

А Т Т Е С Т А Т  
Ц И Ф Р О В О Й  
З Р Е Л О С Т И

КАК В ДОБРОЙ СКАЗКЕ



СОДЕРЖИТ  
НЕЦЕНЗУРНУЮ  
БРАНЬ

18+

Дядькин Михаил Ярославович

Михаил Дядькин  
**Аттестат цифровой зрелости**

«ЛитРес: Самиздат»

2019

**Дядькин М. Я.**

Аттестат цифровой зрелости / М. Я. Дядькин — «ЛитРес:  
Самиздат», 2019

Это сказка о том, как негодяй продал двум дуракам спички, и хомяк из-за этого погиб. Останется ли эта смерть единственной? И кто победит: компания смелых подростков во главе с рыжей девчонкой или злой Клоун? Содержит нецензурную брань.

### **Рассказывает Сергей Krosh**

Тот день, когда тролли прикончили моего хомяка, я запомнил надолго. Это был серый, пасмурный день в середине игрового октября – листьев на деревьях ощутимо меньше чем три недели назад, но ещё довольно тепло. Конечно, смешно говорить о таких понятиях, как «тепло» и «холод» в Виртуальной школе, если ты голытьба и играешь как я, без костюма виртуальной реальности, а только в шлеме. Скорее, можно было сказать, что сегодня ещё не требовался такой игровой предмет, как «рукавички», или что с момента первого игрового ивента, «Первое сентября», прошло не более шести недель.

Каждая игровая сессия начинается одинаково – на небольшой асфальтной площадке у входа в школьное здание. Я играю за расу «человек», а значит, у входа появился небольшой человечек. Теперь ему, (то есть мне), ну то есть моему персонажу, доступны все платные и бесплатные обучающие классы и курсы (которых немало), игровая ситуация, которая здесь называется «Школой жизни» и «взрослением», а главное виртуальный мир «Город Загадок», в котором всё и происходит. Сама Виртуальная школа является крошечной частью мира «Города Загадок» – причём во дворе этой школы, в отличие от школы настоящей, есть немало волшебных локаций.

Игра имеет открытый исходный код, основана на блокчейне и доступна каждому для скачивания, проверки и изменения «под себя». Есть здесь и правила, которые менять нельзя, они довольно строгие и регулируются Церковью и Государством. Однако всем сторонам, то есть предпринимателям, Церкви и Государству договориться удалось, поскольку «Блокчейн школа», или, как её гораздо чаще называли, «Виртуальная школа» ну или попросту «Школа» была создана не обычными предпринимателями и стартапами, а блокчейн предпринимателями и блокчейн стартапами во главе с братьями Дуровыми с нашей стороны и братьями Винкель-воссами с их стороны. Они совместно отобрали для создания школы разработчиков, которые мыслят более ново и прогрессивно. И вот, теперь пребывание детей в этой школе считается делом полезным и Богоугодным (хотя, конечно, никто не запрещает играть в неё и людям взрослым).

Требования Государства были суровыми (конечно, помимо требований к методическим кабинетам физики и химии – какая прочность должна быть у виртуального динамометра или сколько должно быть в кабинете виртуальной химии шкафчиков, колб и пробирок, а также прочей бюрократии). Они включали десяток основных, незыблемых словно заповеди правил, а также около сотни регулирующих и поясняющих каждое правило инструкций.

Никакого секса, никакой его имитации и никакого поиска партнёров.

Однополые связи строго воспрещены.

Наркотики приносят только вред.

Алкоголь и табакокурение приносят только вред.

Администрации запрещено продавать игрокам предметы и покупать у них что-либо.

Игра должна доставлять пользователям радость и веселье, обучая полезным в жизни вещам как в рамках школьной программы так и за её пределами, не навязчиво помогая при этом личностному росту, социальному прогрессу, мужественному или женственному поведению и взрослению в целом.

Обязателен барьер, который не позволит явно больным и не адекватным людям посещать игру.

Вредное питание показано вредным, мир показан во всей его неприглядности вместе с красотой, не впадая особо в преувеличивание и преуменьшение.

Реклама чего-либо, размещённая кроме специальных мест (доски объявлений и рекламные плакаты в городе) запрещена.

И речи быть не может о том, чтобы главные школьные предметы были платными.

Семь Требований Церкви тоже, в принципе, были вполне приемлемыми.

Все злые создания должны иметь в любой момент возможность перехода на сторону Добра.

Игровые Священники в реальных пределах стараются предотвратить смерть и травматизм в игре, также помогая излечению делающих добрые поступки персонажей и кающихся злых персонажей.

Игровые Священники имеют право оживлять мёртвых персонажей, если таковые искренни, каются и готовы стать на сторону Добра. Также священники готовы помогать злым персонажам в изменениях в добрую сторону.

Игровые Священники имеют возможность помогать цифровыми деньгами, артефактами и скиллами персонажам, которые этого на самом деле заслуживают.

Добрые дела награждаются полезной бонусной прокачкой игрока, злые дела получают понижающее скиллы порицание.

Локация Игрового Священника максимально защищена от злых персонажей.

Игровой Священник усиливает добрые действия, предметы и скиллы и подавляет злые (как своим присутствием, так и дополнительными игровыми скиллами и предметами).

Разработчики пошли на эти требования, стороны «ударил по рукам», Церковь получила свои преимущества от участия, Государство свои... А остальные участники проекта, то бишь блокчейн коммерсанты, различными способами начали извлекать из игры прибыль. Первым делом они добавили общий для всех супер приз (он немал, сто миллионов евро) и массу материальных призов, среди которых есть даже яхты, дворцы и спортивные машины – а во-вторых, оборот реальных денег в игре очень ограничили (чтобы никто не говорил, что бесстыжие коммерсанты наживаются на детях и школе).

Игровое Первое сентября начинается сразу, как только набирается сорок персонажей. Первый звонок Первого сентября это создание нового, уникального мира, населённого различными НПС, мира, имеющего ничем не ограниченное количество локаций, свои уникальные артефакты, скиллы и дебафы – а локации, а вместе с ними и всё остальное в этом мире открывается и возникает по мере открытия игроками мира «Города загадок». Можно перейти в параллельный мир – не сказать, что это очень просто, однако и ничего сложного в этом нет; школа с уроками останется той же, а мир и населяющие его персонажи станут другими. Коллектив школьников, окружающий тебя, можно менять, пока не найдёшь социальное пространство по себе, ну или просто ради приключений и общения.

Дополнительно решили заинтересовать детей обучением в виртуальной школе ещё и возможностью соревноваться между собой персонажами различных игровых рас. Всего игровых рас девять. Это эльф, человек, орк, гоблин, тролль, волшебница, колдун, хоббит, ну и конечно же, гном. Конечно же, есть два пола, а значит, есть эльф-эльфийка, мужчина-женщина, орк-оркиня, гоблин-гоблинесса, тролль-кобольдесса, хоббит-хоббитесса и гном-гномесса (правда, расы «волшебник» не существовало, и можно было играть только волшебницей, как и не было ведьм или колдуний, был только персонаж мужского пола, колдун). Две расы – злые и сумасшедшие (колдуны и гоблины), тролли любят пошутить, но в целом, с ними можно договориться. Эльфы немного зазнайки и снобы, орки любят «решать по понятиям», хоббиты в полном смысле этих слов не могут жить без своих коллекций, ну а гномы, конечно же, паяют, лютуют металл и крутят гайки.

Однако помимо развлечений и полезных дел, здесь можно было пасть жертвой интриг других учеников и покинуть этот бранный виртуальный мир (что, впрочем, не мешало посещению уроков и курсов). Школа жизни иногда бывает жестокой, поскольку в ней соревнуются за виртуальные призы, цифровые валюты и реальное золото. Подстроенные убийства других игровых персонажей (на которых представители злых рас просто охотятся), травмы, насланные проклятья и болезни, а также разнообразные хулиганства и пакости – для гоблинов единственный способ прокачаться и выполнить игровые задания, так же, как и для троллей и кол-

дунов. Особенно опасны в этом отношении злые представительницы прекрасного пола, то есть кобольдессы и гоблинессы.

Поэтому в порядке вещей были, например, возможности получить ржавое шило в бок. А представьте, каково это волшебнице, которую виртуальная жизнь свела с одной из представительниц безумных злых рас? Ведь волшебницы именно та раса, которая очень опасается травм кожи, заражения и кровопротития (ну и начинает с изучения именно защитных заклинаний из этой области). Случайная рассадка в классе – вот что давало множество ситуаций. Подружиться с соседом, поменяться чем-то с соседом, затроллить соседа, подраться, договориться подраться после школы, получить замечание от учителя или даже порку без соли или с солью... всё, как в реальной школе, но с видео с восьми разных точек и сохранением логов навсегда.

Вы скажете – никто не станет изучать в виртуальном мире такие предметы, как физика или химия, особенно если соученики могут виртуально пытаться твой бок ржавым шилом, а учителя могут виртуально пороть с солью? Да бросьте! В отличие от обычной школы, рассадку в классе или телесные наказания по своему желанию можно отключить – и в отличие от реальности, школьные физика и химия открывают различные ивенты и скиллы. Например, многоуровневый квест «мир глазами Монжа и Бертолье» давал возможность бесплатно стать студентом Кембриджа по аналитической химии, а одноразовый игровой ивент, выращивание кристаллов купороса в банке давал вам игровой предмет – кристаллы этого самого купороса.

И это был в некоторых отношениях вполне реальный медный купорос! Можно было отравиться почти насмерть, приняв его внутрь, а также отравить воду для полива школьных цветов, чтобы они засохли – ну, или «развести» доверчивого эльфа на то, что это синий напиток, повышающий скиллы, от Королевы Эльфов и поднести ему стаканчик раствора – а потом злобно хохотать, видя, как у того начинается кровавая рвота. Ох помню, эльф-бедолага потом возмущался на форуме, вызвав у всех дружный смех!

Неприятно! Тем более, если остальные игроки в твоём мире помнят твой промах, а то и получают благодаря твоей ошибке возможность наложить дебаф или забрать твой игровой предмет. Выйти из игры, удалив свою запись? Да, можно, виртуально умерев при этом и отправившись на виртуальное кладбище. Просто начнёшь осваивать другой виртуальный мир с другой группой детей, снова с семи лет, снова Первого сентября: но с доступом ко всем курсам и умениям, которых достиг, а также с некоторыми «несгораемыми» предметами, скиллами и артефактами – как в привычных детям играх РПГ.

Некоторых коробило то, что перед тем, как виртуально умереть, нужно было пообщаться с Игровым Священником, который старается всячески отговорить от этого шага (а виртуального священника, по правилам, может играть только сдавший экзамены реальный священник, подрабатывая тем самым во фрилансе). Но в целом, добровольно покидали игру немногие, так как каждый мог найти здесь предмет или занятие по себе.

Традиционно многим нравился такой предмет, как металлургия. Крупной металлургической корпорации ничего не стоит прислать тебе кусочек никеля, не так ли? Современные 3D-станки по металлу позволяют превратить этот никель в пластинку на цепочке, на которой выгравирована твоя фамилия или игровой ник. Так получаешь одновременно и реальный металлический сувенир, и игровой предмет «сила норильского никеля», который у тебя невозможно купить или украсть.

Не отставали и другие предприятия, раздавая детям для обучения в виртуальной школе реальные предметы – например, подшипники, гайки, куски руды. Реальные предметы, полученные за достижения в игре, получали свой виртуальный аналог – например, виртуальную гайку, которая годилась и как гайка, и как грузило при ловле налимов, и ещё сотней различных способов. Для хоббитов это один из коллекционных предметов, слабосильная девчонка прокачается гайкой, словно штангой, а для гномов это одна из недостающих деталей квеста. А вот подшипник, который можно весело катить по улице или отнести эльфам, которые занимаются

химией смазок – может, у них есть волшебство. А кусок руды можно разглядывать до тех пор, пока тебя не пригласят пройти тесты в геологический вуз... но заметим, виртуальный кусок руды так же, как и реальный, можно запустить кому-либо в голову до крови либо кинуть в сортир ради получения брызг.

Гидрология – скучный предмет? Ну разве что в реальной школе. А если по итогам года будет реальное, оплаченное посещение музея воды в Кёльне для десяти лучших учеников – то появляется желание: проходить и тесты, и уроки по этому предмету, тем более, здесь мало учеников, а значит, есть большой шанс выиграть хотя бы наушники. Любая виртуальная приблуда за евро-два, полученная в игре, например, наушники или простенький плеер на одном чипе, давала этот же предмет в реальности, с доставкой из Китая. И, если тролли в игре могут забрать или сломать твои наушники за один евро, то в реальности им до твоей собственности не добраться.

А если речь идёт о речном круизе на четверых по Дунаю для победителей викторины, то у гидролога сегодня аншлаг, а возле доски происходит драка за право отвечать первым. География? Скучный предмет, но не в виртуальном мире. Глобус географа показывает войны, засухи, перемещение циклонов, памятники любой страны в реальном времени. А лазерная указка, которой очерчиваешь на память контуры стран, дарит тебе приятные призы, в основном, символические: вроде именной 5% скидки на путешествие в Эстонию, которую ты очень ловко, вместе с островами Сааремаа, обвёл, чего не мог сделать никто уже несколько недель.

Нефтехимия? Это предмет с ощутимыми скидками на автозаправках (опять же, именными), и визитками куда можно звонить насчет работы если что. Вулканология? Это для «ботанов». Годами выписывать их журнал с образцами вулканических пород, чтобы почти гарантированно выиграть путешествие к одному из вулканов (что вполне реально, но поверьте, это нужно обладать адским терпением).

Ну и конечно же, становится возможным общение с другими персонажами в твоём мире. Это сверстники и соученики, НПС (созданные компьютером выдуманные персонажи с «Искусственным интеллектом», а значит, со сложной, но все же ограниченной логикой поведения), а также модераторы, которые принимают вид школьного персонала и не только его – например, модератор может приобрести здесь вид голубя или белки, способной внезапно перевоплотиться и наказать тебя за особо глупый или жестокий поступок по отношению к бессловесному животному.

Интерфейс здесь прост, хотя необычен. Он показывает шкалу – взросление (где открываются игровые возраст, статус и история игровых заданий), дневник школьных успехов со всеми полученными сертификатами, несколько десятков ячеек для предметов и бегунки, которыми двигаешь параметры добра и зла (их можно произвести над любым предметом или персонажем), а также две кнопки: «Создать мысль» и «Создать действие». Всё в игре, от портфеля одноклассника до звёзд на небе можно изменять с помощью действий или мыслей, то есть нажатий этих двух кнопок.

Действие может быть добрым или злым, и произвести его можно над каждым предметом или игровым персонажем (так, как это сделал бы типичный представитель одной из рас). В зависимости от действий игрока меняется его внешность, и, если гоблин не поколотил хоббита, как ему положено это делать, а сделал малышу подарок в коллекцию, то у него появляются волосатые ноги, а у тролля, сделавшего добро эльфю – умильный розовый бант.

Представитель расы «человек», сделавший грубую подлость себе подобному, получает огромный, зелёный треугольный нос гоблина, а например, создавший ловушку на человека, как это делает тролль, получает уши или пальцы тролля. Эффекты проходят со временем, но их применение забавно разнообразит игру.

По-своему, в пределах своей расы, но внешность тоже менялась у двух уникальных рас, которые решали игровые задания магией – это волшебницы (то есть добрые персонажи) и кол-

дуны (то есть персонажи злые). У кобольдесс внешность же практически не менялась – если разве что исключить румянец стыда и по той же причине ярко горящие уши, если она делала что-то не так.

Из любой расы в любую расу можно перейти путем выполнения ряда квестов и заданий, что, впрочем, оказывается на практике довольно сложно и мучительно для персонажа; тут уж модераторы включали свою фантазию по полной, поскольку напрягающие мощности сервера перескоки игроков между расами крайне не любили. Хватает здесь и игровых предметов, уникальных артефактов, а также скиллов, которые по-своему развиваются у представителя каждой расы вместе с выполнением игровых заданий.

Хочешь использовать виртуальную школу не как учебное заведение, а как игру «Школа жизни» с реальными призами – получи платное игровое задание. Если ты выполнишь, не провалишь его, то твой игровой персонаж станет старше, продвигаясь к суперпризу и различным другим призам – а также возможностям для новых пакостей или там добрых дел (тут уж, как говорится, кто на что в Виртуальной школе и Школе жизни учился). Выполняй игровые задания для взросления в обществе или плати деньги, всё, как в жизни, но лучше, ведь за небольшую плату станешь на пару недель старше... старше по сравнению со своими одноклассниками, чем плохо?

Усиленный кач, возможно, даже с вложением денег – и вот за триста евро ты уже перерос сверстников-людей на пол головы, можешь уложить в нокаут обидчика-тролля двумя ударами кулаком и примерно знаешь, с какими ситуациями может дальше столкнуться весь класс и любой из игроков в классе (прочитай те сообщения игрового форума, что предназначены для более старших игроков).

На пути к взрослению было как умереть, так и погибнуть, при этом оставшись добрым или злым посмертным существом в игре. К счастью, многие неприятности и даже сама смерть может отменить игровой священник, если персонаж искренне кается и готов стать на сторону добра. В некоторых случаях или по твоему желанию модераторам было проще тебя виртуально похоронить, особенно, если ты в своем виртуальном мире всем докучал. Но на способность посещать виртуальные классы это тоже не влияло, ведь ты мог стать добрым ангелочком, готичным привидением, эмо привидением или злым призраком-мучителем слабых. Таким было нерушимое правило Минобразования – все участники игры должны иметь доступ ко всем обучающим курсам и урокам, которые только есть. Это правило являлось краеугольным камнем, аксиомой всей игры.

За каждым из персонажей может быть как обычный, то есть недалёкого ума школьник (которых подавляющее большинство), так и директор крупной корпорации или известная певица Лобода играющая инкогнито (а их, как водится, мало). Хватает здесь и зануд среднего возраста. Хотя считается, что играют в школу одни школьники, среди игроков 10-20% здесь постоянно – тридцати-сорокалетние любители изменить жизнь, (пусть и виртуально), то есть отчасти позволяя себе то, что они не могут себе позволить в реальности (впрочем, когда на локации их слишком много, они бесят).

А в игре, как и в реальной жизни, как уже говорилось, гораздо лучше быть живым и здоровым, чем мёртвым или больным. Будучи живым и здоровым, ты можешь полноправно участвовать в жизни мира, в котором живёшь – взаимодействовать с любым из игроков, с компьютерными учителями, обслуживающим персоналом и школьным психологом. Мёртвым персонажам часто дают различные глупые и абсурдные задания. Например, висеть летучей мышью на стене подземной пещеры, дожидаясь сенбернара, чтобы укусив, заразить его бешенством, ну или сидеть в унитазе лесной хижины, изображая личинку Чужого.

Немногим лучше блуждать по пустырям в виде злого вихря, в который к тому же часто кидают ножичками, стоять в сарае пыльным ламповым телевизором, чтобы при случае убить кого-нибудь слишком любопытного током, ну или лежать на полу рассыпанным зерном в ста-

ром амбаре, пытаюсь отравить хотя бы кур... впрочем, второе твое Я может посещать учебные курсы и занимать место в классе, никак не взаимодействуя с окружающими. Можно было также стать злым или добрым посмертием, демоном или ангелом; правда, влияние твоё на других игроков будет ну очень ограничено (например, страшный шёпот из кустов, подброшенная на ступеньки кожура банана, неожиданное пёрышко на плече и тому подобное).

Многие предпочитают не посещать уроки, а играть в локациях, выполняя задания и отыгрывая роль своего игрового персонажа. Я же совмещаю и то, и другое, спокойно изучая математику и одновременно: скромно и без особых конфликтов играя за расу «человек». Мне уже доступны локации Садик Волшебниц и Эльфов, мастерские Гномов, холм Хоббитов, Старый стадион и хижина Колдуна, Мусорка, дерево Хулиганов и Белок, и наконец, выход в Город загадок. Со временем, должны были открыться и другие игровые локации за пределами школы. У хоббитов были свои локации, к которым открывался доступ только со Старого стадиона – и хоббиты не слишком много рассказывали о них.

Юрик, встречающий на входе в школу – школьный психолог, он же модератор и ответственный за решение школьных споров арбитр, у которого есть свои отношения с каждым из учеников. Студент-психолог в удалённом режиме управляет несколькими десятками таких Юриков, тем самым зарабатывая себе копеечку во фрилансе и пополняя резюме. Правда, ему приходится терпеть многочисленные выходки виртуальных детей. Я не ссорился с Юриком, как это принципиально делали представители злых, поэтому он тоже благожелательно относился ко мне. Сегодня он пригласил меня в свой кабинет, и предложил посмотреть книги. Я даже запомнил имя автора одной из них – Теодор Адорно. Оказывается, каждая из психологических книг на его полках дает сложный, долгий, но потенциально интересный и выгодный квест. Пока я отказался, запомнив, впрочем, информацию на будущее.

В игру «Виртуальная школа», как и в реальную школу, одни ходят учиться, другие полезно общаться или троллить, третьи показывать наряды, а четвёртые собирать коллекции – а кто-то ходит сюда ради грабежа, хулиганства, издевательств над слабыми (а также попыток сверстников и утоления маниакальных мыслей). Есть и такие персонажи, которые склонны убивать, пытаться и издеваться над другими игроками, НПС, виртуальными животными и всем, чем можно; они отыгрывают плохих людей, гоблинов, особо злых троллей и колдунов. Ими многие игроки недовольны и постоянно пишут жалобы с просьбой убрать из игры представителей зла, но Дуров неизменно ретвитит: «Пусть лучше такие люди реализуются в игре, чем в реальной жизни. Всем нужно учиться им противостоять, виртуальный мир прекрасный способ».

Их существование, пожалуй, единственная неприятность игры, да и то не для всех, а для особо чувствительных особ, которые регулярно удаляются из игры, а потом сыплют по инстанциям жалобами. Но зато те, кто ходят в школу учиться, не доводят себя из-за хулиганов до нервного срыва, ведь это только игра, и у представителя каждой расы есть возможность дать сдачи. По-своему, конечно, но всё же каждый персонаж в игре может прокачать свои параметры, и сокрушительно ответить противнику – рас-изгоев и рас-лидеров здесь нет, и модераторы стараются уравнивать шансы для всех. Причём тщетно и говорить о возможности мести обидчику в реальном мире минимум сотней различных способов. (Причем мести с сохранением логов, мести, которую можно выложить на ютуб и показать бабушке). А те, кто ходят в школу хулиганить, на общих основаниях могут посетить любой учебный курс – и им не придется для этого выстраивать отношения с преподавателем, которому вечно некогда (а вот виртуальный преподаватель вообще не устанет, дав тебе шесть разных уроков подряд).

Многие пользователи форума игры заметили, что в учебную часть школы хулиганы в жизни часто ходят прилежно учиться в облике ботанов, а вот застенчивые тихони ведут себя в виртуальности невероятно развязно. Иногда совершенно дети показывали чудеса героизма и ума, иногда из взрослых людей прёт такая грязь, что диву даёшься – всё, как в жизни (но

только лучше, потому что с сохранением логов и даже видео для ютюб). Время от времени за расы злых играли реальные монахини и монахи. Надо сказать, что сценаристам приходилось изрядно попотеть, придумывая по их требованию квесты, обращающие злых созданий к Господу (а ведь это было требованием Церкви, все плохие расы и потусторонние сущности должны были иметь игровую возможность перейти на сторону Добра).

Есть и те, кого совершенно не интересует учебная часть школы вместе с её учебными предметами и локациями. Они посвящают всё своё время Городу Загадок, виртуальному миру, который начинается за пределами школы – там они ищут материально ценные призы, но чаще находят приключения. Город довольно опасен, так как ты в нём с самого начала не супергерой с дремлющими способностями, не наследный принц Потерянного королевства, а всего лишь семилетний ничейный ребёнок в сандалиях с носками и штанах на лямках. И этот Город экспериментальная зона, где тестируются новые технологии управления муниципальным хозяйством и новые общественные концепции. А другие игроки считают Город Загадок только умозрительной заманухой, поскольку им гораздо интереснее посещать уроки в Виртуальной школе.

Твой эльфийский пиджак не один раз запачкан мелом и обстрелян жеваной бумагой? Ну и пусть, зато за игровые занятия заработан сертификат, с которым возьмут в реале на работу программистом, а у тех трёх троллей – такого нет, и забрать его они не могут – есть такие игровые предметы, которые работают только для тебя.

Ты тролль, гоблин или орк и тебе надоело хулиганить и бить стёкла в городе Загадок? Может, тебя заинтересует урок географии, или физики, или химии – виртуальный учитель не имеет к тебе никакого предубеждения. Наоборот, у него есть какой-то приятный бонус именно для представителя твоей расы. В отличие от реального учителя, он особенно рад увидеть за партой орка, тролля или гоблина. И, в отличие от реального учителя, он готов подарить конфету с волшебными свойствами, стоящую реальных денег серебряную монетку чужой страны, рогатку с сильной резиной, бантик, дающий плюс 30% к левитации, или ещё какую-то приятную мелочь.

Это игра, но некоторые артефакты, полученные здесь, помогут получить реальное образование, так как спонсорами выступают всё больше мировых университетов. Также на уроках приобретаются скиллы, которые станут плюсом при поиске работы, а то и гарантией хорошего рабочего места со старта: так корпорации с ранних лет ищут тех, кого можно приобщить к реальным делам – например, производству лекарств или ракетных двигателей.

Зачем ждать, пока школьник девять лет просидит, перекашивая бока за партой, обучаясь разнообразной ахинее, потом пару лет поболтается на первом курсе, а потом (может быть) откроет для себя аналитическую нефтехимию или производство самолётов (если не забухает и не выпадет из окна общаги раньше)? Лучше сразу найти того, кто сам, добровольно идёт в виртуальную мастерскую или виртуальную лабораторию. Того, кто зачарованно следит за вращением гигантских отполированных роторов или бульканьем нефти в ректификационной колонне. Пусть он придёт сам, а не по воле случая, и какая разница, сколько ему лет! В удалённом режиме работать может каждый, а пока – ему подбросят обучение, построенное в форме разнообразных игровых заданий, скиллов, доспехов, виртуального оружия и уникальных предметов, а также дебафов и артефактов. И всё это – не выходя из школы, которая виртуальна, но более реальна, чем то централизованное обучение чепухе, которое происходило ещё лет двадцать назад (ну вы помните, девятнадцатилетние школьники создают бессмысленные презентации в Power Point, а воспитывают их через смартфоны все, кому не лень, вплоть до ультраправых и ИГИЛ, организация запрещена в Российской Федерации).

Это игра, но родители обычно не против, что ты играешь в неё. Хотя и ворчат – «вот в реальном мире тебя не заставишь полить фикус или пропылесосить ковер, а в игре так пожалуйста!» Ретрограды говорят: гораздо лучше в реальном мире кормить белок, варить пельмени,

закидывать в реку донки на налимов, сдувать пух одуванчика, выращивать кристаллы в банке, собирать пыльную клубнику в корзинки или изучать обитателей лесной лужи после ливня в мае, или там коллекционировать птичьи яйца. Пусть так. Но в виртуальном пространстве все это тоже можно делать: причем гораздо быстрее, удобнее, да и ещё и с сохранением логов действий, твоих и чужих комментариев к чему угодно. И с сохранением навсегда, ну точнее, на весь срок существования игры.

Игра «Виртуальная школа» в этом плане стремилась к максимальному реализму, и здесь все птицы и их яйца, все рыбы, животные и растения были такими, которые могли бы встретиться там, где живет сам игрок. Отвар ландышей доведет представителя любой расы до тошноты, а человек, поставивший большой букет черемухи с собой на ночь в закрытом помещении, может умереть. Смертельным для любого персонажа станет приём внутрь игровой ягоды вороньего глаза, до кровавого поноса доведет обычное волчье лыко. Домашняя кошка может расцарапать руку так, что появится нагноение и лихорадка, а забытый на плите чайник непременно выкипит и расплавится. Если в обычной виртуальной игре есть задания наподобие «убить десять кабанов», то здесь даже небольшой кабанчик готов превратить тебя в кровавые опшметки, затоптанные в землю. Хотя неоправданных жертв здесь нет, и если ты ходишь сюда учиться, а не в поисках приключений, с тобой ничего плохого случиться не может. А приключения разве что изменят твой внешний облик и умения.

Некоторые вещи делались гипертрофированно, намеренно преувеличенными. Например, большой глухарь мог сбить с ног, а раковина-тридакна – с немалой силой защемить руку. Большой и противный комар-карамора делался здесь ещё больше, намеренно увеличивали пауков, жуков, бабочек и моль – специально, чтобы можно было лучше рассмотреть их. Многие ходили в игру специально ради изучения мелких деталей. И вполне может быть, что вот тот эльф, восторженно склонившийся над бабочкой величиной с ладонь – взрослый директор крупного банка лежащий в капсуле полного погружения, тролль, который подсыпает ему песок за шиворот – подросток из семьи алкоголиков, играющий в купленном у цыган шлеме, а волшебница, которая вступает за эльфа, с легкостью кидая за это тролля в колючий куст – обычная, лет двадцати восьми продавщица с рынка, у которой нет даже шлема виртуальной реальности, и она играет на смартфоне. Здесь нет разницы, каким устройством пользуется игрок, виртуальная школа в разной функциональности доступна и для обладателей дорогих капсул полного погружения, и для владельцев мобильных телефонов с небольшим цветным экранчиком (экран с 256 цветов и 240x320 точек – минимальные системные требования игры, это требование Минобразования).

Все овощи и фрукты сезонные, цикл жизни растений и насекомых в точности повторяет таковой в реальности игрока – причём, помимо реальной, хватает и фантастической флоры с фауны, которая, однако, всегда отмечена специальными значками. Есть смена погоды, день и ночь, смена времен года, в точности воспроизводятся звёзды, планеты и астрономические явления. Столько же, сколько в реальной жизни, проживают животные. И игровая внешность каждого игрока незаметно, но всё же ежедневно меняется с игровым возрастом. Да и возрастные болячки у каждой расы дают о себе знать (к счастью, здесь их можно вылечить добрым или злым волшебством).

В физических и химических лабораториях все воспроизводилось максимально точно, именно так, как должно быть согласно директив Министерства образования. Зато здесь, в виртуальном пространстве, приборы никогда не ломаются, израсходованные реактивы восстанавливаются, а лаборанты никогда не болеют.

В физической и химической лаборатории, как и в классах, тоже были свои модераторы, лаборанты. Они могли наложить на хулигана заклинание «не балуйся», которое надолго понижает его социальный статус в среде себе подобных, заклинание доброты, которое заставит его неделями выглядеть умильным и смешным, даря соседкам виртуальные цветочки, или попро-

сту обвешать дерзкого виртуальными цепями, которые тормозят и снижают все скиллы ещё несколько часов после окончания урока. Учитель сказал тебе «рот на замке»? Ну вот он, замок-молния, а то и амбарный замок. «Иди и стань в угол» – и ты в виртуальной школе, в отличие от реальной, действительно пойдёшь и действительно станешь в угол. Ремень, порка розгами, подзатыльники, стояние на горохе или соли – это же игра, так что ничего страшного. Однако меня это не касалось, так как я почти не хулиганил в школе и посещал большинство уроков.

У нас сегодня бионика, кристаллография, авионика. На бионике я уже был и уже получил своего игрушечного дельфина, на кристаллографии тоже – и уже успел у хоббитов выменять волшебный кристалл хрустала на ещё один стеклянный шарик (свой я уже успел довольно памятным образом потерять). Через полтора часа начиналась авионика, причем не практическое занятие, в аэротрубе – дающее занятные скиллы левитации, а так себе, смастерить модельку, нигде не нужную, кроме уроков, получить несколько третьестепенных скиллов, важных только для авиамоделиста.

Каждый урок нам давал или скилл, или предмет, или то и другое – некоторые уроки приносили целый сет предметов или сет скиллов, они бывали редко, и становились заметными игровыми ивентами. Уроки давали возможность попасть ещё на и походы с экскурсиями, которые проводились каждую неделю. Например, на прошлой неделе желающие виртуально посетили парижский центр Помпиду и виртуально провели небольшой треккинг-поход выходного дня в Гималаи (правда, для этого им пришлось много и хорошо учиться, сдав тесты по всем основным предметам, а также эмоциональные тесты на совместимость в походе). Новых экскурсий с походами пока не объявили – а значит, делать в школе было уже нечего.

Сегодня я не пошел в класс математики, как делал это обычно. Не пошел и к гномам в мастерскую. Там нужно тем более решить квест, открутить огромные заржавевшие тиски. Для этого нужно найти маслѐнку, а она есть только в городе Загадок у НПС, у которого нужно помочь убрать в мастерской. И только тогда гномы, может быть, разрешат крутить тебе виртуальные гайки. Тоска! У хоббитов тоже было делать нечего. Они сидели на своём песчаном холме, рассматривая какие-то древние картонки с самолѐтиками. К тому же, кто знает – увидев чужака, они скорее всего включат режим норы, и станут для меня недостижимыми.

Итак, хоббит и две хоббитессы, два тролля в классе, злой колдун и я. Не густо сегодня на локации. Поэтому я сегодня отправился на Старый стадион играть с петом. Хомяк был крайне тупым сегодня. Он словно делал все нарочно, чтобы меня позлить. Дело, конечно же, было в хибаре из бычьих костей, которая с недавних пор стоит на Старом стадионе, а точнее, в том, кто там сидит. Колдуне. После того, как хомяк цапнул меня за палец до крови, я махнул на него рукой и отправился, чтобы осмотреть хибару поближе. Вопреки ожиданиям, хозяина дома не было.

Мой хомяк тем временем поскакал за гаражи. Те же два тролля были уже там. За гаражи, то есть в плохую локацию, нам, добрым персонажам, запрещали ходить с тех пор, как там обнаружилась пластмасса, а тролли открыли секрет, как поджигать и ей капать, словно дымящимися и жухающими бомбочками. Одной девочке так и капнули на ногу, что останется след на всю жизнь. Хорошо ещё, что это была не особенно требовательная к своей внешности хоббитесса. Тёмный эльф снабдил двух этих ублюдков спичками.

Когда в локации «За гаражами» совместились игровые умные контракты тролли+спички+пластмасса = бомбочки, плюс ещё бомбочки+два тролля+хомяк = злая шутка, мой питомец был закапан горящим пластиком и погиб крайне мучительной смертью.

В этот день я больше не играл. Понятно же, что колдун написал троллям в чат, что им нужно выйти во двор, как только хомяк остался без присмотра. В это время колдун прятался где-то возле нас. Он уже прокачал скилл гипноза мелких существ настолько, что хомяк перестал меня слушать. Всё это было продумано заранее: троллям фан, то есть веселье и прикол, колдуну столь нужный трупик. Не учли интересов только меня и хомяка. Отомстить в рамках

игры им было никак не возможно. Игра не дала мне право на ответное воздействие. На самом деле, я сам виноват, что покинул беспомощного без меня питомца. А в этом прекрасном и яростном мире с ним может случиться всё, что угодно.

На следующий день я не заходил в игру. Вместо этого я написал на форуме.

Шок! Тролли замучили насмерть моего хомяка. Закапать горячей пластмассой?! Это нормально?! Help

Реакция форума была незамедлительной, однако после трёх постов она и утихла.

>Я в 16 лет в деревне роды у коровы принял. Кровищи было – море! А у тебя хомяк в этом возрасте сгорел. И... ах да, виртуальный.

>Ты и в реальной жизни такой нежный?

>Соберись, придурок, ты плачешь над кучкой пикселей.

Глубоко раздосадованный, я снял с головы шлем виртуальности и отключился от игры на две недели.

### **Рассказывает Виктор**

Вот за что я уважаю своего друга Сергея, так это за то, что он умеет все подробно и правильно объяснить. Если его спросить, как устроена Виртуальная школа, он всё расскажет с самого начала. Зная дотошность этого юного математика, могу предположить, что он начнёт от крыльца и Юриков, а потом расскажет от том, что школа делится на два крыла. В левом крыле физические и химические лаборатории, электротехника, квесты на решение ЭДС уравнениями Кирхгофа, возможность повозиться с конденсаторами и паяльниками, виртуально починить какую-нибудь технику, пользуясь при этом не запутанным руководством, а всплывающими подсказками и набором деталей и инструментов.

Да что там какую-нибудь! Любая техника, начиная от патефона времён Вергинского или локомотива времён Платонова, заканчивая новейшей китайской мультиваркой или смартфоном, всё есть в виртуальной реальности. В конце левого крыла, под лестницей, расположена каморка дворника Архипа, охраняющего запасной выход. Этот бородастый НПС-персонаж склонен ворчать, если ты покидаешь школу, так и не посетив ни один урок, а также предлагать несложные квесты для прокачки эмпатии и доброты. Ещё он занимается тем, что накладывает дебафы за хулиганство в школьных локациях (большинство этих дебафов выглядят, как телесные наказания, хотя хватает и моральных виртуальных мучений).

В Мастерских гномов можно изучать все, какие только есть, трактора и машины – но после того, как покажешь, что ладно умеешь управляться с инструментом. Сначала с напильником, потом с гаечным ключом, потом с отвёрткой, и как результат, глядишь, и тебе дадут в руки рубанок или электрический тестер. Здесь не запикивают бессмысленно, как в обычной школе, технику в головы юным гуманитариям, не доводят до истерики шитьём тех, кому нужно лепить, а шитьё противопоказано – проще говоря, или иди к техникам налево или иди к гуманитариям направо и не морочь голову ни себе, ни людям. Зато здесь нет ущемления техников ради гуманитариев и программистов, свой необъятный виртуальный мир есть у математиков, а те, кто действительно интересуются техникой, получают полный простор для самовыражения в Мастерских гномов. Это привлекало в игру за гномов всё больше взрослых людей (хотя правда, чаще всего не очень успешных в реальности, ха-ха!).

Квесты у расы гномов последовательно все усложнялись, и начав с создания небольшой подвижной платформы, вы могли создать себе в помощь, например, робота Бендера или R2D2, получив в результате бесплатно его реальную копию с доставкой на дом из Китая. Здесь и виртуальное изучение двигателей BMW, и курсы скорой помощи, и виртуальное подтверждение прав через базу ГИБДД на управление автомобилем или мотоциклом. Поэтому права здесь являются ценным, и конечно же, именным артефактом. Их наличие в инвентаре показывает, что перед вами, по крайней мере, взрослый человек, и обидев его, вы можете нарваться на изощрённую игровую месть, недоступную уму школьника.

Время от времени в коридоре возникают двери в новые учебные кабинеты – например, биохимия, кристаллография, бионика. Объявляется урок или по расписанию, или когда в классе набирается необходимое количество учеников (с соучениками при этом можно общаться или закрыться от них, по желанию). Здесь немало предметов: аэродинамика, гидравлика, минералогия, облаковедение, почвоведение, микология (то есть изучение грибов), ветеринария, лесоведение, изучение лекарственных растений... И это всё бесплатно, более того, на каждом из предметов можно получить свои дебафы при плохом усвоении материала, артефакты или скиллы при хорошем.

Программирование, черчение, дизайн, трёхмерное моделирование и другие платные предметы доступны только эльфам. С одной стороны, это исключает риск хулиганства на уроках, так как эльфы отличаются крайней примерностью: а значит, делает проще задачу учителей. С другой стороны, эльфам стоит беречь свои карманы, так как цифровую валюту до учителя нужно ещё донести. В игре немало злых рас, представители которых не брезгают грабежом – везде, где их не может просечь и ограничить школьный персонал.

В виртуальных классах нет портретов на стенах. В век Интернета не имеет смысла внушать какую-то идеологию или превозносить одного писателя или учёного в ущерб другому. Нет здесь и уборщиц в классах, в самом деле, зачем в виртуальной игре создавать мусор, который придётся потом убирать? Нет, конечно, в игре присутствуют те мелкие предметы, которые постоянно болтаются в инвентаре у игроков. Как моток туалетной бумаги, кнопка, бутылка с водой, металлические пробки от бутылок, бумажка от конфет, упаковка от чипсов.

У хоббитов скорее всего обнаружатся марки, монеты, модельки и прочие предметы коллекционирования. А у троллей найдётся шило, чтобы всадить кому-нибудь в бок... ну или по крайней мере, у них всегда есть трубки для жеваной бумаги, а также мел для разрисовывания скамеек и парт (в лучшем случае, мел). А кое-кто (тёмные эльфы и злые тролли) предпочитают пользоваться в игре петардами, заразными иглами от шприцов и остро заточенными перьями, писчими и вороньими. И это не говоря уже о колдуне, который воюет со всеми расами воню и неприятно-оскорбительным поведением, при этом стараясь соучеников всяческими способами покалечить или убить.

Зато здесь, например, можно пойти к виртуальной доске, и ответить перед классом, что давало дополнительные скиллы. Эту процедуру психотерапевты рекомендовали неуверенным в себе людям. Далее можно много рассказывать о том, как построены уроки, как сменить по своему желанию облик виртуального учителя или учительницы, а также перечислять «за» и «против» телесных наказаний, но если вас это действительно интересует, вам лучше отправиться на официальный форум игры. А я вам расскажу о том, что происходило именно в нашем классе.

Есть в виртуальной школе и вазоны. Эльфы стараются за ними ухаживать, тролли относятся к цветам и вазонам понятно как. А если ещё учесть, что тролли это единственная раса, способная к уринации и дефекации, то причины бесконечных форумных войн между троллями и эльфами по поводу вазонов делаются ещё более понятными.

Вот и сейчас тролли строили пирамиду, залезая друг другу на плечи. Третий из них был достаточно тяжелым, чтобы вся пирамида с трудом удерживала равновесие. Похоже, он был переполнен тем, чем частенько переполнены земляные тролли, и передо мной появилась игровая табличка, позволяющая выбрать добрый или злой поступок (и соответственно с ним, изменение скиллов и внешности).

Поступить как эльф. Ударить нижнего тролля в колено, обрушить всю пирамиду, быть избитым. Девушки эльфийки могут воспользоваться стрелой и выстрелить нижнему троллю в колено или между ног (последний опасный вариант, возможна особая месть).

Поступить как человек. Ничего не делать, сообщить эльфам.

Поступить как тролль. Сказать что-то вроде «давайте, жгите, пацаны», помочь поддержать нижнего участника.

Поступить как гоблин. Ударить одного из нижних троллей, разогнать пинками всех остальных. (Внимание! после того, как дело верхнего тролля будет сделано, иначе возможен крайне опасный для гоблина уход в доброту).

Поступить как орк. Перевернуть верхнего тролля вниз головой, разогнать обгаженных участников пирамиды пинками, сообщить эльфам.

Поступить как хоббит. Призвать троллей к совести, получить от них тумачков, лишиться части содержимого карманов.

Поступить как волшебница— или произойдёт произвольная дефекация верхнего тролля, или пирамида потеряет устойчивость и рухнет.

Поступить как колдун. Ничего не делать. Колдунов не интересуют проделки троллей. Они только используют троллей для своих задач.

Сегодня я обрел небольшой зелёный румянец, поскольку поступил и не как человек, и не как тролль, а как нечто среднее. Шалость увидел, о том, что они делают, узнал, но при этом и не подумал доносить эльфам с других локаций. И это принесло мне плоды в тот же день, когда случайная рассадка в классе усадила меня рядом с теми же тремя троллями.

Итак, рассадка в классе: я, справа волшебница, слева, слева спереди и прямо спереди по троллю, остальные места занимают безответные хоббиты. Казалось бы, положение хуже не придумаешь. Троллей трое, значит будешь в лучшем случае заплёван с ног до головы. Что особенно противно после того, как они ели свои любимую бузину или груши, а сегодня я точно видел, как они их ели. Раньше считали, что виртуальная школа избавит от издевательств над себе подобными – и что там ни в коем случае не будет хулиганов, способных тебя толкнуть. Но сейчас считают, что наоборот, нужно перевести хулиганство в виртуальное пространство с улиц —тем самым научив постоять за себя хрупких хикки, трансгендеров, фрилансеров, хипстеров и прочих подобных чахлах обитателей реала.

Всё это стало основой дико модной благодаря Дуровым сейчас концепции «взаимопроникновения реала и виртуала». А вот сегодня тролли баловали меня, как могли – один подарил конфискованный у хоббита советский значок ГТО, второй сдую велосипедную шину для нарезания резиновых заплат, третий несколько батареек. Так что урок сегодня складывался удачно.

После урока я договорился встретиться с тремя троллями в дворе школы, сказав, что предложу им реально денежную тему (реально денежную, на пятнадцать евро! С горечью подумал я. А ведь ещё авторы тех литРПГ, которых читали наши родители, писали, что люди будут зашибать сотни тысяч евро игрой). Для обсуждения мы все четверо отправились в плохую локацию «За гаражи», где я и обрисовал им суть вопроса.

Тролли были благодарны мне, поскольку, оказывается, уничтожение растений в школе позволяло им влиять на климат всех локаций Виртуального мира – и это был последний вазон, которого им не хватало для того, чтобы создать ещё одну грозу этой осенью. Я сделал ребятам денежный перевод через блокчейн, и уже через час мы, давась от смеха, наблюдали в кустах на заброшенном стадионе превесёлое зрелище.

Колдун пытался выгнать алкоголика, который вил своё гнездо как раз на развалинах злого домика, то есть на бычьих костях с остатками сухожилий. Гнездо было из тряпок, старой шапки и охапки каких-то газет. Но у алкаша ничего не получалось, за что он вяло ругал Куртца, который стоял рядом – смешной в своей злобе, растерянный, перепуганный и не знающий, что делать.

Я, Сергей и Павел – трое из сорока игроков, отыгрывающие людей, и поэтому нам нужно держаться вместе. И уж тем более я не собираюсь давать спуску странному персонажу Куртцу,

который выбрал для себя роль тёмного колдуна. Он всего один, а у него получается безнаказанно изводить и доставать практически всех.

С петами в игре построена целая система. Сначала тебе дают на воспитание рыбку. Хотя она одна, тебе приходится дважды в день её виртуально кормить, а виртуальные камушки, водоросли, компрессоры и прочее подарят тебе скиллы и квесты аквариумиста. Если с рыбкой было всё нормально, тебе открывалась следующая серия квестов – хомяк. Но виртуальная рыбка не так-то проста в уходе.

Рыбку в аквариуме постоянно приходится носить с собой, и аквариум гоблин может разбить, а тролль может туда плюнуть. Колдун же обойдется с рыбкой и аквариумом так, как ему продиктует его извращенное сознание – так что каждому нужно стараться защитить свой игровой инвентарь, и рыбку в том числе. Иначе тебе долгое время придется созерцать обидную табличку! «Никаких рыбок! Пока не забудется история с той рыбкой», или «Никаких хомяков! Пока не забудется история с тем хомяком», а способ ускорить жизнь здесь, в игре, только один – взросление...

...Повзрослев, ты сможешь завести котика, щеночка, затем пони и лошадку, а вот лошадку можно было обменять на волшебного пони, пони на волшебного единорога (а подружиться с таким волшебным питомцем – значит, получить вдобавок к нему вполне приличную автомашину от одного из спонсоров). Стоит ли говорить, что линия с петами была построена так, чтобы было ими интересно играть, «взрослея», значит, вкладывая деньги... Да и производителям авто выгоднее подарить, ну или почти подарить авто, тому, кто несколько лет делом показывал преданность бренду и всячески рекламировал его: и в реале, и в онлайн, и в игре. Задания в реале каждый выбирает по себе: кто-то уныло ходит полжизни с черным кульком «BMW», чтобы получить чёрного пони, а кто-то один раз офигенно рисует граффити «Феррари» и получает пони красного. Однако в любом случае, без развития своих питомцев, то есть для начала рыбки и хомяка, не обойтись.

Так что, в принципе, я понимаю мысли Серёги. Обидно вот так за здорово живёшь лишиться ценного домашнего любимца. А ещё, колдуны склонны к мстительности – хотя мстить одному он сможет, а мстить трём людям, действующим сообща, так это вряд ли. Также хорошо, что я подключил всех троих троллей. Теперь уже и люди, и тролли, и я ручаюсь, что и гномы с волшебницей, после того, как я поговорю с ними, будут против него. Ему не устоять. Он ещё пожалеет о том, что натворил. Он уже должен нам как минимум извинения за невинно убиенного хомячка, и это только начало. Я, конечно, успокаиваю себя, потому что персонаж опасный, хитрый и вредный.

Рассказывает Павел Воля

Наши отцы и матери читали книги о том, как все взрослые люди будут лежать в капсулах полного погружения, гонять драконов нефиговым мечом, пить кислое гномье пиво и зарабатывать тем самым горы игрового золота – которое, хоть и создано из ничего самими разработчиками, почему-то ценно настолько, что за него платят десятки и сотни тысяч евро. Реальность виртуальности оказалась другой. Гаджет для домохозяек из штата Мэн, со встроенным эротическим квестом «очки Короля», переносимый в спальню Элвиса Пресли. Разборка мотора BMW на скорость, аналога реального мотора, с реальным денежным призом в евро и реальной онлайн-трансляцией. Кулинарные шоу, где вы готовите вместе с Макаревичем, здоровье, где вы лечитесь с виртуальным Малаховым и интерактивное участие в шоу с Ургантом или Еленой Малышевой – вот что бьёт все рекорды топов. Во второй десятке «Виртуальная школа» плюс аффилированные с ней шоу. Изредка попадаются выпущенные американцами ещё в незапамятные времена авиасимуляторы, UFO и «Дюны» для шлемов (ну с этим неизбежным злом приходится мириться). Дальше места в ТОП-100 российской виртуальности плотно обсели попаданцы, причем в основном в тела Петра Первого, Николая Второго, Брежнева или Ста-

лина. Честно сказать, не люблю и не понимаю этот игровой жанр. Итак, посмотрим сегодняшний топ. Сегодня в ТОП игр для шлемов почти одна перелицованная классика литературы.

Человек-невидимка. Переиграй концовку романа, доберись до тропического острова, где действительно будешь наслаждаться жизнью. Большею частью, действие происходит на корабле флота Её Величества, где вам следует быть предельно осторожным.

Борьба миров. Организуй сопротивление коварным пришельцам, пока они не вырвались из своих ужасных цилиндров! Создай собственное биологическое оружие в руинах Лондона (или научись махать топором, обрубая эти вездесущие щупальца).

Двенадцать стульев. На румынской границе в этот раз «всё схвачено», и Рио-Де-Жанейро близок, как никогда. Но в гонку за сокровищами, помимо комедийного и нерасторопного отца Фёдора, включились коварные и жестокие ОГПУ, шпионы немецкой разведки, организации белогвардейцев и троцкистов, и даже семья инженера Щукина, которую сплотило то, что обоим надоело выживать на мизерную зарплату. Так что исход противостояния сегодня не однозначен, и все зависит от нашего игрока, отыгрывающего сразу Остапа Бендера и НПС Кису.

Архипелаг ГУЛАГ. Не верь, не бойся, не проси! Свет настольной лампы в лицо, макание головой в унитаз? Какая мелочь. Соверши побег со время сенокоса, угони секретный грузовик ГИС-1, «Грузовик Иосиф Сталин», и пересеки финскую границу в 1939 году. Вот тогда я поверю, что ты действительно прошел Архипелаг ГУЛАГ.

Приключения бравого солдата Чонкина (18+). Поставили охранять аэроплан, и о тебе забыли? Не беда! Будет много самогона, махорки, кадок с квашеной капустой, как минимум одна баба с сиськами большими, как арбузы, и бесчисленные захватывающие квесты: на базах, в парткомах, на фронте, и даже в сауне для высшего командного состава СССР.

Мастер и Маргарита (18+). Лидер отечественных игр для женщин, «Мастер и Маргарита» в новой, ещё более смелой редакции. Постарайся помешать иностранному консультанту, пока он не наделал бед в Москве – правда, для этого придется включить все свое женское обаяние. А ещё ты можешь выбрать сторону Зла и закатить такой бал у Сатаны, что он просто офигеет! У-ха-ха!

«Таинственный остров» по Жюльо Верну уже выходит из моды, первопроходцы-французы с их соплями и упором на семейные ценности уже на седьмом месте. Дальше шёл какой-то рекламный шлак, поэтому сегодня, я надев шлем виртуальной реальности, включил такую банальную, для школоты, но всё же прикольную игру «Виртуальная школа».

У меня там было два товарища – Сергей и Виктор. Мы втроём отыгрывали расу людей. Представляете – только трое людей на всю группу из сорока персонажей! У нас также было трое троллей, один гоблин, один колдун, одна волшебница, четыре хоббитессы, шесть хоббитов, одна эльфийка, один тёмный эльф, четыре гнома, одна кобольдесса... а остальные были слишком не интересными для того, чтобы я их запомнил. Просто вне зависимости от того, какой расой они играли, игрок не участвовал, не заходя в игру. Впрочем, время от времени они просыпались, делали несколько кажущимися нелепыми действий и снова замирали.

В принципе они зарегистрировались просто так, на будущее и заходят раз в день, чтобы не отстать от темпа жизни в игре, обновив свой игровой возраст (зачем это нужно объяснять долго, но поверьте, действие нужное, если случится что-то интересное). Приключений пока было не так много. Сначала Первое сентября, когда тролли раскатывают мостик из брёвен и осваивают бузину с грушами. Потом тролли обычно балуются с водяной колонкой, ну а люди с первого дня выясняют, кто лучше кто хуже, и строят иерархию в виде парящей пирамиды с глазом.

Первая неделя в игре проверяла тебя на общую нормальность разума, в её биологическом смысле слова. Вторая неделя тестировала на эмпатию, то есть желание сопереживать другим персонажам, например, выполняя разные их мелкие поручения. Третья неделя была посвящена взаимопомощи в коллективе и умению видеть – видеть, в смысле замечать мелочи. Четвертая

неделя уделена проверке готовности и умения ухаживать за живыми существами, а также проверке выбора: сотрудничать с администрацией игры или воевать против неё.

На пятой неделе нас учили отношению к тому, что относится к разделу безвозвратных трат. Кому-то, я слышал, капнули пластмассой на ногу, Сергей нечаянно покалечил тёмного эльфа, получив титул «Инквизитор», а ещё у него погиб виртуальный хомячок. Затем каждый из нас должен был получить что-то полезное от представителя какой-то иной расы. И так уж получилось, что для моего друга Вити польза была получена из сотрудничества с троллями. Их в нашем классе, а значит и на локации, трое – земляной тролль Тута ХАМ он, водяной тролль ОЙЛ Лукойл, и огненный тролль ГРЫзли. Вместе с Виктором они недавно поставили колдуна Куртца в тупик.

Что же. И я подключусь к борьбе против этого странного колдуна. Крайне не люблю тех, кто в этой игре играет за нечисть, и готов с ними всячески бороться. С троллями, правда, дружить не буду, потому что каждый из троих по-своему мне противен. Просто увяжусь в следующий раз за троллями в город Загадок, да узнаю, чем занимается эта компания, а заодно и колдун. Он просто не поверит, что представитель такой консервативной расы, как человек проник в город Загадок, специально чтобы его подловить (а может быть, даже разведать что-то). Это ему и в голову не придёт.

Рассказывает тролль Тута ХАМ он

Первый день в игре «Виртуальная школа» мне понравился. Его обставили, как Первое Сентября – асфальтная площадка перед входом в школу, на которой собираются нарядные, в школьных платьях дети с цветами – всё, как в жизни, только дети здесь семилетние гномы, тролли, эльфы, орки и хоббиты. Я, например, отыгрываю роль Земляного тролля. Были ещё какие-то странные персонажи, но их я особо не рассматривал. Заметил клумбы с хризантемами, непонятные гипсовые вазы на постаментах, стол с красной скатертью, за которым зевают, посматривая на часы и глядя на графин с водой, НПС директор и НПС завуч. Как только нас собралось ровно сорок, прозвучал Первый Звонок (первый игровой ивент, в значение которого я, впрочем, не вникал), и моя игровая жизнь началась.

Появилась шкала «личные качества»!

Раса – тролль.

Дополнительные характеристики – земляной тролль.

Добрый или злой – пока не понятно.

Возраст семь игровых лет ровно.

Доступные локации – «Перед крыльцом» с подлокацией «Нычка», локации «Крыльцо», «Вестибюль», «Коридор», «Левое крыло Виртуальной школы со всеми учебными классами», «Правое крыло Виртуальной школы со всеми учебными классами».

Подсказка!

Из Виртуальной школы есть два выхода: один в левом, второй в правом крыле. Один из выходов окажется для вас очень простым, другой же очень сложным. Дополнительных подсказок не будет, и вам придётся искать выходы самостоятельно.

После этого я оказался возле стола директора и завуча, получив первые игровые предметы, крепкое мужское рукопожатие директора, поцелуй в щёку от милой НПС завуча, а вместе с ними пожелание удачи с напутствием «не шалить и хорошо учиться». Таким образом в моём игровом арсенале появились:

Сандалии.

Носки.

Шапка с пропеллером.

Детские штаны на лямках.

Бумажная вертушка.

Разноцветная круглая конфета.

Пустой кошелёк.

Школьный портфель.

Я свою конфету сразу выкинул, только попробовав (её сразу ухватил колдун, вот идиот). Бумажная вертушка тоже давала мало толку, подарил хоббиту. Это стало выгодным решением, поскольку я получил в обмен на бесполезную фигну скилл «Расположение всей расы хоббитов», а также беспрепятственный доступ в локацию «Холмы». В портфеле нашлась тетрадка и шариковая ручка с первым квестом:

«Раскрутите ручку и сделайте ваше первое оружие – плевательную трубку».

Квест оказался мне несложным, и первое оружие попало ко мне в руки.

А вот и первое игровое задание!

Раскатать бревна на мостике.

Дорогой тролль!

Остальные дети не любят тебя в частности и твою расу в целом. Отомсти им за это зараннее, постаравшись искалечить на всю жизнь одного из них!

Важно!

Вдоль дороги растут чёрная, красная бузина, лопухи, а также дикие груши. Чёрная бузина не особо питательна, зато даёт возможность далеко плевать чёрной слюной, а также повышает ваши тролльские способности к уринации и дефекации.

Красную бузину есть или проглатывать нельзя, иначе, в зависимости от количества ягод, прокачаете дебафы «заблеваться», дебаф «понос вплоть до кровавого» и дебаф «тремор и слабость конечностей». Зато она твёрдая, и ею можно прикольно плевать из трубки.

Лопух вам пригодится, если решите справить нужду. Подтираться тролли могут также тетрадными листами, туалетной бумагой, газетой «Правда», газетой «Заря Приирпенья», толем, наждаком, денежными купюрами и песком.

Дикие груши позволят прокачать силы, энергию, а также дефекацию на максимум, но не переусердствуйте, поскольку возможен конфуз в виде внезапного «прорыва дна» с последующей потерей аппетита и потерей сил. Дикие груши являются самой питательной и полезной пищей для троллей, одним из наших символов. Никогда не кидайтесь дикими грушами, поскольку они для троллей святы.

Злое задание:

Во время первой экскурсии по Виртуальному миру опередите группу детей, а через речку на мостике из брёвен выкатите одно бревно. С вероятностью 0.3% на мостике кто-то из детей сломает ногу навсегда себя изувечив, что позволит вам прокачать немало злых скиллов. Постарайтесь взять с собой двух или трёх товарищей из любой расы, и шанс для каждого из вас тоже заметно вырастет. Чем больше троллей и их друзей отправится в путь к жестокому, весёлому и полезному для злых троллей приключению, тем лучше!

Важно!

Возможно, что все остальные дети, вне зависимости от расы, будут стараться помешать вам. Никто не хочет в первый же игровой день сломать ногу. Успешно мешая вам, они повышают скиллы человечности и доброты, что им в целом полезно и помогает игровому взрослению.

Важно!

Вы можете отказаться от злого задания, вызвав гнев и ненависть представителей злых рас, а также расположение добрых рас: волшебниц, эльфов, людей и гномов. В этом случае вы получите Доброе задание, созданное специально для тролля на первой экскурсии и статус «Доброго тролля».

Хм. Принимаю злое задание.

В ходе его выполнения я познакомился с ещё двумя троллями, которые, так же, как и я, сделали этот не очень хороший поступок. Мы, как тролли, все были злыми, как считалось

в игре, но не сумасшедшими. Здесь было две сумасшедшие расы. Это колдуны, которые занимались настоящим злом, причём во всех смыслах этого слова. Грубо говоря, колдун хочет не просто тебя убить, а ещё и сварить твоё тело в котле для снадобий. При этом фу! Он собирает и поедает всякие плевки. И гоблины сумасшедшие, они вроде нас, троллей на вид, но больше, сильнее и злее – и они охотятся на представителей всех остальных рас, стараясь убить или хотя бы покалечить.

Тролли имели возможность выбора, так как могли быть и хорошими и плохими. Хороший тролль превращался в такого себе обаятельного чертёнка в шляпе борсалино или цилиндре, а также в черной или красной, масонски-вампирского стиля, накидке и узких кожаных брючках типа лосин. Носят хорошие тролли с собой небольшие вилы, которые точат по мере интеллектуальных дискуссий, украшают их изящные волшебные перстни и цепочки. И в обязательном порядке они прокачивают доброту.

Совсем другое дело – тролли злые – ничего не умеющие, лоснящейся-опухшие, опустившиеся зелёные личности, еле волочащие налитые ноги, страдающие небритостью и дебилизмом, выглядящие бедно и чуть ли не воняющие через экран (точь-в-точь алкоголики или наркоманы со стажем). Злым тролль становился, если делал что-то злое вместе с колдуном, реализуя его интересы, помогая ему, но жертвуя при этом своим развитием. Вот только тролль, который помогает гоблину априори невозможен – это предательство наших интересов, а значит, переход в другую расу, расу гоблинов, где к тому же придётся начинать много ниже нулевого уровня, то есть самым несчастным, безответным и слабым из них.

Если же тролль выполнял игровые задания, подобные сегодняшнему, рассчитанные на свою удачу (то есть чужую неудачу), то в случае успеха прокачивался безнаказанно, не тормозя в скиллах, не изменяясь во внешности (ведь всё-таки, по умолчанию наша раса плохая и делает всем вокруг только пакости). Также можно было качаться в плохую сторону, безнаказанно делая гадости НПС и животным на школьной локации и в городе Загадок (конечно, если удастся им безнаказанно сделать гадость, ведь НПС и животные могут дать сдачи, причём иногда сокрушительно).

Нам в этот раз не посчастливилось, или может быть, посчастливилось всем остальным. Сполна хлебнул я в результате воспитательных мер и отвращения от добрых, а также того, что мне после первого же плохого поступка закрылись все добрые локации – «Старый стадион», который контролировали хоббиты, «холмы Хоббитов», «мастерские Гномов» и «садик Волшебниц и Эльфов» с подлокацией «Цветочные клумбы». Зато сразу открылись выходы в локации злые, откуда сразу же оказалось возможным выйти в «Город Загадок».

Злых локаций было не так много: и первая из них это Нычка (она граничит с асфальтной площадкой у входа в школу). Кусты колючей жимолости с ветками, свисающими практически до земли. Несколько лужиц вороньего помёта. Примятая, истоптанная сапогами трава. Ну и перевёрнутая гипсовая ваза с отбитым краем, под которой можно что-нибудь спрятать или забрать. Нычка – место, где можно подраться, обсудить, купить или продать, выменять что-либо с гарантией не проникновения школьного психолога или представителей добрых рас.

Нычка не принадлежит троллям, её криптографически контролируют тёмные эльфы, подбрасывая через неё различные, сотканые из тёмного Эфириума, интересные вещи, которые троллям и другим плохим персонажам можно безнаказанно забирать (только потом не попадайся с ними школьному психологу, иначе получишь конфискацию вещей, массу обидных дебафов, а если он разозлится, то и денежный штраф). Но пока тёмных эльфов ещё нет. Дождя в игре ещё не было, а значит, они не успели родиться из капелек дождя на листьях бурьянов, что, согласно форуму игры, является для них единственным способом появиться на свет. Поэтому не будем думать о том, чего пока нет.

Злые локации «Мусорка», «Колонка» и «За гаражами» выглядели примерно так, как они могут и должны выглядеть в нашей стране. Ничего необычного в них не было. Несколько кра-

шенных зелёной краской баков, водопроводная колонка с рычагом и тупик между двумя гаражами, в котором лежат куча смолы, груда битого кирпича и немало кусков битого шифера. Ещё было «Дерево Хулиганов и Белок», небольшая и странная локация, которая делилась поровну между силами Добра в виде Белок и силами Зла в виде Хулиганов, и которая мешала ученикам выходить с любой из локаций в Город Загадок (Белки старались отговорить от этого шага, а Хулиганы могли просто дать пинка под зад и направить назад в школу).

Ещё одна локация, которая могла стать как хорошей, так и злой – Пустырь, место со своим характером и уникальными квестами, территория, которая предназначена только для кобольдесс и ни для кого больше, граничит со Старым стадионом, Холмами, Колонкой и Храмом. Почитав форум игры, я узнал о Старом стадионе – а также о том, что со Старого Стадиона был выход ещё по трём направлениям: в Город загадок, на Поле и в Лес. На Стадионе же стояла хижина из бычьих костей, предназначенная для колдуна, а в противоположном направлении лежала тропинка к далёкой и опасной для злых персонажей локации Храм. Попав туда, можно прокачать Совесть, Честность и другие качества, которые в нашей расе считаются дебафами. Но не подумайте, я против священников ничего не имею. Однако не вижу смысла «доставать» их, а также учителей и психолога – мне кажется, это глупо, а то и просто неприлично. В игре есть, чем заняться и как себя развлечь, помимо этого. И я не имею в виду уроки. Более того.

## **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.