черт с вами! Если не вмешаюсь, буду чувствовать себя еще более погано, чем сейчас! – отбросил он прочь сомнения, поудобнее перехватив оружие и наводя острое на цель. – Далековато конечно, но дальнобойные заклинания должны сработать.

Пусть он и понадеялся на случай, пренебрегать имеющимися под рукой возможностями не стал. Дополнительно наложил на оружие чары тридцать пятого левела – «Фокус», обеспечивающие повышенную точность броска.

– Арв, сзади! – тем временем, лес огласил крик, предупреждающий об опасности.

Похоже, кричал один из членов группы, наконец-таки заметивший угрозу. Тот самый маг, своими необдуманными действиями навлекший на головы товарищей проблему, развернулся и встретил готового к атаке монстра, выставив вперед меч.

Если подумать, с одного удара вряд ли тень магрифа сможет его прикончить. Понадобится как минимум два. При умелой поддержке саппорта или хилера ситуация разреши-

ма. Герду, видевшего все со своего насеста, волновал второй монстр.

Группа действовала не слаженно, допускала серьезные ошибки. И в очередной раз подтвердила свою несостоятельность, когда члены партии разом бросили свое внимание на единственного замеченного противника. Они даже не потрудились головой подумать, трезво оценить обстановку, а просто полезли спасать товарища.

Герда сплюнул от раздражения, слегка изменил изначальную траекторию и зачитал заклинание:

– Великий Феникс, унаследовавший пылающую кровь драконов, благослови мое оружие! Пируэт огненных крыльев!

Уже спустя миг сгусток концентрированной энергии отделился от острия и полетел вниз, по направлению разгоревшейся схватки, оставляя за собой едва заметное спиральное послесвечение.

Со звучным хлопком и яркой вспышкой, принявшей форму двух широко развернутых крыльев, заклинание Герды разбилось точно над головой второй тени магрифа, которую эти простофили умудрялись не замечать. Существенного урона с такого расстояния можно не ждать, но вот громкий шум и яркий свет не только привлекли внимание зазевавшихся игроков, но еще и вошли в прямое взаимодействие с агро монстра, вводя его в состояние «замешательства».

Продлилось оно не больше четырех секунд, но их оказа-

лось достаточно, чтобы группа успела оценить уровень опасности, а затем принять соответствующие меры.

Парень вернул копьё за спину. Он проследил, как собравшийся с мыслями отряд планомерно выстраивает защиту и лишь после этого переходит в наступление. Пока широкоплечий воин-танк удерживает на себе одну их теней, оставшиеся разбираются со второй, меняясь друг с другом во время атаки. Маг разряжал подготовленное заклинание, а черноволосая девушка готовилась его сменить. Парень-служитель, на которого оставили роль хилера, прятался за их спинами и подлечивал всю группу. Иногда накладывал на врага ослабляющие баффы. Призывательница занималась в основном тем, что заставляла своего безмолвного голема добивать ранее ослепленных ловчих грифов. Грязная работа, которую должен был кто-то сделать, ведь наложенный на них эффект вряд ли провисит долго.

И, стоит признать, против такой собранности у мобов не было шанса выстоять, а новые угрозы, по всей видимости, обошли отряд стороной. Могло быть хуже, гораздо хуже.

Оставив наблюдение за соседями по локации, Герда перескочил с верхних веток на те, что пониже, а дальше спрыгнул вниз. При этом шкала хит-поинтов сократилась на одну единичку. Будь там высота не пять, а двадцать пять метров, урон получился бы весьма ощутимым.

– Кажется, теперь я понимаю, почему не всем игрокам двадцатых или даже тридцатых уровней не удастся за месяц

набрать сумму для вывода, – обронил он вслух, приводя экипировку в порядок. – Невнимательность к деталям, неосторожность, отсутствие координации в группе. Впрочем... – он остановил сам себя, – винить их за это не могу. Уж точно не мне подобным заниматься.

Павел погружался в GW ради денег – это правда. И все же, бывали времена, когда он позволял себе получать удовольствие от игры. В его списке достижений имелось немало пунктов, не имеющих отношения к плееркиллерству или к заработку. Просто, в отличие от многих других, парень старался не мешать работу и развлечение.

Он вновь вышел на знакомую тропинку и продолжил путь. Солнце успело опуститься на порядок ниже. Кроваво-красный шар осветил верхушки осин и сосен, перекрашивая их в багрянец. Пожалуй, даже здешний виртуальный воздух стал прохладнее.

Павел все еще не мог выбросить из головы ту схватку, свидетелем которой только что стал. Наверное, основная ошибка новичков заключается в том, что они представляют Первый из Миров тем, чем он не является – то есть миром, в котором они родились и выросли. Из-за чего слишком быстро расслабляются.

Да, конечно GW весьма реалистична в плане графики и на самом деле имеет схожие с внешним миром аспекты. Но важно постоянно держать в голове, что это другой мир. Здесь действуют другие правила, которые тоже нужно изу-



чить, чтобы научиться выживать. Если свой родной реальный мир человек познает годами, то какого черта он надеется понять и прочувствовать GW за несколько недель или месяцев?

И так уж получается, во всем виновато банальное нежелание учиться. Взять хотя бы ту команду игроков. Либо они неправильно распределили обязанности, либо тупо не представляют, что помимо стандартных ролей «танк», «хилер» или «саппорт» с «дамагером» есть и такие основополагающие обязанности, как лидер группы, принимающий решения, или дозорный наблюдатель, который должен постоянно оставаться настороже и предупреждать о возможных опасностях. Каждое звено группы с самого начала должно знать, что он должен делать, что может делать, и что ни в коем случае нельзя делать. Такого не достичь просто уникальным складом ума или живым мышлением. Даже плееркиллеру. Этому необходимо долго и кропотливо учиться. Звучит и правда не круто, но без учебы нельзя.

Герда был плееркиллером и, чего уж говорить, не шибко разбирался в способах фарма или разновидностях мобов. Но он потратил тучу времени на изучение повадок собственных жертв – других игроков. И именно благодаря опыту знал, что большинство партий и рейд-групп не умеют взаимодействовать друг с другом. Они либо своевольничают, либо чересчур надеются друг на друга и... в конце концов быстро погибают. По сути, они сами будто просят таких как он пред-

сказать их действия, найти слабые стороны и сыграть на них.

Парню сразу вспомнилась поговорка собрата по ремеслу: «В Genesis World без знаний ты никакой не ПК, а самый обычный моб, с беспорядочными алгоритмами действий».

И действительно, есть вещи, которые должен знать каждый. Например, почему в танки набирают игроков с высокими показателями защиты и выносливости, или какая связь между количеством танков в отдельно взятой группе и численностью самой группы.

Помимо танков есть ведь еще хилеры – лекари, и саппорты – поддержка. Важно иметь в виду, что зачастую на место хилера могут встать саппорты, а вот обратная перестановка вряд ли разумна. И куда уж нормальной партии без атакующих – дамагеров, заточенных на ближний бой, среднюю или дальнюю дистанцию. Схемы тактического планирования чаще всего ложатся именно на их плечи.

У игроков соло, таких как Герда, узкая специализация не в почете. Им приходится качать и выносливость, и ловкость, и спелы самого различного предназначения. Правда, бывает, и среди них попадаются те, кто склонен к определенному стилю игры.

Однако в партиях или рейдовых группах высоко ценятся именно игроки с четкой специализацией, вовсе не универсалы. Самый лучший танк – это тот, кто прокачивал своего персонажа, делая упор на выносливость и защиту. А лекаря с высокоуровневыми спелами восстановления и исцеления с

руками оторвет любая группа, даже если все прочие характеристики у него страдают от недостатка внимания.

И, как уже было сказано, из-за распределения обязанностей могут возникнуть дополнительные трудности. Потому что это уже не один единственный организм, а группа индивидуальных личностей. Даже самые мелкие детали здесь играют важную роль. К примеру, ты думаешь, что товарищ следующим ударом выбьет босса (вроде как, характеристики позволяют), а тот в этом не так уверен (ибо знает, что босс частично поглощает любой наносимый ему физический урон) и ждет, когда ты наложишь на него дополнительное усиление (а тебя-то предупредить о поглощении урона забыли). Как итог – вся ваша группа вайпнулась<sup>21</sup>. И ведь тут уже нельзя сказать, кто конкретно облажался. Товарищ, которому было влом намекнуть или ты, которому не помешало бы отслеживать любую деталь, касающуюся твоей роли в группе. Замкнутый круг, где виноватых найти сложнее, чем иголку в стоге сена.

Выходит здесь, особенно по нынешним временам, осведомленность в деталях важнее навыков и характеристик самого игрока.

Герда был уверен, что игроки-одиночки понимают это лучше остальных, потому как сталкиваются с опасностями гораздо чаще. В GW нет правил, что против одного игро-

---

<sup>21</sup> Вайп, вайпнуться – (от англ. wipe), понятие, обозначающее смерть всего рейда.

ка сражается один монстр. Чтобы избежать неприятностей, одиночке приходится обходить стороной крупных скоплений мобов и научиться трезво оценивать собственные возможности. Допустив ошибку в партии ты все еще можешь положиться на поддержку товарищей, но если ты один – это гарантированная смерть. Хотя это вовсе не значит, что играющим в группе приходится легче. Один раз твой косяк исправит товарищ, а во второй ляжет вместе с тобой.

Если взять за пример самого Павла, то первым, что он изучил, явившись в Genesis World, были особенности и систематика поведения мобов при взаимодействии с их зоной агро. Для него это стало основой основ. А ведь бывают и такие, кому лень углубляться в суть построенной разработчиками системы. Они предпочитают обучаться больше по наитию. Тогда как сама по себе тема «агро зоны» весьма обширна.

Агро – агрессия является своеобразным поведенческим механизмом монстра. То есть, она напрямую влияет на алгоритмы его действий. К примеру, можно легко проскользнуть у моба прямо перед глазами, просто скрыв свою зону агро или же снизив его восприимчивость к ней. Потому так важно знать не только агро радиус ИИ противников, но и свой собственный. А также не стоит забывать, что на зону агро оказывает влияние не только присутствие игрока, но и его действия.

Высокоуровневые и бьющие по площади чары имеют свойство активировать агрессию ближайших монстров. Сто-

ит в моба метнуть стрелу или заклинание, как он сагриться на вас. Громкие крики и вспышки вызывают похожую реакцию.

Все это относится к базовым знаниям о зоне агро, но помимо простейших манипуляций игроку доступны поистине безграничные возможности использования этой системы.

Герда и сам еще многого не знал, но уже наострился извлекать пользу из своих знаний. Выстрелив из своего копья в ту тень магрифа, он не нанес урона, однако смог отвлечь его, дав тем самым злополучной группе перестроиться. Порой возможно даже добить монстра, все время оставаясь на расстоянии и просто делая выстрел за выстрелом. Враг получает урон, но при этом не может опознать свою цель. В практике охотников этот способ обычно называют «кайт» или «кайтить монстра». Правда тут важно помнить, что когда хит-поинты моба падают в красную зону, его агрессия усиливается. Существует шанс получить пренеприятнейший опыт. Герда до сих пор бледнел, вспоминая инцидент из собственного прошлого.

Напоследок, пожалуй, нужно упомянуть о параметрах, напрямую связанных с агро зоной. Обычно в характеристиках персонажа они не показываются, пока не изучены заклинания «Обнаружение» или «Скрытность». Видимо разрабы посчитали, что игроков должно вести вперед не только банальная жажда схваток и наживы, но еще и изучение аспектов игрового мира через личный опыт и ошибки.

Всего таких параметров три – агро чувствительность, агро сопротивляемость, а также агро состояние – оно же агро статус. Как понятно из названия, последнее демонстрирует состояние зоны агро персонажа в данный конкретный момент. «Обнаружение» призвано в несколько раз усиливать агро чувствительность, а «Скрытность» повышает агро сопротивляемость.

Что немаловажно – все три параметра полностью применимы как к монстрам, так и к самим игрокам. Если какой-нибудь танк пытается сагрить тебя на себя, можно просто подключить скрытность и тем самым избавиться от проблемы.

Как у любого опытного ПК, способности связанные с агро в списке Герды имели наивысший приоритет. Он старался до максимального уровня прокачать их, хотя это вовсе не значит, что можно полагаться на них всегда и везде. Та же самая «Скрытность» имеет свойство слабеть со временем. Держать ее активной постоянно не имеет смысла.

И конечно же прямо сейчас она была неактивна, поэтому его так легко обнаружили...

## Версия 0.03

– Эй, паренек! Погоди-ка минуту! – окликнул его невысокого роста мужчина, выскочивший на тропинку в паре десятков метров позади.

Герда развернулся и взглянул на него. Голос он узнал сразу же, так как общался с его владельцем сразу после того как впервые появился в Высотном Гнезде. Обратившийся к нему оказался молодым игроком магом и носил стандартную экипировку 27 уровня, состоящую из короткого плаща с объединенным нагрудным доспехом, коричневых кожаных брюк и коротких сапог, больше похожих на ботинки. И вдобавок, это тот самый игрок, который по-глупому скастовал Слепляющую Бурю, тем самым едва не навлек на товарищей все тридцать три несчастья Первого из Миров.

На всякий случай, и возможно в большинстве своем по привычке, Герда еще тогда незаметно проверил его характеристики, такие как выносливость, ловкость, сила. В этом ему помогало заклинание, названное «Глубоким Взором». По слухам, прокачав ее на максимум, можно будет увидеть даже шкалу маны и хит-поинтов противника.

Товарищ к тому времени уже сократил разделяющее их расстояние и наткнулся на молчаливое ожидание парня. Герда будто мысленно предлагал побыстрее закончить с вопросами и просьбами, а затем оставить его в покое. Точнее ска-

заты само выражение его лица говорило яснее любых слов.

Тому не больно-то понравился столь недружелюбно настроенный и одновременно изучающий взгляд, однако он решил, что отступать назад поздно. Кликнув пальцем по заранее открытой вкладке меню, маг высветил перед Гердой небольшую визитку:

**[Имя персонажа:** Арвел Арес

**Класс:** маг (magius)

**Текущий статус:** лидер гильдии «Отражение в Серебре»]

«Как и ожидалось, позерство на позерстве, – с жалостью прокомментировал Герда про себя. – Мало того что показывает официальную визитку незнакомцу, так еще и название их гильдии попахивает плагиатом в отношении Клинков Серебряной Богини, занимающей в топ сотне далеко не последнее место. Либо у него есть какой-то иной, скрытый смысл... либо стоит задуматься о чувстве вкуса».

В итоге, он просто кивнул этому Арвелу, вслух ничего не сказав, даже не представившись в ответ.

Товарищи этого Арвела ошивались рядом. Они поспешили выбраться на тропинку, однако остались поодаль, внимательно наблюдая за их «беседой». Если судить по напрягшимся лицам, ребята подготовились к встрече с любой неожиданностью, включая нападение. Хотя откровенной враждебности в них Герда не почувствовал.

– Послушай, это ведь ты запустил в монстра ту сигналь-



ную ракету? – не стал ходить вокруг да около их лидер.

Вопрос был задан прямо, без заиканий или блужданий вокруг да около.

– Что вы от меня хотите? – осведомился парень все с той же прямоотой. В прошлом Герде не раз и не два приходилось сталкиваться с претензиями и конфликтами на почве того, кто чьего моба сагрил или кому принадлежал решающий удар. Потому сейчас он быстро принял соответствующую своим убеждениям позицию. – На вашего моба я не претендовал, так что выпавшие трофеи можете оставить себе!

– Ты же хотел просто нам помочь, верно? – вдруг пододвинулся ближе Арвел, слегка изменившись в лице. Его острые глаза разглядывали парня, в то время как губы продолжали что-то тихо нашептывать. Выглядело... странно, и жутко.

– Если даже так... – тот предпочел отступить на пару шагов, от греха подальше.

– Мы... мы хотим выразить благодарность деньгами! – неожиданно воскликнула одна из девушек, выбежав вперед и сложив руки на груди. Неужто заметила, что их лидер ведет себя пугающе, потому решила вмешаться?

«Не могу понять, смущена она или напугана?» – крутились мысли в сознании Герды.

Получив, как ему показалось, поддержку от товарищей, лидер гильдии «Отражение» укрепился в своих намерениях и сделал еще один шаг навстречу парню. Он проворно застучал пальцами по виртуальной клавиатуре.

Перед его собеседником всплыло виртуальное окно с предложением принять на счет 10 000 монет. Сумма не самая большая, но Герда нахмурился и скосил взгляд на парня. Арвел объяснил:

– Сам понимаешь, как опасно по нынешним временам лишаться всех хит-поинтов. Случиться всякое может. Своим отвлекающим заклинанием ты спас как минимум одному из нас жизнь. Мы всего-навсего хотим отблагодарить. Сумма в десять тысяч не очень...

Выражение лица Герды из хмурого перешло в мрачное. Точнее он убедительно пытался это изобразить.

– Мне кажется, или вы не осведомлены о негласных правилах игры?

– А? Что за правила такие? – встревожился тот вдруг не на шутку. Он вновь начал что-то шептать про себя, однако разобрать, что именно по-прежнему не удавалось. В итоге Герда просто прервал его высокопарным заявлением:

– Если кто-то помог вам в трудную минуту, предлагая за это деньги, вы лишний раз оскорбляете его поступок!

– Но-но... мы же не знали... и просто подумали... – не нашел слов Арвел, осознав в какое неловкое положение угодил.

Одна из его спутниц, наверняка все прекрасно расслышавшая, тяжело вздохнула и качнула головой.

«Она все поняла?» – подумал Герда, однако вслух продолжил гнуть свою линию:

– Теперь знаете.

Парень демонстративно отклонил предложение и развернулся к ним спиной, намереваясь поскорее унести ноги. При этом он не забыл мысленно упрекнуть их в излишней доверчивости.

«Вы и правда чересчур наивны, даже для новичков. Надо же поверить в бред про какие-то там негласные правила. Вот честно, существуй они на самом деле, GW характеризовали бы как детский сад для дошколят, а не как один из самых реалистичных игровых вселенных. Мне жаль вас, ребята...»

Свою жалостливую мысль до логического завершения Герда довести не успел, так как голос лидера Отражения в Серебре вдруг нагнал его:

– В таком случае, я хотел бы отплатить тебе за помощь другим способом!

– Что? – обернулся Герда, и в его голосе проскользнуло неподдельное удивление. Он не понимал, почему тот еще не отвязался. Он ведь сам предоставил им такую отличную возможность.

«Неужели он это искренне? – задавался он вопросом. – Конечно, ребята специально поджидали меня здесь, но мне показалось их сподвигло на этот шаг самое обыкновенное желание не оставаться в долгу у чужака».

– Завтра! Мы с моей гильдией планируем завтра обследовать данжен, который обнаружили еще позавчера. И я приглашаю тебя присоединиться к нам. Сам понимаешь, в оди-

ночку соваться туда опасно, да и нашей группе лишние руки и опыт нисколько не помешают. Так что... объединить усилия будет хорошим решением. А в качестве нашей признательности за сегодня, первый же выпавший редкий предмет станет твоим! – с загоревшимися от волнения глазами озвучил свое намерение Арвел.

Его нынешний вид пугал даже больше, чем когда он пристально взирал на незнакомца и что-то тихо шептал. Впрочем, сам он вряд ли догадывался об этих причудах.

Герда решил, у командира гильдии с головой не все в порядке. Но кроме прочего, его товарищи также согласно закивали, словно видеть чужака в своих рядах – их предел мечтаний.

– Я... подумаю, – буркнул в итоге он, после чего поспешил продолжить путь.

– Ждем тебя завтра! В семь часов поутру у развилки, которая лежит прямо за гостиницей! Не забудь! – продолжал тот орать во весь голос.

Сваливая подальше от странной компании, Герда быстро перебирал в голове мысли:

«Вот же, теперь мне не сослаться на незнание места и времени встречи. Какая однако предусмотрительность с его стороны. Я ошибаюсь, или они чересчур навязчивы? Неужели до сих пор не догадались, что я из «этих»? Павлу почему-то всегда казалось, будто навыки, поведение и даже глаза выдают его сущность плееркиллера с головой. Потому даже во

время работы он предпочитал не открытые столкновения лицом к лицу или внедрение, а засады и удары с применением фактора неожиданности. — Хотя... — парень решил немного повременить с выводами, — быть может, они уже обо всем догадались и решили пожить за мой счет».

Подобная предприимчивость среди игроков не такая уж редкость. Те же плееркиллеры не только убивали, но и умирали чаще других. Стоит лишь на грамм переоценить свои силы, либо недооценить возможности противника — и вот ты уже призрак, ожидающий возрождения в контрольной точке. Отсюда, кстати, статистика низких уровней у ПК.

И ничего с этой статистикой не поделаешь, ведь по сути для обычного охотника плееркиллер все равно что самый опасный моб.

С закрытием злосчастного мира ситуация вряд ли улучшилась. Вероятней всего обратное, все бессилие, страх и ярость вперемешку с ненавистью некоторые игроки начали вымещать на «мерзких ПК».

Под «Закрытием» имелась в виду конечно же катастрофа десятидневной давности. Хотя на тот момент еще мало кто мог представить, во что она выльется.

Слухи расходятся очень быстро, даже в теперешнем изолированном мире. Всевозможные сообщения о багах, системных ошибках наводнили местные новостные ленты. Тот игрок... назвавшийся Арвелом, наверняка тоже о них слышал. Даже если девяносто девять процентов этих слухов

ложные, тревога будет преследовать людей. И вполне возможно, что именно эта новая угроза заставила их пригласить к себе незнакомца. Иначе, к чему были все эти слова про «объединение усилий»?

Что же касается гуляющих по внутренней информационной сети сообщений, то в отличие от всех остальных паникеров, у Герды были причины видеть в них реальную опасность. Три дня назад... крылатая воительница, побежденная им в бою, просто не воскресла.

– Проклятье! – схватился за голову парень, остановившись. Воспоминания причиняли ему едва ли не физическую боль.

Объяснить, что же пошло не так, Герда не мог. Как не мог и поделиться случившемся с кем-то из знакомых игроков. В итоге, он просто сбежал сюда, чтобы успокоиться и забыться. То есть, поступил точно так же, как поступал всегда.

Также стоит добавить, его случай не единственный. Покопавшись в чужих блогах и объявлениях Герда нашел несколько похожих инцидентов. Информация разнилась, однако итог был одинаков – игроки испытывали трудности с воскрешением. Чей-то персонаж вовсе исчез, у кого-то аккуратно после возрождения перестало открываться функциональное меню...

Там же, в блогах и дневниках выдвигалось множество самых разнообразных теорий происходящему. Кто-то даже болтает о смерти в игре как о смерти в реале. Якобы пра-

вительство решило поставить над пользователями эксперимент.

Раньше он просто высмеял бы этих идиотов, но когда такое происходит у тебя на глазах... становиться просто не до смеха. Впрочем, уверовать в заговор чиновников Павел все же не спешил. Нет, в том, что эксперименты ставятся с самого первого дня запуска игры, он как раз-таки не сомневался. Однако делается это наверняка таким образом, что никто ничего даже не заметит. Сейчас в плену виртуальной тюрьмы найдется немало отпрысков влиятельных господ. Властям незачем так очевидно подставляться под топор народного гнева.

Что касается вмешательства третьих лиц, система и протоколы безопасности «Genesis World» до настоящего времени считались не менее надежными, нежели защита ядерных пусковых установок России, Китая или Северной Кореи. Быть может еще в двадцатые годы такое можно представить, но в современном 2034 – в эру глобального контроля и развития локальных сетей, версия выглядит маловероятной. Нынче уже само слово терроризм имеет несколько иное значение, нежели лет пятнадцать назад.

Понимающие сколь-нибудь в программировании и системной безопасности пользователи могли сутками спорить о том, что происходит. Каждый из них умудрялся найти свое объяснение случившемуся. Кто-то упрямо настаивал, мол система сама вышла из строя, а разрабы стараются скрыть

свой провал. Другие с пеной у рта утверждают, что защиту реально взломать. Возможно, игроки уже находятся в руках террористов, а все странности и необъяснимые случаи дело их рук. Существуют и более абсурдные суждения об инопланетянах с высокотехнологичным оборудованием и большими планами на землян.

Дебаты продолжаются который день, а в сообщениях, рассылаемых администрацией нет ничего нового. Ни подтверждений, ни опровержений. Только просьба сохранять спокойствие и по возможности не рисковать хит-поинтами.

Достоверным остается одно – виртуальный мир более не безопасен. Отчасти поэтому Герда принял решение не отсиживаться в городах, окруженных защитными стенами. Коль уж нарушена работа самой системы, безопасных мест более не существует. Остается только принять это как должное и наблюдать. Так хотя бы есть шанс никому не навредить.

Может показаться, что Герда вел себя как бездушный ублюдок, однако если это и правда, то лишь частичная. Попытавшись сейчас чем-то помочь, парень скорее всего создаст еще больше проблем. И виной тому статус плееркиллера, выжженная клеймом на персонаже Павла. Кто в здравом уме согласится принять помощь от убийцы игроков?

Ввязываться в конфликты, даже с теми игроками, которые демонстрировали бы неоправданную враждебность к ПК, ему не хотелось. Потому низкоуровневая локация у черта на куличках стала своего рода выходом из положения. Здесь па-



рень мог не бояться открытой враждебности и в то же время добывать средства на существование.

Щедрое предложение Арвела вместе поисследовать местное подземелье и правда выглядело заманчивым в плане прибыли, если не брать во внимание личные чувства и ошибки прошлого, советующие ему держаться подальше от нормального человеческого общества.

Парень говорил себе, что все еще находится в раздумьях, принять приглашение или же отказаться. До завтрашнего утра еще оставалось время. Однако... в глубине души он уже знал ответ.

# 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.