

LitRPG

СТРАЖ

АЛАСТОР

Алекс ЛАНГ

МИР В КУБЕ

ПРОБУЖДЕНИЕ

Алекс Ланг
Мир в Кубе. Пробуждение
Серия «LitRPG»
Серия «Мир в кубе», книга 1

Текст предоставлен правообладателем
http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=17086742
Ланг, Алекс. Мир в Кубе. Пробуждение : [фантастический роман]:
Издательство «Э»; Москва; 2016
ISBN 978-5-699-85313-7

Аннотация

Недалекое будущее...

Игровая индустрия развивается бешеными темпами. Суперпопулярным стал Мир в Кубе. За вознаграждение игроки со стажем предлагают обычным его пользователям свою помощь: прохождение квестов, добыча артефактов, решение сложных вопросов. Такие люди называют себя хэлперами. Однажды одному из них, по имени Ал, предложили заработать на весьма сложном задании. Нужно было в ограниченные сроки прокачать перса довольно слабой расы. Ал взялся – уж очень привлекательным был куш, но вскоре стал замечать, что в игре творится что-то странное. Неписи начали вести охоту на обычных игроков...

Содержание

Prologue	5
Глава 1	19
Глава 2	52
Глава 3	86
Конец ознакомительного фрагмента.	131

Алекс Ланг

Мир в Кубе. Пробуждение

© Ланг А., 2016

© Оформление. ООО «Издательство «Э», 2016

Prologue

Открытая могила

*Это стало уже рутиной: троды, матрица,
выход в симстим.*

Уильям Гибсон «Нейромант»

Оун бежал на пределе своих характеристик. Будь у него время, добил бы уровень. Тогда можно было поднять ловкость до сотни и получить хороший бонус скорости. Но времени не было. «Крылья Дракона» практически нагнали рейнджера. Они и так заставили его скрыться в соседнем Кубе. А теперь окончательно захлопнули ловушку. Юг и восток перекрыты союзниками «Драконов», назад повернуть нельзя, а на западе только небольшой участок пустошей.

Игра для Оуна закончена. Его старания – лишь небольшая агония. Буквально через два-три часа все будет решено.

Оун стиснул зубы и еще раз сверился с картой. Без шансов...

На западе не было ни городов, ни данженков. Зато, если сделать крюк, можно попытаться снова уйти в горы и проскочить к переходу в Рок. Но... получится ли? Не раскроют ли «Драконы» его замысел? А если они уже оставили кого-то у перехода?

«Будто у меня есть выбор...»

«Похоже, действительно нет», – мысленно согласился сам с собой Оун.

И в самом деле, что ему оставалось еще? Выйти из игры, оставив метку? «Драконы» обязательно ее найдут и установят наблюдение. Как только Оун снова войдет в игру, он окажется в руках противника. Выходить без метки – глупость еще большая. Тогда при следующем входе рейнджер окажется на стартовой локации родного Куба. А не расставить там наблюдателей – это расписаться в собственной глупости. Нет, «Драконы» не такие. Поэтому и остается только спасаться бегством.

Бежать, бежать, бежать...

Надеяться, что он успеет проскочить пустоши и уйти в горы. Там будет проще – у рейнджеров нет штрафа при передвижении по «чужой» местности.

Внезапно Оун остановился. Осознание пришло парой секунд позже.

Это же...

Мобы!

Все пространство, насколько хватало взгляда, было заполнено многоуровневыми монстрами. Они походили на гигантских освежеванных горилл. Гладкая багровая кожа, огромные передние лапы, короткие задние, накачанный торс, небольшая голова с широким лбом и множеством мелких красных глаз. Мобы достаточно неповоротливы – они медленно передвигались, упираясь кулаками в землю, и наты-

кались на собратьев. При этом все они были как минимум сотого уровня. А значит, очень опасны. Особенно для рейнджера семидесятого уровня.

Однако не только монстры заставили Оуна остановиться. Приблизительно в пятистах ярдах возвышалась темно-синяя арка телепорта. Это означало только одно – игра запустила новый данжен.

Хотя нет. Также это означало, что у рейнджера появился крохотный шанс на спасение.

Оун стал пристально вглядываться в арку. Навык идентификации был прокачан довольно скверно, поэтому много информации узнать не удалось. Повезло, что тот вообще сработал.

Название: Подземный город Зарлонгов

Уровень: 120

Статус: Неисследованный

Минимальное количество игроков: 1

Максимальное количество игроков: ???

Квесты: ???

Награды: ???

Репутации: ???

Достижения: ???

Немного. Однако и этого было достаточно. Если удастся пробиться к инстансу, «Драконам» придется очень туго.

Но вместе с этим вставал новый вопрос. Как низкоуровневому игроку пройти сквозь это море чудовищ? Маскировка? Если идентификация сработала лишь на треть, маскировка точно не поможет.

Оун открыл окно инвентаря. Эликсиры, еда, фолианты, квестовые ресурсы, прочий хлам. Ничего, что могло помочь в этой ситуации. Окно характеристик персонажа – основные параметры, зависимые, классовые навыки, профессии...

Стоп. А это что?

В графе специальных навыков значились две характеристики: «Крылья страха» и «Душа в пятках». Первая была частью игрового события. В честь Хеллоуина на стартовых площадках запущен специальный мини-инстанс. Все участники получили части маскарадных костюмов, сладости с бонусами, а также эту характеристику. На время события она прибавляла 5 % к скорости передвижения. Но откуда взялась еще и «Душа в пятках»?

Рейнджер хлопнул себя по лбу и покачал головой. Вспомнил.

В первый же месяц игры, когда он еще не освоился, Оуна занесло на один внутриигровой турнир. Все участники были гораздо сильнее рейнджера. Ему не оставалось ничего, кроме как постоянно убегать от соперников, надеясь продержаться до конца тайма и пройти в следующий круг по ничьим. В итоге даже сноровка рейнджера не спасла Оуна от полнейшего разгрома. Однако за свою тактику он получил

специальный навык. На тот момент он казался унижительным, поэтому рейнджер постарался как можно скорее забыть про турнир и его последствия. Но сейчас «Душа в пятках» оказалась очень кстати.

При активации этой особенности все основные параметры скидывались до нуля и переходили в скорость. Иными словами, персонаж с таким набором характеристик мог погибнуть от одного подзатыльника, но для этого по нему нужно было попасть...

Оун нажал на пиктограмму навыка и с трудом устоял на ногах. В одно мгновение изменилось восприятие мира. Монстры стали двигаться будто сонные. Зато каждое движение рейнджера было таким молниеносным, что хотелось блевать. Вернее, хотелось бы, находишься Оун в реальном мире. Вирт блокировал некоторые ощущения, однако в режиме полного погружения иногда возникали наложения реальных чувств на игровые ситуации.

Сделав несколько движений и привыкнув к новому уровню скорости, Оун побежал к телепорту. Через пятьдесят ярдов его заметили. Раздался громогласный рев, и зарлонги двинулись в сторону рейнджера.

Медленно. Слишком медленно.

Оун рванул к левому краю. Затем дождался, когда в центре появится брешь, и кинулся туда. Одни зарлонги размахивали тяжелыми ручищами. Другие высоко подпрыгивали, тяжело опускались и издавали новый рык. Воздух вокруг них

вибрировал, по земле пробегали волны. Очень похоже на оглушение или замедление. Но никто не успевал завершить атаку. Оун просто исчезал из одного места и появлялся в другом.

«Проклятье, почему я не вспомнил про эту особенность раньше? Всего час назад – и мне даже не пришлось бы уходить в этот гребаный Куб...»

Рейнджер выругался...

И едва не пропустил удар. Кулак зарлонга пролетел в дюйме от лица Оуна. Рейнджер захотел выругаться еще изощреннее, но подавил это желание. В следующий раз уже могло не повезти...

Две сотни ярдов.

Уходить от атак стало тяжелее. Монстры окружали телепорт плотным кольцом. Слово пчелы, защищающие свою королеву. Или кто там у них...

Снова рев. На этот раз в опасной близости. Оун даже почувствовал спиной колебания воздуха. Скорость на секунду замедлилась, но потом вновь приняла прежнее значение.

Пятьдесят ярдов.

Почему-то бежать стало проще. Впереди – три зарлонга, по бокам около десяти, но они не обращали внимания на Оуна. Вместо того чтобы нападать, mobs бежали назад. Спустя пару секунд далеко позади раздался крик. Почти сразу за ним – душераздирающий вой. Такого рейнджер раньше не слышал.

Уже влетая в арку перехода, он оглянулся.

«Драконы» все-таки настигли его. Передовой отряд в десять человек появился на локации и тут же наткнулся на разъяренных зарлонгов. Уровень преследователей был выше уровня рейнджера, поэтому mobs сразу переключились на них. Застигнутые врасплох, «Драконы» тут же потеряли четверых. Однако нужно отдать должное лучшему клану Куба Флэт – оставшаяся шестерка с огромным трудом, но все-таки расправилась с нападавшим. Вот только для десятков новых монстров гибель одного не значила ровным счетом ничего.

Зато кое-что значила для Оуна. «Драконам» придется заплатить высокую цену, только чтобы пробиться к телепорту в Подземный город. Теперь задача рейнджера – еще больше усложнить жизнь бывшим соратникам...

«Игрок Оун [70] открыл новый инстанс «Подземный город зарлонгов»

Получено достижение: «Открытие Подземного города зарлонгов» (на 5 % увеличивается опыт в любых данженах)

Соберите три достижения типа «Первооткрыватель», чтобы получить специальный навык «Клагоискатель»

Вы первый игрок, посетивший локацию «Подземный город зарлонгов». В качестве бонуса на время нахождения в нем ваши характеристики увеличены

Вами получено: «Благословение Первооткрывателя» (увеличивает ваш урон, а также уровень и скорость вос-

становления жизни/усталости на 10 %)

Внимание! Вы переведены в режим удвоенного получения опыта

Будь поблизости хоть один зарлонг, Оуна не спасла бы даже суперскорость. На несколько секунд рейнджер просто ослеп от системных сообщений. А будь у него включен чат, слепота длилась бы еще дольше. Системки об открытии дан-женов или нахождении редких вещей видит каждый игрок этого Куба и двух соседних. Обычно после них в приват начинается сыпаться всякая чушь типа поздравлений, вопросов «Что это такое? Как туда попасть?» и даже угроз. Что какой-то нуб открыл это место раньше других...

Оун отогнал лишние мысли и осмотрелся. Достаточно объемный туннель шириной двадцать футов, высотой около десяти. Слабый свет давали редкие грибы на тонкой ножке, типа бразильской мицены, и кристаллы. Но даже этого света вполне хватало, чтобы рассмотреть все вокруг. Хотя, возможно, тут поработал и классовый навык «Глаз филина».

Рейнджер приблизился к самому большому кристаллу и попытался его отломать. После нескольких ударов рукоятью кинжала кусок поддался. Держа его перед собой, как факел, Оун направился в глубь туннеля.

Сначала проход шел под небольшим уклоном вниз, под ногами чувствовался достаточно податливый грунт. Но через пару сотен ярдов туннель выровнялся и начал петлять.

Еще приблизительно через сто ярдов он стал резко расширяться, а грунт сменился каменной поверхностью. Через пару секунд Оун вышел к просторному залу. Очертания свода терялись в высоте, а противоположный конец едва угадывался.

В центре помещения была установлена статуя. Она изображала огромных размеров зарлонга. Левая часть морды чудовища закрыта маской, правая изрублена секирой. Само оружие застряло в черепе сбоку. Зарлонг стоял на груди изломанных человеческих тел и держал на вытянутых руках рыцаря в полном доспехе. По сравнению с габаритами монстра человек выглядел карликом. В тех местах, где он держал рыцаря, металл порвался, как тряпка.

Несмотря на то что статуя выполнена из камня, Оун ощущал исходящее от нее напряжение. Казалось, еще чуть-чуть – и монумент оживет. Рев монстра затопит зал, резкий скрежет металла сменится хрустом костей и мокрыми шлепками развалившейся плоти...

Оун поспешно отвел взгляд от скульптуры. И едва не бросился назад – к выходу из данжена. То, что его не заметили, было чудовищным везением. Монумент произвел на рейнджера настолько глубокое впечатление, что он не сразу обратил внимание на остальных. Кто это был, сложно сказать – навык идентификации не работал. Фигуры в темных балахонах стояли на коленях и монотонно кланялись статуе зарлонга-титана.

Жрецы?

«Да какая, к черту, разница!»

Рейнджер поспешно убрал кусок кристалла в инвентарь. Вроде он был слишком далеко, чтобы его почувствовали. К тому же балахоны сидели спиной к проходу. А может, они находились в трансе и в принципе ничего вокруг не замечали?

Так или иначе, на пути встала новая преграда. Три десятка жрецов, которые неизвестно как отреагируют на игрока.

На глаз ширина зала около двухсот ярдов.

«Попробовать проскочить? А если у этих жрецов есть какие-то способности – магия или типа того? От некоторых кастов уклониться невозможно...»

Что же делать тогда?

«По левой стороне балахонов заметно меньше. Рвануть туда? Или все-таки применить маскировку? Это сильно уменьшит скорость движения, к тому же нет никаких шансов, что способность сработает в таком месте...»

Оун еще раз взвесил все варианты и кинулся через зал. Секунду-две на него не обращали никакого внимания. Но стоило рейнджеру приблизиться к монументу, как поднялся гул. Оун кинул взгляд через плечо – балахоны перестали кланяться, но по-прежнему стояли на коленях. Теперь они читали что-то вроде молитвы, от которой их тела окутывала лиловая аура. Одновременно сбоку раздался мелкий дробный стук. Будто осыпался потолок. Оун перевел взгляд и ед-

ва не остановился...

Ему потребовалось сделать огромное усилие, чтобы продолжить бег.

Словно подсохшая глина, со статуи осыпался верхний слой. А под ним оказалась живая плоть. Ну, насколько это возможно для виртуальной реальности...

Оживший зарлонг повернул голову и встретился взглядом с Оуном. Рейнджер ожидал чего угодно – горящих глаз, ярости, презрения, жажды крови. Но не этого. Зарлонг внимательно следил за игроком и *оценивал* его. Еще мгновение – и колосс ухмыльнулся. Недобро, но без какой-то особой враждебности. Скорее, просто в предвкушении.

От такого поведения моба Оуну стало не по себе. Захотелось как можно скорее выйти из игры, и не важно, что будет с реликтом Крыльев Дракона. Лишь бы свалить отсюда и забыть это. Взгляд, полный жизни.

Чувство ничтожности и какой-то обреченности перед виртуальным гигантом...

«Господи, да откуда у этой твари такой взгляд?! Она будто осознает себя!»

Стон. Рыцарь в руках зарлонга тоже оказался живым. Он попытался выскользнуть, но монстр не ослабил хватку. Он перевел взгляд на пленника, только теперь в нем читалось одно разочарование. Разочарование и скука.

А затем зарлонг резко развел руки в стороны...

Оун был так ошеломлен, что не сразу понял произо-

шедшее. Зал взорвался какофонией звуков: пронзительный скрежет, сдавленный хрип, короткий лязг, еще более пронзительный истошный визг, и... внезапная тишина... затем что-то лопнуло, порвалось, сухо хрустнуло, треснуло и снова затихло. А потом к ногам зарлонга тяжело шлепнулось нечто похожее на груды крупных узелков...

Когда пришло понимание случившегося, Оун был готов грохнуться в обморок, как сопливая школьница. И черт с тем, что вирт все это блокирует. Сознание, запертое в игровом теле, молило о пощаде. Оно хотело вернуться в реальный мир, потому что там можно запереться в сортире, а потом надраться каким-нибудь дешевым пойлом. А еще потому что там нет ничего подобного...

Фильмы ужасов? Чушь это все, бред! В фильмах всегда есть четкое разделение между живыми актерами, бутафорией и компьютерной графикой. Но другое дело – компьютерная игра с возможностью погружения. Боты и НПС в ней выглядят как обычные игроки. Они выполняют простые команды: выдают квесты, делятся советами, рассказывают новости, развлекают, удивляют. Они вносят в игру подобие реальной жизни. Неудивительно, что многие воспринимают их как обычных людей. Даже в уставе кланов все чаще мелькает правило: «Относись к «местным» так, какого отношения хочешь к себе!»

И вдруг он видит такое...

Оун бежал, уже не отдавая себе отчета. До прохода оста-

валось не больше пятидесяти ярдов, но рейнджер сейчас думал о другом. Как можно скорее вырубить эту хрень и забыть все, что видел.

Внезапно рейнджера что-то сбило с ног. Отбросило к стене и с силой приложило по голове. Уровень хп резко упал до красного сектора. Оун попробовал подняться, но снова упал. Пол оказался залит чем-то липким, а руки наткнулись на длинный осклизлый предмет. «Глаз филина» услужливо подсветил этот «предмет», и сознание Оуна снова забилось в конвульсиях. Рейнджер кинул взгляд на зарлонга. Монстр замахнулся для броска второй половиной разорванного тела...

А на морде зверюги появилось выражение истинного наслаждения.

Спотыкаясь и снова падая, Оун рванул к проходу. Понимая, что времени не осталось и держится он только на бонусах за открытие данжена, достал на бегу реликт. Тот самый, ради которого все и затевалось. Совсем близко что-то с отвратительным чавканьем взорвалось. Оуна окатило холодными брызгами. Он постарался не думать об этом.

Двадцать ярдов, проход раздвоился. Оун выбрал левый. На повороте хотел оглянуться, но в последний момент передумал. Где-то впереди раздался громкий топот. Сзади ему вторил жуткий хохот.

Рейнджер уже не следил за окружением, поэтому даже не заметил, как земля ушла из-под его ног. Лишь краем глаза

Оун успел увидеть внизу окровавленные колья.

«Похоже, конец...»

«И слава богу!»

Пронзительный скрежет, сдавленный хрип, короткий лязг, и тишина...

Сэм с трудом откинул крышку вирт-капсулы. Первые десять минут он просто лежал и смотрел в потолок. Перед глазами до сих пор стояли эти ужасные сцены. Темный зал. Осмысленный взгляд. Улыбка превосходства. Грубая казнь. Страх, какого Сэм в жизни никогда не испытывал. Бездумное паническое бегство. Довольный хохот.

Сэм облизал пересохшие губы.

– Господи, что за психи делали эту игру?

Нужно было выбраться из капсулы и сходить в душ, но не было сил. Руки тряслись, ноги как куски ваты. Все силы остались там, в этом гребаном Подземном городе. Сэм прикрыл глаза и тяжело вздохнул. Даже осознание, что реликт теперь находится вне досягаемости, не успокаивало его.

Напротив, у него появились сомнения в правильности своего поступка...

Глава 1

Большой куш

– Бобби, ты знаешь, что такое метафора?

– Что-то из «железа»? Вроде компенсатора?

Уильям Гибсон «Граф Ноль»

Врачи советуют начинать день со стакана разбавленного сока. Но, знаете, я не люблю соки. По мне, с утра нет ничего лучше кружки хорошего молотого кофе. Крепкий бодрящий американо, изысканный и слегка горьковатый амаретто, мягкий расслабляющий ирландский крем, насыщенный мокко. Только не та моча, которую разливают в кафе из огромных пузатых чайников. Я говорю о традиционных кенийских, гватемальских, колумбийских, ямайских, йеменских сортах. Если вы никогда не пробовали йеменского мокко, объяснить, чем он отличается от разбавленного латте в «Старбаксе», просто невозможно. Это как сравнивать тибетского мастифа с... овчаркой или таксой. Вроде все относится к собачьим. Только мастиф вызывает восхищение и трепет, а овчарка с таксой – ничего.

Очередной раз вдыхаю дивный аромат мокко и сажусь за компьютер. В джаббере мигает два сообщения. Одно от Трейси:

– Хай, Ал! Нашел тебе чистого по Кубу, скоро стукнет.

Топ-клан, большой куш.

Ай да Трейси. Как у него только это получается? Этот парень, наверно, способен отыскать клиентов даже на необитаемом острове!

Недавно почти все игроделы и локализаторы пошли на отчаянный шаг. Они приравняли помощь хэлперов к операциям на черном рынке. Как правило, за такое светит бан или крупный штраф. Поэтому клиентов в последнее время почти не осталось. По версии гигантов игровой индустрии, хэлперы отнимают у компаний часть заработка. Самое смешное, что имеется в виду потенциальный заработок. То есть те деньги, которые мог вложить игрок в этот проект, если бы не обратился к нам. Но с такой же долей вероятности мог бы и не вложить. Однако на такое утверждение большие боссы обычно не обращают внимания. Прибыль могла быть выше – и это главное.

А ведь если посмотреть на ситуацию под другим углом, получается, что мы помогаем не только игрокам. Когда люди обращаются к нам, они находятся в сложной ситуации. Потратить дикие суммы на решение проблемы. Потратить кучу свободного времени. Бросить эту игру и уйти в другую. Или найти хэлпера. Естественно, наша помощь не бесплатна. Но вместе с тем мы удерживаем человека в том проекте, где у него что-то не получилось. Без хэлперов он мог вложить те самые деньги, которых «недосчитались» игроделы. Но самое важное – он мог просто уйти. По-английски.

Так что в итоге лучше? Не получить часть прибыли или потерять активного игрока?

Большие боссы не привыкли задумываться над такими вещами. Вместо этого они охотятся за хэлперами. Наши действия не нарушают никаких законов, поэтому все сводится к угрозам, блокировкам провайдера, отключениям света и энергии, иногда избиениям. До последнего доходит не всегда. Но, черт возьми, я не хочу встретить на пороге дома двух бритых югославов!

Поэтому нам приходится пользоваться помощью посредников. Таких людей, как Трейси. Гениев взлома, шифрования и компьютерного кода. Посредники сами находят клиентов, обрабатывают, а потом еще и проверяют. Банковские счета, задолженности, места работы, связи. И только если человек оказывается чистым во всех смыслах, сводят их с хэлперами.

Второе сообщение как раз от заказчика:

– Привет! Срочно нужна помощь!

Сверяюсь со временем сообщения. Отправлено всего десять минут назад. Отлично.

– Хай. Какого рода помощь?

Ответ приходит почти сразу:

– По игре «Куб». Знаешь такую? Нужна помощь с новым данженом.

Тяжело вздыхаю и качаю головой. Очень хочется сделать фэйспалм.

«Друг, я бы гораздо меньше удивился, если бы речь шла о какой-нибудь «Ультиме» или «Эверквесте». Но «Куб»...»

Кажется, этот парень хочет меня оскорбить. Более того, у него здорово получается!

«Мир в Кубе», или просто «Куб», на сегодняшний день самая известная игра с возможностью полного погружения. Меньше чем за полгода загруженность мира составила восемьдесят процентов. Разработчикам тут же пришлось увеличивать объем серверов, дорабатывать контент, вводить новые локации и расы. Без малого пятьдесят миллионов человек оказались во власти многогранного мира. Даже основным конкурентам WGP, группе компаний «Astro», такие показатели не снились. А ведь их дебют «Астральные войны» называли не иначе как мировым помешательством. Предрекали чуть ли не вечное существование. Шутка ли – сорок пять миллионов активных подписчиков за год и контракты на запуск игры в Индонезии, Филиппинах, Индии и Сингапуре. Однако «Куб» задрал планку еще выше. Одновременно скинув «Астральные войны» в небытие. Прошло всего полтора года, а сервера закрываются один за другим. На черном рынке все чаще появляются объявления о продаже персонажей, но вряд ли на них найдутся покупатели. Этот мир уже никому не интересен. Ведь «Куб» дает гораздо больше возможностей. Взять хотя бы одно уникальное разделение, из-за которого игра и получила такое название...

– Конечно, я знаком с «Кубом». Только нужны подробно-

сти. Что за данжен? В какой части мира находится? Что за цель?

– Цель...

Через монитор вижу на лице собеседника сомнение. Наверно, кусает нижнюю губу, хмурит брови или типа того. В принципе, его опасения понятны. Боится, что, если я откажусь, тут же солью информацию о ценном предмете в сообщество игры.

– Цель... очень важная. Реликт высокого класса. Наш клан хорошо за него заплатит.

Усмехаюсь. Скорее всего, речь идет о реликте первого класса. Может, даже экстра. Другими словами, единичный артефакт. Предмет, аналога которому больше нет во всей игре. Его можно получить только один раз в принципе.

Бьюсь об заклад, не только его клану нужна эта штука...

Если информация о таком предмете всплывет в сообществе, за ней начнется серьезная охота. Трудно представить, сколько денег уйдет на войну между претендентами. Большие боссы будут рады такому событию.

Теперь ясно, почему Трейси говорил о хорошем куше.

– Понятно. Но что по остальному? В каком Кубе данжен, какие характеристики?

– Я должен знать – возьмешься за это или нет?

Тяжело вздыхаю. Самое сложное для меня – это переговоры. Меня просто выворачивает наизнанку от глупых вопросов. И поделать с этим ничего не могу.

А этот вопрос глупый. Очень глупый...

Вот скажите, кто из людей согласится взяться за работу, о которой ему ничего не известно? Я все понимаю. Этот парень тоже рискует, но лезть в бутылку только из-за этого не собираюсь.

– Послушайте. Эти сведения действительно очень важны. Без них я не смогу дать ответа. От мира и характеристик данжена зависит очень многое. Например, перса какой расы мне взять и на какие характеристики делать упор. Некоторые расы чертовски сложны в прокачке. Это не «Астральные войны» – в «Кубе» нужного перса не так просто купить. Они значительно дороже, и проблем переноса больше. Ни вам, ни мне головная боль не нужна, полагаю. И так скажет любой хэлпер.

Долгое ожидание.

Пожимаю плечами и допиваю мокко. Жаль, если контакт сорвется – уже неделю не было ничего подходящего. Но это не повод бросаться на первое же предложение. Хотя...

Все-таки решаю немного подтолкнуть этого парня.

– Если опасаетесь утечки, могу гарантировать, что мне это не интересно. Серьезно. Хэлперы вообще, кроме своих, ни с кем не обсуждают заказы. Тем более в ваших руках мой ник – это моя репутация. Не вижу смысла пачкать ее из-за копеечных сумм. Меня даже свойства и название артефакта не интересуют. Только данжен и Куб, чтобы знать смогу, ли помочь.

Наконец, чат оживает.

– Куб Кэйв. Данжен...

Ну-ну... Еще чуть-чуть, парень, ты сможешь!

– Вообще, нам мало что о нем удалось узнать – не хватает навыков. Его уровень сто двадцатый.

Хорошо что я допил кофе. Иначе заплевал бы весь монитор! Сто двадцатый?! Этот парень определенно издевается надо мной!

Судорожно хватаю ртом воздух. Даже представить не могу, какие терминаторы там водятся. Уровень данжена обозначает минимальный рекомендованный уровень игрока, на которого он рассчитан. Нет, внутрь можно попасть хоть на пятом уровне. Но только со сто двадцатого у игрока будут хоть какие-то шансы в этом месте. Естественно, при наличии хорошего вооружения и баффов.

Но это не самое главное. Разработчики из WGP – полные извращенцы. По крайней мере, когда дело касается игр. Еще одна особенность «Куба» заключается в том, что до сотого уровня это обычная VRMMORPG в фэнтези-стилистике. Пусть у нее есть много ключевых особенностей, типа разделения мира и неограниченной системы навыков, но в целом – классика жанра. Вот только после сотого уровня начинается сущий ад. Впечатление такое, что это совсем другая игра. Будто кто-то дернул ручку хардкор-режима.

Сила и уровень жизни монстров увеличиваются в разы, а вещи, собранные игроком, превращаются в мусор. Победить

одного рядового моба можно только очень мощной группой с кучей артефактов. А чтобы завалить какого-нибудь мидл-босса, нужно созывать весь клан. Но и в этом случае победа не гарантирована. У монстров появляются зачатки искусственного интеллекта. Они посылают разведку, нападают из укрытий, строят баррикады. Кто-то говорит, что даже берут пленных и пытаются. Но это, скорее всего, неудачный вброс. Единственное сообщение на эту тему оставил какой-то нуб седьмого уровня. И, кроме него, больше никто эту тему не поднимал...

А тот факт, что мобы стали получать опыт за убийство игроков, подтвердили сами создатели. Монстры развивают врожденные характеристики, которые напрямую зависят от количества скальпов. Что делает их еще опаснее. Именно из-за таких свойств игры до сотого уровня добрались немногие. Слишком велик страх игроков стать мясом...

Теперь представьте, чего можно ждать от данжена сто двадцатого уровня.

– Ну? Возьмешься?

Непонимающим взглядом смотрю на окно мессенджера. Ну и что мне прикажете делать?

Спрашиваю больше для поддержания разговора, нежели из интереса:

– Сколько вы готовы предложить?

– Предлагаем эквивалент десяти тысяч кристаллов. В долларах, конечно.

Тоже мне, Джеймс Бонд. Этот джаббер и так защищен какими только можно протоколами шифрования – знакомые специалисты постарались, а парень все равно боится называть реальные цифры. К тому же сомневаюсь, что его ник «Милый Дракон» такой же, как в игре.

И вообще, это слишком маленькая сумма для подобных запросов. Сами по себе реликты экстра-классов стоят гораздо дороже. Конечно, все зависит от свойств. Но вряд ли эти парни хотят нанять хэлпера из-за штуки, которая ни на что не годится. К тому же ее каким-то образом нужно вытащить из нового данжена...

Стоп!

Новый данжен?

Пазл складывается в целую картинку. Надо сказать, весьма неприятную. Даже больше, чем была до этого момента.

– Еще раз. Данжен новый?

– Да, вчера запустили.

– И реликт находился там не с самого начала?

– Верно... его туда принесли.

– То есть вы не знаете, где он респнется, если инст развеется?

Очередное долгое молчание.

– Нет.

Врет.

Как минимум догадывается, где появится эта вещь потом. Просто им до нее будет не добраться. А может, даже не «где»,

а «у кого»? В игре есть крошечная вероятность создать случайный реликт внушительного класса при высоких навыках профессий и показателях удачи.

Проклятье!

Это самая отвратительная и неприятная ситуация, в которой оказывались наши клиенты. Даже если собрать в одну кучу проблемы всех прошлых заказчиков, до такой задницы им будет очень далеко.

Если пересказать все вкратце, это будет выглядеть следующим образом. Какой-то игрок создал, нашел или украл ценный артефакт. Те, кто об этом узнал, устроили на парня облаву. В одном месте собралось так много сильных игроков, что сработала защита игры. Разработчики перестраховались на случай быстрого прироста игроков специальным скриптом. Он создавал локацию или инстанс из готовой базы. Сила и количество игроков оказались таковы, что система выбрала данжен сто двадцатого уровня. Естественно, своими силами парни не справились. Еще вопрос – сколько из них знает свойства реликта. Может быть так, что не всем позволили даже спуститься в данж. А если «случайный» данжен не пользуется спросом, через некоторое время он закрывается. Развеивается. Как правило, срок жизни инстансов с низкой посещаемостью – от пяти недель до трех месяцев по реальному времени. Так как в «Кубе» время идет быстрее, получается от двух с половиной месяцев до полугода в игре.

Когда данжен исчезает, все предметы и артефакты, остав-

ленные в нем игроками, также пропадают. Обычные вещи, которые можно найти в магазинах большинства городов, исчезают насовсем. А вот реликты респавнятся в местах прошлого появления. Если это продукт профессий – в инвентаре создателя. Если клановая добыча – в банковской ячейке главы. И так далее.

В общем, у «Милого Дракона» был всего месяц, чтобы достать из временного данжена ценную штуку. И за все это безумство он планирует откупиться десятью тысячами кристаллов? Да этот парень псих!

Открываю номер Трейси и начинаю долбить по клавиатуре. Не обращаю внимания на ошибки – они только подчеркивают мое состояние.

– Трейси, ты вообще дукмаешь кого ты мне притьащил?! Да этот парень больной на всю горлову!!!

– Оу, оу. Ал, спокойно. Во-первых, он полностью здоров. Я раскопал его медкарту. Во-вторых, что стряслось? Там же халтура. Раскачать вора под покров или рейнджера на маскировку. И в данже реликт увести. Ты за два дня справишься.

– С радостьюб уступлю тебе такую халтурку! Он заказал временный данжен 120 уровнч!

– Дерьмо! Да он псих! Больной на голову псих! А медкарту подделал!

Понемногу успокаиваюсь. Вины Трейси в случившемся нет. Заказчики часто не выкладывают посредникам все де-

тали заказа. Непонятно, правда, почему. Боятся? Не считают важным?

– Так что думаешь делать, Ал?

– Отказываться, конечно. Или у тебя есть предложения?

– Ну, давай вместе подумаем.

От каждой успешной сделки Трейси имеет десять процентов, поэтому его озабоченность вполне понятна. В случае успеха можно заломить приличную сумму. Сразу отказываться от таких перспектив никто не хочет.

– Давай подумаем. Только лично я вариантов не вижу. Покров, маскировка, мимикрия – ничего не сработает. Слишком высокая разница в уровнях.

– Да. И врукопашную не годится. Времени столько нет.

– Эй? Так ты возьмешься за это?

Совсем забыл про «Милого Дракона».

– Одну минуту, пожалуйста. Обсуждаем варианты.

Нахожу и подгружаю последнюю на данный момент базу со списком открытых навыков. Дело в том, что в «Кубе», помимо классовых и профессиональных, есть еще и специальные – их также называют особенностями. Это те характеристики, которые можно получить, участвуя в эвентах, событиях, квестах, конкурсах, турнирах. Количество открытых навыков уже приближается к трем сотням, а разработчики утверждают, что игроки не нашли и десятой доли особенностей. Специальные навыки делятся на два типа: «пассивные» и «активные». Первые работают всегда с момента по-

лучения, а вторые активируются по желанию. Как правило, способности нельзя улучшать, но исключения встречаются довольно часто.

Пробегаю глазами по таблице в поисках хоть чего-то полезного в нашей ситуации. Попадается откровенная чушь. Вот, например, особенность под названием «Усталость». Описание: «Ваш вид оставляет желать лучшего. Скорость перемещения падает на 20 пунктов. Однако все монстры класса «нежить» принимают вас за своего до момента первой атаки. Исключение составляют любые виды боссов». Или вот, «Раздражение». Описание: «При ходьбе вы издаете странные кричающие звуки. Это очень нервирует. Неигровые персонажи общаются с вами неохотно, а монстры слышат издали. Уровень агрессивности монстров повышается на 10 %».

– Ал.

– Оу.

– Что делаешь?

– Смотрю таблицу специальных навыков. А ты?

– А я достижений.

– И как? Есть что-то?

– Вроде да. Смотри. Нашел в базе достижение «Неудачник». Увеличивает сопротивляемость физическим атакам до 5 %. Нужно помереть от мобов 100 (1 %), 500 (2 %) и 1000 (5 %) раз подряд. Думаю, может, взять гнома? У него врожденная сопротивляемость еще 10 %. Плюс на полтин-

нике можно взять «Защиту гор» – не кисло защиту поднимем.

– Нет, защита тут не поможет. У сотых высокая интуиция – пробьют за пару ударов. А вот по поводу расовых навыков ты молодец. Я тебя просто обожаю!

– Спасибо. Но странно слышать это от парня. Что придумал?

Я сразу полез смотреть специальные навыки, потому что не помнил ничего более-менее стоящего из способностей на старте. А стоило обратить внимание на дерево развития. Так. Сильфы, ангелы, зверлинги... Вот, гоблины! В линейке «Волчий наездник», навык «Прямой контроль». Описание навыка: «Тайное знание древнего племени наездников на волках позволяет вам взять животное под мысленный контроль. При этом все игроки и монстры будут воспринимать ваше животное как часть неигровой фауны (фона) до момента первой атаки. Исключения составляют все обитатели Ку-ба Скай».

Скидываю описание Трейси.

– О... Хм... А... Думаешь, сработает? Никогда не слышал, чтобы маунты под «контролем» таскали арты.

– Я тоже. Но, думаю, это потому, что они никогда не валяются бесхозными. Арты продаются, покупаются, обмениваются, дропаются с боссов, выдаются за квесты, создаются профами. Но никогда не лежат на пути. А вот обычные квестовые вещи маунты спокойно уводят. Вспомни, сколько в

свое время было соплей на сообществе, когда нубы пятидесятого левела таким способом делали квесты, которые обычные игроки не могли пройти на семидесятом.

– В принципе, да. А как насчет мобов? Все-таки сто двадцатые...

– А это только проверять на месте. В описании сказано, что маунта игнорят *все* мобы, кроме Скай. Это единственное, что приходит мне в голову.

– Пожалуй, да. Значит, берешься?

– Ага, сейчас отпишусь ему.

Разворачиваю окно заказчика.

– Хай.

– Ну?

Ответ приходит почти моментально. Бедняга, наверно, все ногти себе изгрыз, пока ждал.

– Есть один вариант. Скорее всего, он нам подойдет.

– Скорее всего?

– Да. Полной уверенности нет, это же сотые. Там может быть все, что угодно. Но шанс очень высок. К тому же это единственное решение.

– Хорошо. Значит, берешься?

– Могу, только меня не устраивает цена.

– И сколько ты хочешь?

Откидываюсь на стуле. Действительно, сколько? Квестовые арты, которые можно передать, стоят в полтора раза выше предложенной суммы. Уникальные реликты профес-

сий или дроповые – в четыре. К тому же накладывается сложность самого задания: временное ограничение, высокие уровни, неудобная раса...

Если быть честным, я очень плохо разбираюсь в экономике. Даже не столько в экономике вообще, сколько в любых вопросах, связанных с деньгами. Черт, я даже со счетами иногда разобраться не могу! Но единственное, что я усвоил за время работы хэлпером, – всегда называть завышенную цену. Как правило, после долгих торгов и уступок она приближается к реальной стоимости услуги. Думаю, пятидесяти тысяч будет вполне достаточно, поэтому...

– Семьдесят пять тысяч. И еще две тысячи сверху на первичные расходы, сумма не возвращается в случае провала.

– По рукам! Скинь реквизиты. Сам данжен находится в северо-западной части первого уровня Кэйва. Как будешь готов, приходи, тебя встретят. Скажешь, что пришел выполнить свою работу. Удачи!

Что?! Серьезно?! Да его сначала жаба душила! Десять тысяч кристаллов за все предлагал... Как так? Ну вот как?!

Чувствую, будто меня очень сильно поимели. Сумма, на которую так легко согласился этот парень, является крупной не только по меркам игровой валюты, но и по реальным деньгам. А он вел себя так, будто это обычные карманные расходы.

«Проклятье, да что же такое я должен достать для этих ребят...»

После того как решены основные вопросы, раскинув руки, валюсь на диван. День обещает быть очень насыщенным. Мало того, что время в игре течет в два раза быстрее реального, так мне нужно как можно скорее раскачать персонажа до пятидесятого уровня. Казалось бы, что тут сложного? Квесты, mobs, игровые события, эвенты. Только дело в том, что гоблины до двадцатого уровня достаточно слабы. И нужно будет хорошо потрудиться, чтобы превратить персонажа во что-то стоящее и подвести его к нужной ветке развития навыков.

Сложности добавлял и тот факт, что гоблинами мне играть еще не приходилось. Конечно, многие квесты похожи, да и я приблизительно знаю все, что потребуется персонажу в процессе прохождения. Но на всякий случай стоит проверить себя.

Тянусь за телефоном на столе и захожу с него в сообщество хэлперов. Хотя, наверное, сообщество – это слишком громкое название. Так, небольшая закрытая база прохождений, багов, читов и уловок. Несмотря на то что здесь зарегистрировано еще как минимум пять групп, помимо команды Трейси, полезной информации в сообществе откровенно мало. Оно и понятно. Во-первых, большая часть хэлперов – замкнутые в себе социопаты, которые редко с кем общаются. А во-вторых, мало кто хочет делиться действительно ценными сведениями с потенциальными конкурентами. Причем

совершенно бесплатно.

И тем не менее даже при таком подходе информации по «Кубу» здесь содержится больше, чем во всем Интернете. Причина, как всегда, кроется в желании локализаторов отхватить как можно больший кусок пирога под названием «потенциальная прибыль». Поэтому любые советы и уловки, способные значительно упростить и удешевить прохождение игры, они старательно зачищают. Уговорами, угрозами, а иногда и более грязными способами. И это тоже понятно. Учитывая, как быстро упала с вершины компания Astro, WGP хотят набить карманы, прежде чем настанет их время. А что такое когда-нибудь случится, никто даже не сомневается. Как говорится, ничто не вечно под луной...

Нахожу подфорум с советами по игре гоблинской расой. Он оказывается одним из самых мелких и не востребуемых – всего полтора десятка тем. Однако спасибо неизвестному мне Baron'у, здесь оказалось то, что я искал: «Быстрая прокачка гоблина до 20 лвл».

«Недавно делал заказ по гоблину и открыл интересную для себя вещь. Всем известно, что до покупки маунта гоблины слабы, как мыши. Охотиться в одиночку почти не реально, а каждый раз искать новую группу – мучительно. Так вот, набить двадцатый уровень вполне можно одними квестами. Времени это займет примерно столько же, что и гриндинг мобов (конечно, если вы не найдете одну-две постоянные команды), но в материальном плане вынесете гораздо больше.

Например, мой перс – шаман, получил посох, в два раза снижающий каст-тайм, спецнавык на сопротивляемость ядам и двадцать золота в общей сложности, не считая всякого лута. Но самое главное – я сразу получил доступ к поселению следующего уровня. Что сэкономило несколько дней пути в дальнейшем.

Основной квест называется «Торговое приключение» и берется у купца Стекка. Он может быть доступен не сразу, а только при поддержке воеводы или тренера. Трудностей с этим возникнуть не должно – один просит передать грамоту, второй разведать квестовую локацию. Типичные задания для малышни. После этого купец соглашается на задание, и вы попадаете в подземный инстанс. Обратите внимание на главное условие и штраф квеста. У меня с этим особых проблем не возникло, но кто знает, по какому пути пойдет прохождение у вас.

Сам инстанс разделен на три условные части. Первая самая простая – тут водятся всякие многоножки. Стаями почти не нападают, а по одной выносятся легко. Если попадетсЯ вход в «Логово» и есть запас времени, советую зайти. Поднимете пару уровней. Может, даже одолеете босса – у меня не вышло, застрял по пути.

Вторая часть сложнее, там начинают попадаться крысолюди. При поддержке охраны купца выносятся на ура. Данжен-ов типа «Логова» нет. Хотя, слышал, если удастся прибить сколопендру, откроется доступ в королевство ратлингов. Но

лично проверить это не смог.

Третья самая сложная – не переставая прет нежить. Я потерял часть охраны, но главное условие выполнил, так что обошлось без штрафов. После выхода на поверхность стало полегче. Несколько локаций со стандартными мобами. Просто живой опыт без всяких данженов и прочего.

В итоге на одном только «Торговом путешествии» поднял тринадцать уровней. Еще четыре добил заданиями от старосты Грэйсис (лишний стимул пройти квест – хорошие отношения и сочные задания). Оставшиеся три, правда, добил на мобах, хотя мог поговорить с остальными НПС. В общей сложности на все ушло часов пятнадцать (реальных).

Вроде все. И да пребудет с вами Архитектор!»

Оставляю автору благодарность и сверяюсь со временем – два часа после полудня. У автора гайда ушло пятнадцать часов на квест. Стало быть, к завтрашнему вечеру я должен быть как минимум двадцатым. С маунтом будет гораздо проще, но все равно до нужного навыка мне нужна неделя.

Что ж, вполне приемлемо. Чем больше времени останется на форс-мажоры, тем лучше.

Откладываю телефон в сторону, потягиваюсь и топаю к холодильнику. Открываю, убеждаюсь, что внутри нет ничего, кроме яиц и молока, закрываю. Зачем-то снова открываю и пытаюсь найти что-то съестное. Будто в прошлый раз еда в страхе попряталась, а сейчас разбрелась обратно по полкам.

Но нет, в холодильнике по-прежнему только яйца и моло-

ко. Закрываю бесполезную технику и прикидываю, что можно приготовить на вечер. После выхода из капсулы аппетит наваливается просто зверский. Будто ешь одновременно за обоих: за себя и того парня в игре.

Ясно, что из одних только яиц и молока много не сделать, поэтому решаю заказать пиццу или китайскую лапшу. Первой на двери холодильника среди кучи неоплаченных счетов нахожу рекламу пиццерии. Заказываю любимые «Четыре сезона» с бутылкой колы на шесть и начинаю готовиться к погружению.

В нижнем ящике стола у меня тайник – к обратной стороне дна приклеен небольшой пенал на десять ячеек. В каждой по одному чипу памяти для запуска вирт-капсулы. Пару лет назад производители капсул и крупнейшие игроделы решили позаботиться о безопасности пользователей. Сделать невозможной кражу и передачу (читай: продажу) игровых персонажей, а также искоренить такие явления, как мультководство, финансовая прокачка, и некоторые другие шалости. Теперь персонаж привязывался не к абстрактным данным, типа email или ip, а к конкретным людям. В любой игре, поддерживающей функцию InfoChip, разрешалось иметь не более одного персонажа. Если возникала необходимость, его можно было удалить и начать игру заново, но уже другим. В этом случае игрок подавал заявку на смену персонажа и сразу же мог играть новым. Тогда старого персонажа «замора-

живали» на неделю. Если за это время пользователь передумает, он получит его обратно, а новый вайпнется. Если нет, то еще через три дня от старого персонажа останутся только воспоминания...

Естественно, такая система не очень устраивает нас, хэлперов. Даже утке понятно, что нельзя одним персонажем помочь сразу всем. Слишком часто требуется индивидуальный подход. В одном случае нужна определенная раса, в другом – набор навыков и так далее. Поэтому для хэлперов система InfoChip очень неудобна. Но неизвестные благодетели нашли способ обойти систему.

Подменные чипы.

Суть в том, что не каждый человек может позволить себе купить вирт-капсулу для развлечений. Как правило, это люди из неблагополучных семей, сироты, просто малоимущие. В обмен на скромное вознаграждение они с радостью записывают на чип свои данные. Затем поверх них записываются программы-поправки, которые корректируют работу капсулы. Например, когда лазер сканирует сетчатку владельца, чтобы подтвердить личность, программа заботливо подсовывает сохраненные на ней данные. Таким образом, капсула «думает», что все в полном порядке. Ну а дальше за дело берется простая математика. Одному пользователю можно иметь лишь одного персонажа. Удаляется персонаж в течение десяти дней. Значит, имея десять подменных чипов, можно хоть каждый день создавать нового персонажа.

Однако это в теории. В практике все немного печальнее. Я уже говорил, что в последнее время клиентов стало заметно меньше. Поэтому лично я активно пользуюсь лишь пятью чипами. Один мой... В смысле, на самом деле мой – зарегистрирован на настоящее имя, мейнчар. Там лучник расы людей восемьдесят пятого уровня. Но его я ни за что не удалю, это своего рода память об одном моменте из недавнего прошлого. Два других – кобольд тридцатого и зверлинг сорок четвертого уровня. Их храню из-за сложности прокачки. Пожалуй, в этом плане самые неудачные расы. Два чипа с уже удаленными персонажами. И пять абсолютно чистых, ни разу не засвеченных.

Выбираю один из чипов с потертыми персонажами и вставляю его в капсулу. Откидываю крышку и устраиваюсь внутри. Сколько раз я ни повторял эту процедуру, а каждый раз возникает лишь одна ассоциация.

Саркофаг.

Углепластиковая коробка, в которой лежит оболочка, пока душа путешествует по разноцветным мирам. И самое страшное, если с этой коробкой что-то случится. Понятно, что в капсулу встроена куча модулей безопасности: дополнительные блоки питания, медицинские препараты, системы охлаждения и аварийной работы. Иначе это барахло не стоило бы своих денег. Огромных, надо сказать, денег.

Но все равно каждый раз, опуская крышку, я чувствую необъяснимую тревогу. Я не страдаю клаустрофобией и тем-

ноты тоже не боюсь. Однако не могу избавиться от приступа паники.

Впрочем, длится он совсем недолго. Ровно до того момента, как загружается система, а приятный женский голос предупреждает:

– Приготовьтесь к подключению нейронного интерфейса.

Несмотря на то что предупреждение звучит довольно просто и небрежно, подготовиться к подключению невозможно. Оно всегда происходит внезапно. В районе затылка возникает тупое болезненное ощущение. Затем следует легкая дезориентация. Кажется, что лежишь в гамаке, который начинает медленно, но неумолимо раскручиваться. Ощущения довольно противные, зато они заглушают чувство тревоги.

– Добро пожаловать в Игровой Центр. Пожалуйста, найдите подходящий сеттинг в рубрикаторе и подтвердите свой выбор.

Через «Избранное» выбираю «Куб».

– Игра «Мир в Кубе» подключена к системе InfoChip. Приготовьтесь к сканированию сетчатки глаз для поиска и подтверждения аккаунта.

Крепко зажмуриваюсь и жду, пока красная полоса лазера махнет по лицу. Пусть и говорится, что использование сканера не отражается на здоровье, ненавижу, когда мне светят в глаза этой гадостью. Тем более чип все равно подсунет системе нужные данные.

– Сканирование показало, что вы являетесь незарегистри-

рованным пользователем. Хотите создать новый аккаунт?
Естественно, соглашаюсь.

Пожалуй, самое поганое в использовании подменных чипов то, что начальную заставку нельзя скипнуть. Двадцатиминутный ролик об устройстве мира приходится смотреть снова и снова. Порой это настолько сильно выводит из себя, что нужно просить посредников на некоторое время остановить поиск клиентов на эту игру. Меня самого уже порядочно мутит от вступлений «Куба».

Казалось бы, что такого, обычная заставка. Но это уже не тот трехмерный видеоряд, что был в старых играх. Первый этап погружения – когда игрока только посвящают в мифологию вселенной, однако он уже является ее полноправным членом. Действия и результаты напрямую связаны с аффектами, эмоциями, чувствами. А когда один и тот же набор эмоций испытывается в десятый, двадцатый, тридцатый раз, становится очень тяжело держать себя в руках. Нарушается психическое равновесие.

Это как день сурка. Человек из раза в раз вынужден испытывать те же чувства, что уже посещали его когда-то. Только в одном случае он может совершать каждый день разные поступки. А в другом лишен даже такой малости...

...Темнота поглощает все окружающее пространство. Глаза напрягаются в попытке уловить хотя бы крошечный источник света.

Но я уже знаю, что этого не будет. Зато скоро появится он. Пять, четыре, три, два, один.

– Мир Куба был создан всего одиннадцать столетий назад Великим Архитектором. Он был одинок и печален в своем существовании. Чтобы грустные мысли перестали терзать ум Архитектора, он сотворил эту вселенную и существ, обитающих в ней.

Приятный мужской голос, баритон. Доносится откуда-то из-за левого плеча. Сколько ни поворачивайся, а рассказчика не увидишь. Источник звука также будет смещаться в сторону.

Темнота наконец рассеивается. Распадается на тяжелые грязно-серые облака, которые медленно расходятся в стороны. Словно занавес.

– Чтобы живущим в этом мире созданиям было так же интересно познавать его, как Архитектору создавать, он выбрал в качестве первородного элемента куб.

Облака разошлись на достаточное расстояние, чтобы сквозь белесую пелену между ними можно было увидеть огромный шестигранник идеальной формы. Вернее, сейчас он был не таким уж огромным – размером с бейсбольное поле. Если присмотреться, на верхней плоскости можно увидеть миниатюрные горы, леса, болота, еще более крошечные холмы и острова. Но сейчас Куб двинется навстречу. Стороны увеличатся настолько, что станет ясно – ландшафт для этого мира не един. Он искусственно разделен на девять оди-

наковых частей-ячеек.

– Архитектор поделил Куб на девять равных частей. В каждой он создал такой тип местности, который больше всего подходит для обитающих в ней существ. Сделал он это для того, чтобы избежать войн за территории. А чтобы все расы жили в довольстве и каждая не испытывала неудобств от остальных, творец разделил эти области еще на три уровня. Таким образом, получилось двадцать семь небольших кубиков. Но для простоты каждую местность, состоящую из трех уровней, принято обозначать как отдельный Куб.

Очертания ландшафтов рассеиваются, словно дым. Перед глазами возникает голый шестигранник, на поверхностях которого появляются борозды. Они делят каждую грань на девять одинаковых квадратов. Затем красным выделяется первый столбик, над ним вспыхивает название Куба. То же самое происходит и со вторым, третьим... девятым.

– Так, первый Куб называется Рок. Он представляет собой горную местность и является убежищем горгулий, гномов и кобольдов. Горгульи заселяют первый, самый верхний уровень куба. На втором обитают гномы, а в самой глубине гор – кобольды.

Выделенный Куб приближается, а грани становятся прозрачными. Можно увидеть, как хищные крылатые бестии с вытянутыми крокодильими челюстями охотятся на каменных големов и случайных путников. Гномы под толщей гор возводят настоящие дворцы, куют оружие и доспехи, раз-

ведывают новые проходы и заброшенные штольни. Щуплые низенькие существа с бледной кожей добывают руду, общаются с духами и призывают их, когда нужна помощь.

– Следующий Куб – Хилл. Холмистые степи населены орками, гоблинами и троллями. Как самые воинственные, орки занимают первый уровень. На втором располагаются гоблины, а на третьем тролли.

Снова взгляду предлагается Куб с соответствующим названием. Рослые орки под стягами разных кланов борются за право сильнейшего. Проворные гоблины оттачивают свое мастерство под покровом ночи и поклоняются волкам, считая их реинкарнацией погибших соплеменников. Под землей обитают неповоротливые тролли, которые редко выходят на поверхность, но обладают чудовищной силой.

– Куб Флэт представляет собой обширные равнины с плодородными почвами. Этот Куб дал приют людям, зверлингам и драконам. При таком заселении первый уровень отошел людям, второй зверлингам, а самый нижний – замкнутым и необщительным драконам...

Вуд – Куб с преимущественно лесистой местностью. Здесь обитают эльфы, фэйри и дриады. Расположение этих рас по уровням соответствующее: эльфы на первом, фэйри на втором, а дриады, как и полагается духам леса, занимают последний...

Пятый по счету Куб носит название Исл. Это территория, почти полностью заполненная океанами. Исключения со-

ставляют несколько островных государств. Куб заселен морским народом, тритонами иллитидами. Первый уровень занимает морской народ, второй остался за тритонами, и лишь на самом дне третьего уровня, в толще вечного мрака обитают иллитиды...

Следующий Куб Айс – пристанище цвергов, снежных племен, кентавров-фроди. Это территория холодных заснеженных земель. Первый уровень здесь достался снежным племенам, второй – кентаврам-фроди, а третий – цвергам...

Еще один Куб – Скай. Небесный мир, также известный как парящие острова или земли Лапуты. В этом месте обитают гламмы, ангелы и сильфы. Первый уровень принадлежит ангелам, второй – гламмам, а третий – духам воздуха сильфам...

И, наконец, последний обитаемый Куб – Кэйв. Здесь собрались жители пещер, подземелий и катакомб. Но, в отличие от остальных областей, эту Архитектор заселил не теми существами, каких хотел видеть тут с самого начала. Сразу после заселения Вуд сильнейший клан эльфов решил проверить своего творца на прочность. Архитектор впал в ярость из-за подобной наглости и неуважения, однако не смог убить своих детей. Вместо этого он заточил мятежников под землю. Они дали начало роду темных эльфов, дроу. В дальнейшем компании бунтовщиков подобралось пополнение. Осознавшие себя ифриты – духи огня, обманом вырвавшиеся из гномьих горнил. И разъяренные минотавры, произошедшие

от падших зверлинов, которые воспользовались запретным видом магии. Уровень обитания этих существ соответствует очереди их заселения. Первый принадлежит темным эльфам, второй – ифритам, третий – минотаврам.

Сначала Архитектор хотел изолировать Кэйв, но в итоге отказался от этой идеи. Каждый из Кубов был соединен переходами с двумя соседними. Так, например, из Хилл можно попасть только в Рок, Флэт и обратно. А из Скай – в Кэйв, Айс и назад. При этом переходы между Кубами существуют только на первых уровнях. То есть чтобы кобольдам с нижнего уровня Рока можно было попасть в Кэйв, им придется подняться на два уровня выше.

Зная, что ни в коем случае не может оставить своих детей без присмотра, Архитектор занял девятый Куб, центральный. Он получил название Мастер Куб. В этом месте творец основал величественную башню, которая проходит через все три уровня...

Восемь Кубов расходятся в стороны и открывают взгляду центральный. Как и у всех предыдущих, его грани тоже теряют очертания. Сквозь них видно, как из-под земли вырывается безликая черная башня. словно живая, она стремится к небосклону – на огромной скорости поднимается, пронзая острым шпилем толщу пород, воздуха и небес. Башня напоминает сказочный бобовый стебель. Она так же упрямо тянется ввысь, соединяя собой несколько миров. Пока, наконец, ее купол не скрывается за облаками.

– Творец обосновался на самом нижнем уровне башни и закрыл в Мастер Куб все переходы. Он не хотел, чтобы ситуация с эльфами повторилась вновь. Но также он знал, что рано или поздно кому-то из его детей обязательно понадобится родительская помощь. Для этого он создал ключи, которые разбросал по миру. Если найти такой ключ и зарядить его энергией, можно открыть прямой проход к Архитектору. Также увидеть создателя можно, и выполняя поручения некоторых жителей. Они не дадут однозначного ответа, как к нему попасть, но, сопоставив все полученные знания, можно будет найти решение.

Помимо этих способов, есть еще один. Однако, в отличие от предыдущих, он не перенесет путешественника сразу к творцу. Лишь позволит перейти на первый уровень Мастер Куба. После чего придется самостоятельно проложить дорогу до третьего уровня. Каждый переход охраняют бессмертные стражи – легендарные герои Архитектора, которые будут лично принимать решение, достоин ли тот или иной странник встречи с творцом.

Этот способ называется Блуждающие Врата. Переход, который появляется случайным образом в любом из восьми Кубов. В одном месте он не задерживается на долгое время. Так что найти Врата большая удача...

Изображение снова меняется. Теперь это больше похоже на обрывочный видеоряд.

Массивные полукруглые створки, окантованные аккурат-

ным витиеватым орнаментом. Они медленно расходятся в стороны и открывают взгляду ослепительно белую винтовую лестницу. Только направлена она не вверх или вниз, а под небольшим углом прямо. Это настолько необычно, что осознать, как такое возможно (а главное, как по этой лестнице идти), очень трудно. И все это великолепие парит в воздухе без всякой опоры.

Створки резко захлопываются. Врата исчезают...

Врата появляются где-то между пиков заснеженных гор...

В беспросветно-темных глубинах океана на краткий миг вспыхивает крошечное солнце...

В зловонных болотах среди грязно-бурой жижи проступают очертания внушительного предмета округлой формы...

Над жутким провалом бездны, в лицо которой отважится заглянуть не каждый герой, внезапно перестает идти снег...

– Да, натолкнуться на Блуждающие Врата – огромная удача. Однако она ни за что не сравнится с возможностью лично предстать перед Великим Архитектором и получить ответ на свой вопрос из его уст.

Как знать, может, именно тебе выпадет такая возможность, герой. Ты готов окунуться в мир незабываемых приключений и смертельных опасностей? Здесь твои старания будут достойно вознаграждены, а подвиги станут частью истории мира. Мира, который называется Куб!

Если честно, меня это всегда удивляло. Не проще ли было вставить это обращение в самом начале игры? Дураку ведь

понятно, что я слушал весь этот бред не для того, чтобы взять и отказаться. А потом вдруг передумать и залипнуть еще раз на двадцать минут...

– Конечно, хочу!

– Тогда удачи, будущий герой! Возможно, именно ты сможешь помочь этому миру.

А теперь изучи лицензионное соглашение и выбери имя своему персонажу...

Глава 2

Лицо со шрамом

Для очистки совести открываю лицензионное соглашение и просматриваю на предмет изменений. Как и думал, ничего нового с прошлого месяца. Да и те изменения касались форм и обязательств участников, которые прошли игру до конца.

Дело в том, что квест по поиску Архитектора является основным. Он выдается всем игрокам вне зависимости от Ку-ба и расы. Однако выполнить его не означает закончить игру. После встречи с Архитектором счастливчику предоставляется выбор – играть за своего персонажа дальше, выполняя еще более сложный квест, или заключить контракт с администрацией. Что происходит во втором случае, никому не известно. Пока до нижнего уровня башни добрался лишь один – какой-то паренек из Восточной Европы с ником BigB. По его словам, он нашел последовательность перемещений Блуждающих Врат и попал таким образом в Мастер Куб. После завершения квеста он принял предложение администрации. Какое-то время его не было слышно, а персонаж бесследно исчез. Но потом...

Потом Биг дал интервью крупному игровому журналу. Высказался, что ради одного только этого предложения стоит пытаться пройти игру. Потом начинается нечто такое,

что выводит ее на совершенно новый уровень. Делает «Мир в Кубе» недоступным для остальных конкурентов. Ничего конкретного Биг не рассказал, сославшись на запрет в соглашении. Но заверил, что заядлые геймеры, сменившие несколько десятков аккаунтов, будут поражены.

«То, что откроется дальше, – это просто бомба! Настоящий вызов! Понадобится вся ловкость, проницательность и упорство, которые только у вас есть. То, что надо для таких задротов, как я...»

Ожидаемо, что интервью Бига способствовало резкому притоку новых игроков. Однако с того момента больше никто не смог повторить подвиг этого парня. А времени прошло немало – три с половиной месяца с момента интервью. И восемь с момента запуска игры...

Подтверждаю текст и перехожу к интерфейсу создания персонажа. Первая графа в этом списке – «Имя персонажа». Проверяю свой обычный ник и радуюсь: занять еще не успели. Ввожу «Аластор». Почему-то многие, увидев его в игре, считают меня фанатом Гарри Поттера. И очень удивляются, когда узнают, что это имя древнегреческого духа мести и искупления...

Хотя на самом деле это всего лишь компиляция моего ника в джаббере и фамилии актрисы сороковых Мэри Астор. Фильм «Мальтийский сокол», где она играет одну из ключевых ролей, по праву считается классикой своего жанра.

Подтверждаю выбор. Диалоговое окно исчезает, вместо

него опять появляется изображение восьми обитаемых Кубов. Каждая ячейка подписана – какая раса и какой уровень ей соответствуют. На этот раз все ячейки кликабельны.

– А теперь выберите территорию и расу, за которую хотите начать игру.

Как и договаривались с Трейси, выбираю гоблина. Маленького зеленого карлика, которого даже в литературе не часто встретишь.

Выделенная ячейка приближается, пока не занимает собой весь обзор. Затем разлетается на осколки, словно стекло. Перед глазами встает таблица параметров.

– Гоблины. Кому-то может показаться, что они состоят в родстве с орками. Но это не так. Более того, гоблины отправят на тот свет любого, кто в этом усомнится. Вне зависимости от расы и телосложения обидчика.

Гоблины – искусные разведчики и убийцы. Они мастерски владеют парным оружием, способны быстро и бесшумно передвигаться, зачаровывать и призывать животных. По сравнению с орками у гоблинов высоко развита интуиция. Среди этого народа даже есть поговорка: «Где орк не видит выхода, там гoblin три найдет...»

Расовым бонусом гоблинов является увеличение параметра «интуиция» на 1 единицу за каждый уровень, бесплатный навык верховой езды и возможность самостоятельного призыва ездового животного.

Расовым штрафом гоблинов является запрет на использо-

вание двуручного оружия, тяжелой брони и любых ездовых животных, кроме соответствующих расе.

Все расы Куба Хилл ведут древнюю войну с представителями Вуд. Игроки этой фракции автоматически будут помечены как враждебные. А их убийство никак не отразится на вашей мировой репутации.

Пожалуйста, выберите класс персонажа, его навык и распределите очки параметров...

На этом месте серьезно задумываюсь. Навык, который нам нужен, – расовый, то есть доступен для всех классов с пятидесятого уровня. Иными словами, принципиальной разницы, кого выбрать, передо мной не было. Придется исходить из логических выкладок. В игре шесть классов: воин, жрец (в Кубе Хилл – шаман), маг, рейнджер (у нас – охотник), вор (он же мародер) и древний. Кто из них может оказать наиболее посильную помощь в нашем задании?

Воин? Даже не знаю. Развивать по классу ДД особо смысла нет – все равно до пятидесятого уровня будет отдуваться маунт, да и мощного одноручного оружия в игре не так много. Качать как танка смысла еще меньше. С таким расовым бонусом много жизней не собирать при всем желании.

Шаман. Однозначно нет. Это больше баффовый класс, а на питомцев действуют далеко не все заклинания. В результате придется качаться исключительно в группе, что расхочется с намеченным заранее планом. Тем более в «Кубе» количество опыта с одного монстра делится в равных частях на

всех участников группы, что значительно увеличивает период прокачки.

Маг. Сильный, зараза. Но насколько сильный, настолько и дорогой. Не думаю, что тут уместны такие траты.

Охотник? Хм... в вещах для этого класса много ловкости, а это производная скорости. По крайней мере, класс сможет быстрее добраться до Кэйва. Маунт увеличивает скорость передвижения в процентах от показателей хозяина, поэтому плюсы тут налицо.

Мародер ставит ловушки, приманки, взламывает замки, использует наваждение, при убийстве других игроков имеет высокий шанс получить больше вещей и опыта, а также другие хитрости. Идеальный класс для игры пэкашников и квестовиков.

Древний – такой же сильный класс, как маг (если не сильнее), и такой же дорогой.

Останавливаю выбор на охотнике. Теперь нужно решить со специализацией персонажа. Ну, тут уже легче, так как даётся всего три варианта: «Следопыт», «Стрелок» и «Диверсант». Первый делает из персонажа полноценного разведчика: идентификация монстров и предметов, ориентация в темноте, возможность обнаруживать засады, ставить метки и так далее. Больше подходит для командной работы. Нужно ли это мне? Скорее всего, нет. Стрелок имеет кучу способностей и баффов на лук, при этом в ближнем бою угрозы не представляет. Но если использовать его как огневую

поддержку маунту, получится вполне неплохо. «Диверсант» использует бесшумное перемещение, у него выше шанс критических атак, много способностей на быстрый уход от противника. Хм... А ведь тоже вполне неплохо!

С одной стороны, в случае неприятностей радуется возможность быстро смотаться от противника. Всегда есть вероятность, что на тебя нападет враждебная раса или паровоз из мобов. Погибнет маунт, переагрится зверь, вмешается кто-то третий. Да мало ли что может случиться. С другой – не нравится перспектива ближнего боя при слабых показателях защиты.

Конечно, лук можно взять при любой специализации. Только ранги способностей и умений будут прокачиваться лишь при использовании того оружия, на который рассчитана специализация. Другими словами, если стрелку дать меч, он не сможет воспользоваться способностями и улучшить их, потому что они активны только со стрелковым оружием. Если дать лук диверсанту, выйдет то же самое.

Вот дилемма. Может, монетку подбросить? Правда, для этого придется выбраться из капсулы. А потом опять посмотреть заставку. Нет, еще раз я этого не вынесу. Тогда считалочка:

*«Пуговицы, грошик за пару,
Кто купит их у меня?
Круглые, звонкие, милые,*

Всем девушкам они подойдут.

Пуговицы, грошик за пару,

Кто купит их у меня?»

Отлично, значит, все-таки «Диверсант».

– Бонусом специализации «Диверсант» является увеличение шанса критического удара на 2,5 % каждые 10 уровней во время первой атаки; уменьшение полученных повреждений на 2,5 % каждые 10 уровней во время бегства от противника.

Переходим к распределению очков параметров:

Основные параметры		
Характеристика	Значение	Влияние
Сила	5	Увеличивает наносимый урон; Увеличивает защиту от физических атак.
Выносливость	5	Увеличивает уровень жизни; Увеличивает защиту от физических атак; Косвенно влияет на количество слотов рюкзака.
Ловкость	10	Увеличивает вероятность промаха противника; Снижает вероятность промаха персонажа; Снижает вероятность критического удара противника; Косвенно влияет на скорость передвижения персонажа.
Интуиция	10	Увеличивает шанс нанесения критического удара; Увеличивает частоту получения пунктов умений; Позволяет эффективно сражаться незнакомым оружием.
Сила воли	5	Увеличивает скорость восстановления жизни и усталости (в бою восстановление идет в пять раз медленнее); Увеличивает защиту от магических атак.
Рефлексы	5	Увеличивает количество пунктов усталости; Косвенно увеличивает мощь способностей; Уменьшает стоимость способностей (снижает расход усталости).
Удача	5	Влияет на большинство характеристик персонажа, а также различные внутриигровые ситуации. Подробности характеристики не раскрываются

Свободно очков к распределению: 5

Кидаю все на ловкость, чтобы увеличить шансы на уклонение и снизить получение критических ударов от противников. До приобретения маунта это действительно важно. Плюс какой-никакой прирост скорости. Конечно, разница будет несущественная – скорость рассчитывается по формуле десятичного логарифма – но для начала достаточно и этого.

– Пожалуйста, выберите внешность вашего персонажа.

Окно с характеристиками исчезает. Вместо него появляется затемненный экран. На переднем плане две кнопки: «Использовать реальные черты лица, пропорции тела» и «Подобрать внешность самостоятельно». Мысленно представляю, как будет смотреться мое лицо на сморщенном зеленом теле. Вздрагиваю и выбираю второй вариант.

Затемнение пропадает, взгляду открывается несколько таблиц и экранов. Лицо крупным планом, весь персонаж общим, редакторы внешности, тела и другие параметры. Возможности кастомизации очень широки, поэтому решаю не задерживаться здесь надолго. Ставлю максимальный рост в четыре с половиной фута, выбираю среднее телосложение. Быстро моделирую стандартную гоблинскую рожу: большие остроконечные уши, широкий лоб, маленькие глазки, длинный крючковатый нос и рот от уха до уха.

Подтверждаю, после чего экран медленно начинает заполнять яркий свет. Знаю, что он сейчас рассеется и наконец-то

начнется игра. Но все равно инстинктивно зажимаюсь.

Пять, четыре, три, два, один...

Открываю глаза. Вижу, что нахожусь в какой-то небольшой тесной комнате. Обстановка спартанская – крепкий низкий стол в углу, пара стульев, здоровый кованый сундук напротив, низкий топчан с кучей тряпок. Единственное окно затянуто пузырем, других источников света нет. Из-за этого погруженная в полумрак комната вызывает неприятные ощущения.

Мне на плечо опускается рука. Это происходит настолько внезапно, что я едва не визжу в голос, как трусливая школьница.

– Я рад, что ты откликнулся на мою просьбу, воин. Назови мне свое имя.

Оборачиваюсь, все еще приходя в себя. Начало игры за другие расы было не таким нервным. Но на гоблинах, видимо, создатели решили отойти от канонов.

Передо мной возвышается огромное серо-зеленое существо. Назвать его гоблином язык не поворачивается. Больше всего похож на дородного орка. Хотя запросто может оказаться каким-нибудь полукровкой. Принадлежность к расе гоблинов подтверждают только длинные руки и маленькое лицо с внушительным носом. Плоская голова, массивный квадратный подбородок и огромные выступающие клыки принадлежат явно не этому народу. Да и ростом НПС пре-

восходит меня как минимум на целый фут.

– Так как твое имя, воин?

Поспешно отвлекаясь от внушительных габаритов НПС.

– Мое имя Аластор.

– Рад приветствовать тебя, Аластор. Думаю, мне представляться не обязательно?

С легким перезвоном над головой орка-гоблина появляется табличка. Ее контур переливается мягким голубым светом.

Верховный вождь Торн	
Уровень	Уровень жизни
95	???/???
Информация о персонаже	
Вождь Торн — глава Совета Вождей и этого поселения, а также правитель расы гоблинов. Общаться с ним требуется вежливо и почтительно.	

В правом углу поля зрения тут же выскакивает подсказка:

«Уровень любого существа, а также его название показываются в специальной рамке над ним. При этом цвет рамки играет очень важное значение, так как показывает уровень агрессивности существа:

Голубой – перед вами неигровой персонаж, который нападет – только если это предусмотрено сюжетом квеста.

Зеленый – монстр нападет только в случае атаки с ва-

шей стороны.

Желтый – монстр нападет в 30 % случаев, если вы находитесь в поле его зрения.

Оранжевый – монстр нападет в 60 % случаев, если вы находитесь в поле его зрения.

Красный – монстр нападет в 90 % случаев, если вы находитесь в поле его зрения.

Примечание: шанс атаки монстров снижается или повышается в зависимости от некоторых классовых и специальных навыков, а также заклинаний и достижений.

Примечание: дополнительные характеристики (уровень жизни, параметры, способности) можно увидеть благодаря навыкам идентификации либо если разница между уровнем монстра и вашим составляет не более десяти»

Смахиваю всплывающее окно и отключаю ненужную опцию. Многие из этих подсказок написаны настолько неточно и двусмысленно, что вреда от них гораздо больше, чем пользы. Проще разобраться самому или поискать ответ в сообществе игры.

– Не обязательно, вождь Торн.

Здоровяк кивает и переходит к следующему диалогу:

– В таком случае приступим к главному. Когда Архитектор только создал этот мир, он уже знал, что однажды привычный ход вещей может измениться. И мы, его дети, не сможем справиться с этим без его помощи. Для этого он оста-

вил несколько способов, благодаря которым можно попасть в его обитель. И сейчас настал тот момент, когда мы должны отыскать эти способы. Потому что наших сил уже не хватает.

Не знаю, как обстоят дела в других Кубах, но Хилл держится из последних сил. Наши разведчики все чаще находят подземелья и логова, населенные жуткими существами, которых раньше здесь не было. Чуть больше двух лет назад, когда они только появились, мы дали отпор этим тварям. Но откуда они пришли, нам выяснить не удалось. Через некоторое время они вернулись. На этот раз я лично возглавил отряд, однако и тогда нам не повезло. Такое ощущение, что они появляются из ниоткуда. Кто-то предполагает, что твари приходят извне. Откуда-то из глубин космоса, в котором существует сотворенный Архитектором Куб. Неизвестным образом они просачиваются сквозь грани и оседают в нашем мире...

Объяснение довольно странное, но, как мне кажется, самое близкое к истине. А если это действительно так, помочь сможет только Архитектор. В наших силах лишь сдерживать распространение этих тварей, пока кто-то не найдет путь в их обитель.

Аластор, готов ли ты помочь своему народу в такой трудный час?

– Конечно, готов, вождь.

Получено: Новое задание

Название: Надежда на спасение

Сложность: Эпическая

Область: Куб Хилл, Мастер Куб

Описание: Орки, гоблины и тролли столкнулись с опасностью, которой они не в силах противостоять. Скорее всего, неизвестная угроза космического происхождения. Во что бы то ни стало нужно попасть в обитель Архитектора и попросить у него помощи

Текущая цель: Найти способ попасть в Мастер Куб

Награда: Неизвестна

Штраф: Не предусмотрен

– От имени всей расы гоблинов благодарю тебя за рвение и отвагу. Извини, что ничем не могу помочь в твоих странствиях. Но прими хотя бы это...

Здоровяк подходит к сундуку и поднимает крышку. Достает небольшой, но довольно массивный кулек, передает его мне.

Получено: Стартовый набор

– Здесь вещи, которые помогут тебе в начале пути. Дальше придется рассчитывать только на свои силы. Тем более что с этого момента наши жизни тоже в твоих руках, Аластор.

Чтобы понять, как действовать дальше, посети воеводу

Саррга и купца Стекка. Если сможешь найти с ними общий язык, они помогут всем, что знают сами.

Это все, Аластор. Удачи тебе. И пусть Архитектор обратит на тебя свой взор!

Благодарю Торна и выхожу из дома. Больше здесь делать нечего. Дополнительных квестов у главных НПС не предусмотрено – только основной. По крайней мере, так было у людей, эльфов, кобольдов и зверлингов. А теперь еще и у гоблинов. Кстати, все задания одинаковые – представители своих рас обеспокоены появлением огромного количества монстров. И вот здесь проявляется своеобразное чувство юмора разработчиков...

По словам НПС выходит, что первый раз чудовища пришли в их мир два с лишним года назад. Учитывая, что время в мире «Куба» течет в два раза быстрее нашего, получаем год с хвостом. Это период бета-теста игры.

Затем на некоторое время монстры исчезли. Это период отладки.

Но вскоре они появились вновь. Теперь в гораздо больших количествах. А это уже время релиза игры. Не удивлюсь, если в странах, где релиз состоялся позже, период наплыва монстров также был перенесен.

Иными словами, игрокам предстояло спасти мир от последствий своего же неосознанного вмешательства. Шутка, достойная, пожалуй, самого Энди Кауфмана.

Как-то так...

Отхожу от дома Торна на несколько ярдов. Осматриваюсь и понимаю, почему гоблинам приходится так тяжело. По уровню развития они застряли где-то в районе изобретения колеса. Локация представляет собой небольшое поселение, расположенное на вершине холма. Дома тут низкие и широкие. Вместо привычных вальмовых или хотя бы двускатных крыш – плоские, с кровлей из соломы и камыша. Окон почти нет, только небольшие прорезы у самой земли. Вместо хлева для скота – открытые загоны. В них, кстати, лениво перекачиваются странные грязно-бурые животные, похожие на гигантских кабанов без пятак. Мешки с зерном и какими-то плодами сваливаются в ямы между домами. Дороги нет, дома построены где попало. В центре поселения, где свободного места больше всего, что-то вроде святилища с тотемом в виде крылатой головы волка. Недалеко, кстати, еще один загон. На этот раз уже с живыми волками.

Поселение огорожено частоколом высотой десять футов. Он состоит из толстых бревен, концы которых заточены и обожжены для прочности. Выходов у поселения два – ворота располагаются друг против друга. Возле них по две сторожевые вышки со связками стрел у основания.

После футуристичных городов людей это кажется чем-то несерьезным.

Замечаю краем глаза, что за мной наблюдают. Поворачиваюсь и вижу игрока первого уровня. Как и я, он стоит в

одной стартовой тунике, с котомкой Торна в руках. Парень удивленно таращится на меня, затем переводит взгляд на хижину Торна и опять смотрит на меня. Слежу за его взглядом и понимаю причину этого недоумения.

Из дома Верховного вождя выходит еще один новичок со стартовым набором, а следом за ним дом покидают сразу два гоблина.

Довольно усмехаюсь. Что с него взять, нуб...

Число пользователей, играющих за одну расу, может исчисляться несколькими сотнями тысяч. Если получится, что хотя бы полпроцента игроков решит взять квест, перед НПС тут же выстроится очередь. В результате на получение задания понадобится больше времени, чем на его выполнение. Чтобы этого не произошло, создатели сделали из жилищ НПС своеобразные мини-инстансы. Теперь для каждого игрока, который входил в такой дом, создавалась своя копия. В результате один квест мог выдаваться сразу нескольким желающим. Кроме того, этот способ позволял создать почти что индивидуальный мир для каждого пользователя. Правда, теперь казалось, что дом Торна до отказа набит народом. Словно у того вечеринка...

Кстати, этот способ распространяется не на всех НПС. Только на самых посещаемых. Помимо них, в игре множество персонажей, которые выдают квесты по достижении каких-то характеристик. А иногда выдача квестов вообще зависит от совокупности поступков игрока или показателя уда-

чи.

Сверяюсь с часами. Почти три после полудня. До приезда пиццы еще три часа реального времени и шесть игрового. Этого вполне хватит, чтобы получить «Торговое путешествие» и начать его выполнение. Поэтому открываю карту и нахожу на ней жилище купца. Оказывается, он находится довольно близко – в десяти домах. Хотя, с другой стороны, в этом поселке всего десять домов...

Но сначала нужно переодеться.

Разворачиваю стартовый набор Торна.

Получено:

Кожаная куртка новичка [1]

Прочность: 25/25

Характеристики:

Здоровье: +5

Ловкость: +1

Защита: +1

Кожаные штаны новичка [1]

Прочность: 25/25

Характеристики:

Здоровье: +5

Ловкость: +1

Защита: +1

Кожаные сапоги новичка [1]

Прочность: 25/25

Характеристики:

Выносливость: +1

Скорость: +1

Медный кинжал [1]

Прочность: 35/35

Характеристики:

Интуиция: +1

Урон: +1.1 ...2.2

Шанс критического удара: +1%

Амулет из клыка степного волка [1]

Прочность: 10/10

Характеристики:

Удача: +1

Спелое яблоко 20 шт.

Срок годности: 7 дней

Увеличивает скорость восстановления жизни и усталости на 50%

Как и полагается стартовым вещам, характеристик они дают немного. После примерки обновики цифры принимают следующий вид:

Имя: Аластор

Раса: Гоблин

Класс: Охотник

Специализация: Диверсант

Уровень: 1 (0/100)

Основные параметры			
Характеристика	Значение персонажа	Значение вещей	Итоговый перерасчет
Мировая репутация	0	-	0
Здоровье	50	10	70
Усталость	50	-	50
Сила воли	5	-	5
Рефлексы	5	-	5
Сила	5	-	5
Выносливость	5	1	6
Ловкость	15	2	17
Интуиция	11	1	12
Атака	5 ...10	1.1 ...2.2	6.1 ...12.2
Защита	5	2	7
Скорость	7	0	13
Удача	5	1	6

** Итоговый перерасчет не является просто суммой значений персонажа и вещей. Из-за того, что одни параметры могут отвечать за значение соседних, перерасчет проводится с учетом этих связей и носит более сложный характер.*

Свободно очков к распределению: 0

Свободно улучшений к распределению: 1

Способности:

«Удар Волка» (мгновенный, 20 ед. усталости, кулдаун 5 с)
удар, который одновременно наносит противнику 150 % урона

ранг: I прогресс: 0/100 %

Умения:

Ножи – 1

Кинжалы – 1

Сабли – 1

Парное оружие – 1

Рукопашный бой – 1

По крайней мере, это лучше прошлой туники на +1 к защите...

Пройдя до конца «улицы» (вернее, ряда, в котором дома стоят наиболее ровно), поворачиваю в сторону центра и оставляю за собой еще три дома. Надо сказать, если бы не карта, я бы ни за что не отличил нужное мне строение от остальных. Хотя, по логике, от купца, наоборот, следовало ждать чего-то помпезного и роскошного.

Входная дверь открыта, так что просто вхожу внутрь. Ощущаю привычную задержку, как будто делаю очень длинный шаг. Это создается моя персональная копия инстанса и НПС. Несмотря на то что запаздывание составляет порядка

сотых долей секунды, заметить ее могут люди с высокой чувствительностью либо большим игровым стажем.

Внутреннее убранство более соответствует профессии НПС. На полу шкуры редких животных из других Кубов. На стенах гобелены из золотых и серебряных нитей. Мебель дорогих пород древесины (не знаю как насчет игрового, но в комодах и шкафах угадываются разновидности эбенового и железного дерева). Скульптуры из мрамора, янтаря и бронзы. Ткани различных типов, цветов и качества обработки. Небольшие сундучки и шкатулки с рельефом пастильи, покрытые позолотой. Глиптика, бижутерия и дорогие украшения...

Сам хозяин сидит за низким столиком с футоном, типа котацу, и лениво листает книгу. Слева в медной лампе тлеют благовония.

– Что ты здесь делаешь, воин? Я не приглашал тебя к себе.

Гоблин поднимает голову, что дает мне возможность пристально его рассмотреть. Как и положено купцу, НПС одет в качественный шелковый камзол с урезанными рукавами. На среднем пальце левой руки внушительный перстень с рубином. Внешность тоже производит весьма приятное впечатление. В отличие от того же Торна, черты лица более мягкие и аккуратные. Кожа салатного оттенка, пучок седых приглаженных волос на макушке, глубоко посаженные маленькие глаза, слегка заостренные уши, небольшой приплюснутый нос, узкий подбородок с ямочкой.

Наверно, этот парень считается красавчиком среди гоблинов. Хотя, может, и наоборот – я еще не разобрался в их вкусах...

– Я должен извиниться... Э-э-э...

Только сейчас понял, что не уточнил имени купца. Кидаю взгляд на его табличку:

Купец Стекк	
Уровень	Уровень жизни
25	??/?
Информация о персонаже	
Выходец из богатой семьи, путешественник и авантюрист, которого знают даже за пределами Куба Хилл. Этому торговцу благоволит не только удача, но и сам Торн.	

– ...купец Стекк. Верховный вождь Торн сказал, что у тебя может быть ко мне поручение.

Гоблин внимательно осматривает меня, задерживает взгляд на одежде из стартового набора. Некоторое время молчит, но в итоге произносит:

– У меня нет к тебе никаких поручений, воин.

Отлично! Терпеть не могу, когда характеры НПС стараются сделать гибкими. Предполагается, что некоторые персонажи не готовы дать игроку задание. Для этого нужно их убедить или каким-то образом узнать условие, выполнив которое, они передумают.

– То есть ты намекаешь, что вождь врет?

Гоблин тяжело вздыхает и качает головой:

– У меня нет для тебя поручений, воин.

– Совсем-совсем никаких?

– У меня нет для тебя поручений, воин.

– Мелочь на крупные поменяешь?

– У меня нет для тебя поручений, воин.

Вот в таких случаях кажется, что хваленый искусственный интеллект разработчиков – лишь реклама. Пустые обещания настраивают на живое общение, осознание собеседником себя как полноценной личности. А на деле выходят одни шаблоны. Не знаю, как дела обстоят после сотых уровней, но на мелких никаким ИИ не пахнет. Может, НПС и обладают какими-то отдельными элементами, но до полноценной личности им очень далеко. По крайней мере, однотипные ответы наталкивают на мысль, что тут, как и десять лет назад, используются обычные вариации. Персонаж обрабатывает диалоги игрока и выбирает наиболее близкий ответ из заложенной в нем базы.

Хорошо, пойдем другим путем.

– Ладно. Я понимаю твои опасения. Если бы ко мне в дом пришел такой оборванец, я поступил бы так же. У меня нет хорошего оружия и брони. Но даже без них вождь Торн поверил в меня. Почему бы и тебе не дать мне шанс? Я уверен, что смогу удивить даже такого знающего торговца, как ты, Стекк!

– Сомневаюсь. Кто не умеет торговаться, тот не спосо-

бен правильно оценить собственные силы. Ты торговаться не умеешь...

Замечательно, разговор сдвинулся с мертвой точки.

– Да, я не умею торговаться – меня сегодня даже обманули. Зато я умею сражаться. А торговля пусть останется за такими мастерами, как ты.

– В этом я тоже сомневаюсь. – Гоблин качает головой, но внезапно продолжает: – Мне нужны проверенные бойцы, которые не потеряют голову даже в безвыходной ситуации. Место, куда собираюсь я, пожирает новичков слишком быстро...

Получено: Новое задание

Название: Телохранитель для Стекка

Сложность: Легкая

Область: Поселение Торна

Описание: Купец Стекк собирается в опасное путешествие. Для этого ему нужны проверенные бойцы. Если вы сможете доказать, что достойны стать членом его экспедиции, Стекк изменит свое решение.

Награда: Квест более высокого класса

Штраф: Не предусмотрен

Вот это другой разговор! Теперь – дело за малым. А именно заручиться поддержкой воеводы.

– Без проблем. В таком случае я скоро вернусь. И тогда

ты просто не сможешь не принять меня. А пока сиди здесь и никуда не уходи...

Гоблин безучастно кивает и смотрит сквозь меня. Затем вообще теряет интерес и возвращается к чтению книги. Делаю прощальный жест рукой и выхожу из дома. Больше мне здесь делать нечего.

Сверяюсь с картой. Дом воеводы на противоположном конце поселения. Черт, почему эти парни так далеко расположены друг от друга? Разработчикам нравится издеваться над игроками?

Делать нечего, возвращаюсь обратно. На этот раз, чтобы понять, какой дом принадлежит воеводе, посмотреть на карту не нужно. Строение заметно выше и надежнее остальных. В основе фундамента каменная кладка, вдоль стен – ряд бойниц, между которыми на скандинавский манер навешаны круглые щиты. Прямо крепость в миниатюре. Если враг пройдет через ворота, здесь можно будет дать бой.

Если, конечно, нападающие не догадаются просто поджечь этот деревянный дом...

Захожу внутрь. Привычный длинный шаг и...

– Скажу сразу, парень. Ты мне не нравишься!

Проклятье! Эти гоблины отчаянные ребята! Я, кажется, начинаю понимать, почему за них играет так мало людей...

Потому что нигде больше НПС не имеют такой ужасной привычки внезапно появляться за спиной игрока!

– Не знаю, что в тебе нашел Торн, но лично я не вижу ничего. Не собираюсь оспаривать выбор вождя, но хочу, чтобы ты понял мое отношение. Ты ведь понял?

Оборачиваюсь и теряю дар речи. Если раньше Торн казался мне великаном, то Саррг отобрал у него это звание. Воевода выглядит настоящим монстром, несмотря на свой пятидесятый уровень. Почти вдвое выше и массивнее меня, всю голову и левое предплечье покрывают шрамы. Длинные, короткие, узкие, широкие, рваные, колотые. Самый огромный идет от макушки до подбородка, словно лицо было разрублено надвое.

«Да-а, разработчики умеют создавать колоритных персонажей...»

– Однако Торн сказал, что у тебя может быть какое-нибудь задание для меня.

Великан закатывает глаза и шумно вздыхает.

– Торн, что с тобой стало, раз ты решил доверить судьбу всего Хилла в руки этого глухого гоблина?

«Нормально, теперь еще и на оскорбления перешли», – всплыла неприятная мысль.

– Все сказанное мной раньше означает, что я не буду тебе ни в чем помогать.

– Но ты всего лишь сказал, что не собираешься оспаривать выбор вождя.

– Так и есть. Поэтому и не буду тебе помогать.

Путаюсь в логике воеводы, но не нахожу ничего лучше,

чем контратаковать своей:

– И все-таки у тебя должно быть что-то для меня. Вы не первый день знакомы с Торном. Значит, он не может не ждать от тебя подобного отношения. А раз так, вполне мог направить меня сюда, чтобы ты как-то испытал меня. Что думаешь по этому поводу?

Воевода смотрит тяжелым взглядом и тяжело дышит. Взгляд настолько неприятный, что чувствую что-то вроде панической атаки. Бывали случаи, когда обиженные НПС нападали на игроков из-за резких и грубых ответов. Такие происшествия очень редки, но сейчас мне меньше всего хочется попасть в подобную ситуацию.

Смерть в режиме полного погружения – штука очень неприятная. Помимо приглушенных, но все-таки болевых ощущений, показывается специальный видеоряд. Он довольно короткий – всего пять-шесть секунд – и состоит из пятнадцати кадров. Но эта подборка действует на подсознание так, что в следующий раз ты приложишь все усилия, лишь бы не умереть...

Такой подход к смерти в игре был введен из-за режима полного погружения. Так как он имитирует ощущения реальной жизни, ощущения игроков со стажем начинали искажаться. Они переставали воспринимать реальность всерьез. Чувство самосохранения начинало атрофироваться, а страх перед смертью исчезать. Чтобы хоть как-то приостановить эту тенденцию, психологи вместе с игроделами пошли на та-

кой шаг.

– Гонор – полезная штука. Она показывает, насколько крепки твои шары.

Воевода ухмыляется. Затем резко приближается ко мне и спрашивает угрожающим тоном:

– А ты как считаешь?

Стараюсь смотреть прямо в глаза Сарргу и не думать об ужасной заставке.

– Я считаю, что все должно быть в меру. Если шары кажутся слишком крепкими, кто-то непременно попробует их разбить.

Воевода молчит. Думаю, что гоблин не понял моего ответа, поэтому стараюсь подобрать вариант попроще. Однако великан начинает...

Смеяться?!

Долго и искрометно, брызгая слюной и похрипывая при вдохах.

– Отлично! Возможно, мне и правда стоит дать тебе шанс.

«Что?! Разработчики и такой вариант прописали?!»

– И... что же мне нужно сделать?

Саррг задумчиво скребет огромной лапой по подбородку. Затем медленно подходит к бойнице и выглядывает на улицу.

– Торн, наверно, рассказывал о последнем походе против тварей, которые появились в нашем мире? На правах Верховного вождя он возглавлял армию всего народа. Под моим

командованием были воины этого поселения. Но монстры оказались настолько сильны, что мой отряд потерял много бойцов и с трудом вырвался из подземелья. Тогда моя репутация упала, чем воспользовался Морт. В том походе он отвечал за разведку.

Так вот. Когда мы вернулись домой, Морт получил должность Старшего наставника. Теперь он занимается тем, что тренирует молодых воинов. Ходят слухи, что лучших бойцов он вербует в свой будущий отряд. Боюсь, что Морт использует его для укрепления своих позиций, чтобы в итоге занять мое место.

Если у меня будет больше времени, я смогу его остановить. Но времени нет. Как и гоблинов с крепкими шарами, которым по силам выполнить мое поручение.

– Я готов помочь. Что требуется от меня?

Саррг оборачивается и хищно улыбается. Чувствую, как приступ панической атаки накатывает вновь.

– Уделай его!

– Что?!

Я ожидал чего угодно. Подбросить компромат, шантажировать, подкупить, проследить. Но не такого. Учитывая, что этот парень принимал участие в походе против монстров, вряд ли его уровень сравним с моим.

– Будучи Наставником, Морт не имеет права отказать тому, кто вызвал его на бой. Иначе он рискует потерять свое место. Победить его сейчас ты не сможешь. Но нам победа

и не нужна. Достаточно, чтобы ты сломал его клык. Проиграй, но обязательно опозорь его. Клыки – гордость Морта. И если такой новичок, как ты, сможет унижить его на глазах учеников, репутация Морта окажется загублена. Ты только представь, как это будет выглядеть со стороны. Никому не известный салага отбирает честь и гордость героя Второго похода!

– Да... это действительно будет очень круто...

«Вот идиот! В каком месте, по-твоему, это круто?!» – голос в моей голове визжит от негодования, тогда как внешне я настолько ошарашен, что не могу сказать и слова.

Проклятье! Вот кто меня дернул рассуждать о крепости шаров? Разработчики, вы реально треснутые, если предусмотрели даже такой вариант ответа!

Получено: Новое задание

Название: Испытание Саррга

Сложность: Особая

Область: Поселение Торна

Описание: Воевода желает убедиться в ваших способностях. Для этого необходимо вызвать на бой Старшего наставника Морта. Выигрывать бой не обязательно. Главное условие – сломать клык.

Награда: Неизвестна

Штраф: Лишение поддержки воеводы

И при чем тут сложность квеста «особая»? Она присваивается только заданиям, которые влияют на какую-нибудь репутацию.

– Я знал, что могу рассчитывать на тебя. Удачи, брат!

«Знал, что может рассчитывать на меня? Брат? Как же быстро этот парень отказывается от своих принципов!»

Вместо ответа кисло улыбаюсь и разворачиваюсь к выходу.

Ладно, глянем, что этот Морт собой представляет. Может, не все так плохо.

Открываю карту и чувствую, как терпение подходит к концу. Как вы думаете, где находится тренировочная Наставника?

Правильно, в противоположной части поселения!

В этот раз карта опять оказывается очень кстати. Если бы не она, я бы долго ходил кругами. Невысокое овальное строение больше походило на закрытую беседку, чем на тренировочную. Как оказалось, это лишь вход. Основная часть располагалась под землей и представляла собой просторное помещение с низким потолком, разбитое на несколько залов.

Первый, он же проходной, является чем-то вроде зала боевой славы. На стенах – картины боевых походов, гравюры, фрески, панорамы. Между ними талисманы, амулеты и обереги, много оружия, часть которого сломана. В углах и вдоль стен – комплекты доспехов на подставках, мраморные, брон-

зовые, глиняные бюсты и статуэтки. Макеты поселений и городов, чучела опасных животных.

Второй зал – в левом ответвлении. Он забит манекенами и соломенными чучелами разных форм и размеров. На стенах – деревянные и металлические мишени круглой формы. В дальнем углу – здоровый точильный камень и оружейная стойка, заполненная мечами, кинжалами, ножами. Чуть дальше – стенд с луками и колчанами. На их фоне скучает гоблин низкого роста в темной тунике с капюшоном, кожаных штанах и высоких сапогах. Понятно, зал предназначен для повышения умений холодного и стрелкового оружия.

Третий зал – в правом ответвлении. Этот зал гораздо меньше второго. Меня приветствует гоблин более высокого роста в темно-синей мантии. В руке что-то среднее между посохом и жезлом. Перед гоблином цилиндрический постамент, по торцу которого тускло переливаются рунические надписи. В дальнем углу низкий составной алтарь. Зал для тренировки магических умений.

Последний является продолжением первого, но превосходит его размерами. В помещении три гоблина – справа, слева и по центру. Перед крайними несколько татами. Правый одет в ту же одежду, что и я. Видимо, тренер для малышей. Левый выглядит более серьезно. Стеганный доспех с нашитыми полосками плотной кожи, штаны и добротная крепкая обувь. Наставник для более опытных игроков.

Последний тренер стоит на невысоком помосте, скрестив

руки на груди. Гоблин внимательно меня изучает — такое чувство, что парень знает о моем задании. Чтобы понять, что это именно Морт, не обязательно даже смотреть на табличку. Его клыки действительно достойны уважения. Таким наростам позавидуют даже бабирусы. Клыки Морта оттопыривают нижнюю челюсть и загибаются почти к самому носу. На глаз их длина составляет не меньше шести-семи дюймов.

Старший наставник одет в бесформенный серый балахон, как у гоблина из магического зала. Однако если у последнего предмет одежды подчеркивал класс персонажа, то у Морта скрывал физическую форму и броню.

Все-таки кидаю взгляд на его табличку.

Старший наставник Морт	
Уровень	Уровень жизни
35	???/???
Информация о персонаже	
<p>Морт — опытный наставник и воин, который поможет закрепить и усовершенствовать ваше умение рукопашного боя.</p> <p><i>Сражения с наставником полностью безопасны — схватка автоматически остановится, когда у кого-то из участников останется 1 единица здоровья. Ниже этого уровня показатель упасть не может</i></p>	

Простите, простите... какой уровень? Тридцать пятый?! Да какие бы ни были у меня крепкие шары, этот НПС способен раздавить их щелчком пальцев! С ним вообще реально сражаться на первом-то уровне?

Глава 3

Зов скорби

Квесты в мире «Куба» – достаточно сложная штука. Помимо классических заданий, условия которых одинаковы для всех игроков, существуют единичные и случайные. Единичные рассчитаны на прохождение одним игроком на всем сервере. Подчас такие квесты способны изменить географию целого игрового мира и взаимодействие основных фракций. Таких квестов очень мало, они сложны в прохождении. Однако и награда за них достаточно высока. Это касается не только игровых предметов и денег, но и признания. Персонажи вносят в библиотеку игры как ключевую личность, наравне с Архитектором и правителями рас.

Случайные квесты принято делить на два типа. Первый – когда известно, что НПС выдает какое-то конкретное задание, но его детали индивидуальны для каждого игрока. Различия могут возникнуть из-за классов, навыков, характеристик (той же удачи), других квестов или даже диалогов. Подчас одно слово может изменить сложность и награду задания. Второй тип, когда персонажи выдают новые, никому не известные квесты. Иногда это могут быть совершенно незаметные НПС, которых всегда считали просто фоном. Выдача таких квестов тоже зависит от целого ряда факторов. Подчас

даже большего, чем в первом случае.

В моей ситуации произошло нечто похожее, раз воевода сразу выдал мне такое сложное задание.

Решаю пока не бросать вызов Морту, а для начала оценить собственные силы и мощь остальных наставников. Если не смогу их одолеть, к Старшему наставнику можно будет даже не подходить. Придется искать другой выход.

Направляюсь к тренеру для новичков.

Наставник Пакард	
Уровень	Уровень жизни
3	75/75
Информация о персонаже	
Наставник Пакард расскажет о ведении рукопашного боя в режиме полного погружения, поможет выучить некоторые приемы и проведет тренировочный бой. <i>Сражения с наставником полностью безопасны — схватка автоматически остановится, когда у кого-то из участников останется 1 единица здоровья. Ниже этого уровня показатель упасть не может</i>	

Выхожу на татами и приветствую тренера.

— Наставник, я хочу испытать свои силы в тренировочном бою.

— Ты уверен, что сразу хочешь приступить к бою? Для начала я мог бы рассказать об общих правилах боя. После чего перейдем к практике.

— Спасибо, мне это неинтересно. Нападай!

Принцип боев в игре максимально приближен к жизни —

не важно, рукопашный бой или с оружием. Поэтому рассказывать тут особо не о чем. Удары в голову, шею, солнечное сплетение и пах наносят самые большие повреждения. Удары со спины резко повышают шанс крита. В игре есть вероятность того, что оружие сломается в разгар боя или кто-то выбьет его из рук соответствующим навыком. Из-за чего введена возможность продолжить бой врукопашную. Если всерьез заняться прокачкой этого умения, можно получить ощутимые бонусы. Но для игры на время это лишнее.

Пакард кивает и встает напротив меня. Ждет несколько секунд, пока я начну. Но я, как и он, бездействую. В итоге Пакард усмехается и осторожно приближается. Футов за семь принимает защитную стойку.

Не двигаюсь. Просто наблюдаю. Отмечаю, что жизнью у него лишь на пять единиц больше, чем у меня.

Крохотными шагами наставник подбирается ближе.

Четыре фута...

Три...

Расстояние удара...

Не прекращая движения, Пакард бьет. Без изысков – прямой удар левой рукой в лицо и корпус, с разворотом плеча. Правая рука чуть поднимается, защищая челюсть. Удар мощный, хлесткий. Но медленно... слишком медленно. Гашу его удар на исходе, однако система все равно фиксирует успешную атаку.

«Вы получили 2 ед. урона»

Тут же тренер проводит следующий удар свободной правой в корпус. На этот раз не успеваю среагировать.

«Вы получили 5 ед. урона»

Поспешно разрываю дистанцию и сам перехожу в наступление. Провожу несколько пробных ударов, ухожу от атак или блокирую выпады Пакарда. Делаю серию прямых ударов и ловлю наставника на простейшей обманке – пропущен прямой правый в лицо. Тренер пытается уйти в глухую защиту. Понимаю, что нельзя этого допустить, и делаю серию атак, пытаюсь сбить блок. Пакард силится ударить из наклонного положения, но попадает на мой встречный и не успевает закрыться. Добиваю его несколькими мощными короткими ударами.

«Вы получили +1 к умению рукопашного боя»

К сожалению, опыт с наставников не идет.

– Я недооценивал тебя. – Пакард возвращается на свое место. – Еще раунд?

– Нет, достаточно.

Перехожу к наставнику для более опытных игроков.

Наставник Серг	
Уровень	Уровень жизни
10	210/210
Информация о персонаже	
<p>Наставник Серг поможет закрепить полученные умения рукопашного боя, а также изучить новые. Режим, который использует Серг, подойдет для персонажей выше 10 уровня. Сражения с наставником полностью безопасны — схватка автоматически остановится, когда у кого-то из участников останется 1 единица здоровья. Ниже этого уровня показателю упасть не может</p>	

Интересно, осилю? Не могу сказать, что я хороший боец, но основным персонажем я хорошо поднял умение рукопашки. А главный плюс виртуала в том, что полученные в его среде знания запоминаются хорошо и надолго. Видимо, это связано с особенностью нейронного подключения — информация сразу транслируется в мозг. Поэтому, несмотря на низкий показатель умения, я все же мог победить за счет знаний.

И сейчас следует выяснить, на каком уровне находятся эти знания.

- Я хочу испытать свои силы в тренировочном бою. Серг с недоверием смотрит на меня.
- Твой уровень слишком мал.
- Все равно хочу попробовать свои силы.
- Твое право...

Становимся друг напротив друга, и Серг атакует. Более умело и быстро, чем Пакард. Обманный удар в корпус, насто-

ящий в лицо – уклоняюсь. Короткий в корпус – блокирую. Внезапный нижний удар правой ногой – по инерции пытаюсь защититься, но из-за амплитуды вращения таза противника понимаю, что за этой атакой будет продолжение.

«Вы получили 5 ед. урона»

Первый удар должен был ослабить защиту верхней части, так что вторым Серг пробивает в голову. Атака настолько мощная, что даже блок оказывается бессилён.

«Вы получили 15 ед. урона»

Проклятье! Уже трети жизнью как не бывало, а до Серга я так и не дотронулся.

Пытаюсь разорвать дистанцию, но тренер навязывает ближний бой. Может, это хорошо – тренер не сможет задействовать в ударах ноги, которые у него весьма сильны. Но уход в глухую защиту означает досрочное поражение.

«Вы получили 1 ед. урона»

«Вы получили 2 ед. урона»

«Вы получили 2 ед. урона»

Решаю попробовать лишить противника равновесия. Дожидаюсь ещё одного удара в голову и резко ухожу в сторону. Одновременно бью по ударной руке тренера. Урон отлетает небольшой, но это не главное. Я отвожу удар и заставляю противника сделать шаг, чтобы не потерять равновесие. Успеваю нанести свободной рукой две атаки в голову. Серг уходит в сторону, но получается достать его ударом ноги в корпус. Двадцать шесть единиц урона за серию. Итого у на-

ставника осталось сто семьдесят три жизни, у меня – тридцать пять.

Видимо, я сильно переоценил свои возможности.

Серг делает несколько ударов ногами, от которых легко ухожу. Пытаюсь атаковать, но тренер ловит меня, пропуская удар. Не уклоняется от моего, зато бьет сам. В итоге просто обмениваемся атаками.

«Вы нанесли 10 ед. урона»

«Вы получили 7 ед. урона»

Несмотря на сильный удар Серга, он проходит вскользь. Поэтому равновесия не теряю и сам кидаюсь в ближний бой. Три коротких удара в голову и не самый удачный ногой в корпус. Снимаю еще тридцать пять поинтов, но этого все равно мало. Натыкаюсь на легкий удар в бок, уровень здоровья переходит в красный сектор. Серг применяет похожий прием обманного удара ногой с переходом на основной. Я, в свою очередь, использую тактику наставника. Не пытаюсь уклониться от удара, а наношу встречный по опорной ноге.

«Вы получили 9 ед. урона»

Удар Серга хоть и получается смазанный, но оставляет всего пятнадцать очков. Зато мой тоже достигает цели – восемь жизней, и наставник вынужден переставить ногу, чтобы устоять. Пользуюсь моментом и провожу отличную связку. Длинный прямой удар в голову левой рукой, затем в разрез правой и заканчиваю плохим боковым. Из трех ударов один вышел критическим, а последний всего на семь урона.

У Серга остается восемьдесят четыре поинта, почти в четыре раза больше моего.

Наставник разрывает дистанцию. Вижу на его лице... или морде... что-то типа растерянности. Это довольно странно, учитывая, что меня хватит еще на один-два его чистых удара. Тогда как мне понадобится около десяти, если не пройдут критические.

Серг не решается нападать. Я подхожу ближе и обхожу по левой стороне. Провоцирую длинным прямым ударом руки, получаю в ответ левой ногой в корпус, но...

«Вы получили 6 ед. урона»

...успеваю сблизиться для мощного апперкота. Удар получается настолько ювелирный и резкий, что сам удивлен.

Срабатывает крит. А Серг начинает заваливаться назад и вбок. Я тоже немного теряю устойчивость, но успеваю вдогонку «мазнуть» левым крюком по лицу.

Наставник падает, и я, стараясь не растерять преимущества, заканчиваю бой длинной серией прямых ударов.

«Вы получили +4 к умению рукопашного боя»

– Поздравляю, юный воин! Я тебя недооценивал. Еще бой?

– И я тебя. Поэтому откажусь.

Серг поднимается и возвращается на свое место. А я с трудом перевожу дыхание.

Поверить не могу... Победа!

У-уф. Достаю яблоко из стартового набора вождя, чтобы

восполнить здоровье. Девять единиц – это не то, с чем стоит выходить против Морта. Честно говоря, теперь я еще больше считаю бой со Старшим наставником самоубийством. Однако после тяжелой победы маленький человечек внутри кричит: «А вдруг?! Пока не попробуешь – не узнаешь!»

И я – вот бестолочь! – все-таки решаю к нему прислушаться...

Яблоко исправно восстанавливает здоровье, хоть на вкус полная дрянь. Вернее, как такового вкуса у него нет. Да и у любой другой еды тоже – если что-то съедобное поместить в рот, оно сразу превратится в пресную кашу. А любая жидкость ничем не отличается от дистиллированной воды.

Трудно сказать, из-за чего продукты лишены вкуса. Кто-то говорит, что это опять проделки тех психологов, которые создали посмертный ролик. Мол, таким образом разграничивается игровая реальность и настоящая. Кто-то утверждает, что в дело вмешались государственные социальные программы. Они опасались, что несовершеннолетние пристрастятся к табаку и алкоголю с помощью виртуальной реальности и перенесут привычки в жизнь. В результате вкус был изъят даже из безобидных продуктов, потому что из какого-нибудь яблочного сока вполне можно приготовить сидр. Хотя есть и третье мнение. На мой взгляд, более реальное. Создатели просто не смогли реализовать все вкусовые ощущения. И в результате решили отказаться от них полностью.

Жизни восстановились до максимума. Подхожу к Морту

и даже не успеваю раскрыть рот, как Старший наставник обращается ко мне:

– Я впечатлен, – в глазах пляшут искорки веселья.

– Чем?

– Ты справился с противниками, которые превосходили тебя по силе. Но против меня нет ни одного шанса. Ты ведь за этим сюда пришел?

– Д... да.

Немного сбит с толку и задет таким самоуверенным отношением НПС.

– Но я все равно хочу вызвать тебя на бой.

Морт улыбается:

– Ладно. Поднимайся ко мне. Правила боя отличаются от остальных тренировочных. Проигрывает тот, у кого останется одна единица жизни или кто выйдет за пределы этого возвышения.

Поднимаюсь, прикидывая размеры постамента. Получается около пятнадцати футов в длину и десяти в ширину. Особо не развернешься. Зато появляются шансы выбить противника из зоны. Потому что больше никаких вариантов нет – после того как тренер принял вызов и мне стала доступна его шкала здоровья, маленький человечек внутри поспешно затыкается.

Пятьсот поинтов.

– Начали!

Не успеваю принять защитную стойку, как...

«Вы получили 59 ед. урона»

Бой заканчивается...

Я валяюсь на полу с одной единицей здоровья и ничего не понимаю. Что произошло? Как это произошло? Черт, я даже удара не заметил!

Кидаю взгляд на Морта. Наставник стоит на том же месте, словно и не было никакого боя. Даже балахон не снял.

– Жаль. Я думал, схватка будет интереснее.

Проглатываю пресное яблоко.

– Еще бой.

Морт внимательно смотрит на меня.

– Исход будет тот же.

– Без разницы! Я вызываю тебя на бой! Ты же не можешь отказаться?

– Хорошо. Поднимайся.

Принимаю стойку, напрягаю зрение. Чувствую внутри накатывающую волну раздражения.

«Чертов НПС...»

– Бой!

«Вы получили 59 ед. урона»

Падаю на пол за пределами постамента.

Как это возможно?! Я не нуб, у меня за плечами не одна сотня погружений. Отличная реакция как в игре, так и в жизни. Я могу почувствовать, как создается индивидуальная копия инстанса. Но не могу отследить один-единственный удар? Что за чертовщина! На магию это не похоже – никогда

не видел такого короткого каст-тайма. Да и не работают всякие способности в тренировках рукопашного боя.

Нет, так дело не пойдет! Я подозревал, что не смогу ничего противопоставить Морту, но на деле все еще хуже. Как можно сломать клык, если я даже не различаю его движений.

– Еще бой!

– А ты не так прост, воин.

Поднимаюсь, принимаю стойку.

– Бой!

Пытаюсь резко уйти в сторону, но...

«Вы получили 59 ед. урона»

...приземляюсь уже на пол.

Задыхаюсь от ярости. Легкомысленный человечек внутри давно исчез, но вместо него появился другой. Целеустремленный, сосредоточенный, не привыкший сдаваться.

– Еще!

Четвертый раз, пятый, шестой, седьмой. Прихожу в себя за пределами площадки, съедаю яблоко и возвращаюсь. Не осталось никаких мыслей, кроме одной.

«Вот черт! Пусть не могу выбить клык, но я должен хотя бы врезать по этой наглой заносчивой роже!»

– Еще!

– Ты действительно хочешь продолжать? Все закончится так же, как и прошлый раз.

– Да! Или ты хочешь отказаться?

Морт смеется.

– Ты меня действительно удивил. Но не настолько, чтобы отдать тебе титул Старшего наставника без боя. Хотя я дам тебе кое-что другое. Фору, которая уравнивает наши шансы. Ты можешь использовать для боя все, что найдешь в этой тренировочной. Ну как? По-моему, это будет честно.

Задумываюсь над предложением Морта. С одной стороны, я хочу добиться поставленной цели самостоятельно – без всяких поблажек. С другой – понимаю, что это может сильно затянуться. Если моя идея на данном этапе вообще осуществима...

– Хорошо, я приму твой подарок, но как... В бою нельзя пользоваться оружием.

– А я и не говорил ни про какое оружие... – И снова в глазах Старшего наставника зажигаются веселые огоньки.

– Это как?

– Удиви меня...

Проклятье! Этот НПС выводит из себя больше, чем расположенные на разных концах поселения объекты квестов.

Оборачиваюсь и пытаюсь представить, что под форой мог иметь в виду Морт. Проходной зал – всего лишь галерея. Там есть доспехи, которые по идее можно надеть, только в моем случае это бессмысленно. Во-первых, сложно найти что-то хорошее на мой уровень. Во-вторых, какой от них толк, если меня выбросят за пределы постамента. Холодное оружие использовать нельзя, поэтому вместе с первым отпадает и второй зал. Запрет на магию отменяет и третий зал. Что же в

итоге остается? Зал, где стою я и...

– Тогда я выбираю наставника Серга.

Морт неопределенно цыкает.

– Хорошо. Серг, ты слышал? Иди сюда.

Побежденный тренер коротко кивает, подходит и занимает место рядом со мной.

– Надеюсь, ты будешь биться в полную силу? – спрашиваю Серга.

– Насколько это возможно.

Принимаю стойку.

– Бой!

«Вы получили 59 ед. урона»

Тварь!

Снова оказываюсь на полу с единицей жизни. На этот раз недоумеваю еще больше. Серг стоит в том же положении с полным запасом здоровья.

– Почему закончился бой? Серг до сих пор находится...

– А разве я менял правила? – грубо прерывает меня Морт. – Это ты вызвал меня на бой! Значит, ты и должен сражаться! Я разрешил Сергу помочь, но это не значит, что он должен все делать сам, пока ты валяешься на полу!

Происходящее все больше и больше напоминает издевательство. Хвастовство сильного и закаленного перед слабым и малоопытным.

– Ты меня разочаровываешь, – брезгливо фыркает Старший наставник.

Пытаюсь сдержать бушующий поток ярости и снова поднимаюсь на постамент. Шепотом даю Сергу указания: встать на два фута впереди меня, а как только начнется бой, сместиться вправо и бить.

– Бой!

Я, в свою очередь, кидаюсь влево и провожу прямой удар. Бью без всякой цели, наугад. И на долю секунды у меня возникает ощущение, что удар едва не находит мишень. Рука чувствует что-то вроде колебания воздуха. Как если бы за мгновение до удара противник находился в этом месте.

«Вы получили 59 ед. урона»

Сил ругаться уже нет. Как и желания вести бой дальше – это просто бессмысленно. Причина провала связана не с моим низким уровнем, а с высокой скоростью Морта. Показатель скорости Старшего наставника, должно быть, просто зашкаливает. Из-за чего я не успеваю увидеть даже момента его атаки. На этапе объявления боя он превращается во Флэша. Интересно, существует ли хоть один способ победить его? Даже если каждый уровень на протяжении сотни вкладывать свободные очки в ловкость, толку от этого будет мало. Как я уже говорил, в основе расчета скорости лежит формула десятичного логарифма. Ее особенность состоит в том, что после достижения определенного значения прирост в скорости будет ничтожен. Он почти перестанет ощущаться. Это сделано, чтобы избежать подобных превращений в супергероев.

Иными словами, требуются артефакты, которые поднимают параметр скорости в обход ловкости. Пусть они и есть, но таких артефактов немного. Так что не стоит мечтать достать их в песочнице. К тому же сомневаюсь, что один или два артефакта способны поднять характеристику до таких высоких показателей.

Смотрю на довольную рожу Морта и чувствую пустоту внутри. Угораздило же меня попасть на такой квест. Столько времени, сил, и все впустую. Теперь заморачиваться с поиском группы, свободных локаций и данженов; разъяснением прописных истин ведения боя и координации; переживать истерики по поводу неправильного распределения дропа или недооцененной роли в пати... и терять, терять, терять драгоценное время...

К черту!

Вырубаю игру и отключаю капсулу. Откидываю крышку и прикрываю глаза – на улице еще достаточно светло. Считаю до десяти, открываю глаза и сверяюсь со временем. До приезда пиццы еще сорок минут. Решаю сходить в душ, чтобы сбросить напряжение и привести мысли в порядок.

Доставка, как всегда, пунктуальна. Ровно в шесть звонок на вызывную панель и через пять минут – в дверь. На пороге юноша лет двадцати. Наверняка из тех, кто отказывается от помощи родителей, чтобы доказать, что может сам себя обеспечить. На голове фирменная бейсболка, под легкой

ветровкой – поло в цвет кепки.

– Ваша пицца и кола.

Вручает двухлитровую бутылку, затем распаковывает потертую термосумку. Достает коробку с моим адресом на торце и передает в руки теплую упаковку. Открываю, чтобы убедиться, что заказ не перепутан. На свободу вырывается ни с чем не сравнимый запах свежего коржа, пряного соуса маринара и молочных ноток моцареллы. Рот мгновенно наполняется слюной, а желудок требует заслуженную порцию.

– Да, все верно.

Расписываюсь в бланке доставки, ставлю пять звезд в графе «оперативность» и отдаю три десятки.

– Сдачу себе.

– Спасибо! Приятного аппетита!

– Ага.

Закрываю дверь, подбираю колу с пола и отношу все в комнату. На кухне беру стакан, из морозилки выковыриваю несколько кубиков льда. С ногами забираюсь на кровать – на коленях коробка, в правой руке пульт от телевизора, под левым боком на краю стола кола. Больше, чем есть всухомятку, не люблю есть в тишине. Даже если по кабельному нет ничего интересного, все равно нужно, чтобы перед глазами что-то мельтешило, а в ушах звучал чей-то голос.

Щелкаю по каналам в надежде найти какой-нибудь дельный ситком или мультсериал – это было бы здорово. Но попадают только реклама, реклама, реклама, ток-шоу и но-

востные блоки...

Что?!

Рука уже переключила канал, но мозг осознал увиденное только сейчас...

Программу назад!

Серебристый «Сайен» хэтчбек. Правая сторона изуродована, словно в нее выстрелили из пушки. Лобовое стекло покрыто сетью трещин. Сама машина выброшена в пешеходную зону. Правое крыло зацепило гидрант, а кузов впечатался в стену здания.

– Авария произошла в девять вечера на перекрестке...

Кадры, снятые на мобильный, показывают, как внедорожник на бешеной скорости таранит «Сайен». Машины взрываются пластиком и стеклом. Хэтчбек начинает разворачиваться, но автомобиль врезается в каменную ограду и останавливается...

Из внедорожника вываливается мужчина с окровавленным лицом. Строгий костюм, в руке сотовый телефон. Мужчину шатает, но он переходит дорогу и направляется в магазин. Слышны обрывки его разговора – голос неуверенный, язык заплетается:

– Нужно позвонить жене... извиниться... не успеваю... какой-то придурок врезался в меня...

Из «Сайена» не выходит никто...

– ...пассажиры хэтчбека погибли на месте. Водитель доставлен в больницу с рваной раной головы и сотрясением

мозга.

Изображение начинает плыть, но я не в силах отвести взгляд или закрыть глаза.

Телефонная съемка сменяется профессиональной. От хэтчбека везут каталку с телом, накрытым белой простыней.

Меня мутит, в глазах темнеет, а в ушах слышу шум собственного сердца.

Синяя толстовка...

У тележки складываются ножки, ее заводят внутрь салона «Скорой помощи». На краткий миг покрывало задирается и можно увидеть, что погибший одет в...

Синяя толстовка...

...розовую рубашку с широкими белыми полосками.

Мир вокруг меня чернеет, иссыхает и опадает ломкими хлопьями. Наваливается апатия, бессилие, тоска и... темнота.

«Как быстро стемнело. Хотя какая теперь разница?»

От всех этих формул и вычислений голова просто раскалывалась. Стоило срочно сделать перерыв, иначе я рисковал не дожить до экзаменов. А еще – перекусить, потому что желудок, кажется, начал переваривать сам себя.

Я вышел из комнаты и направился к лестнице, но вдруг из соседней услышал причитания:

– Не могу поверить! Какого черта? Два хп осталось! Два!!!

Заглянул в комнату и увидел, как в самом центре стоит

Кит с раскинутыми в стороны руками. На голове надет шлем виртуальной реальности, на руках перчатки, к бедрам прикреплены прямоугольные датчики размером с пачку сигарет. Сам он стоит на каком-то устройстве вроде беговой дорожки, но в два раза шире.

– Все играешься, Кит?

– О, братик! – Он поднял руку в приветственном жесте. Шлем, впрочем, не снял.

– Что у тебя там на этот раз?

– Симулятор Средневековья. Но это так написано. На самом деле хрень полная, а не Средневековье. Обычная фэнтези РПГ, только за магов играть нельзя. Типа, магия – зло, и тебе надо ее искоренить. Ну, это как я понял... Да черт побери! Опять?!

Кит в бешенстве срывает с головы шлем.

– Никак не могу пройти момент. Там у входа в пещеру стоит какая-то хрень типа минотавра, и он меня постоянно сносит.

– Сочувствую. – Я пожал плечами и повернулся, чтобы выйти из комнаты.

– Может, поможешь? Тут можно вдвоем играть.

Кит неисправим. Ну разве кому-то могло прийти в голову, что этот легкомысленный, необязательный и несобранный человек – мой старший брат? Даже родители удивляются нашей противоположности. Кит начисто лишен амбиций и не интересуется ничем, кроме компьютерных игр. Но да-

же в них он ведет себя соответствующим образом. Какие-то покупает и в тот же день забывает про их существование. Какие-то проходит до определенного момента и забрасывает. Какие-то ждет с фанатичным блеском в глазах и даже оформляет подписку, но потом внезапно теряет всякий интерес. Его внимание, словно у маленького ребенка, переключается одним щелчком пальцев. И это меня в нем раздражает больше всего.

Тогда как остальные мои знакомые стараются брать пример со старших братьев и сестер, я своего просто сторонюсь. Я хочу поступить в Пенсильванский университет. Он – найти игру, которая ему никогда не надоест. Я стараюсь обеспечить собственное будущее. Он не думает о таких вещах в принципе. Так какой пример я должен с него брать? Чем может помочь его легкомысленный взгляд на мир?

– Нет. Я хотел поесть, потом опять пойду заниматься.

– Ты себя угробишь таким подходом. Можно подумать, наступит конец света, если отвлечешься на час. Давай поедим, а потом ты немного развеешься в «Тайнах королевства»?

В то же время я понимал, что злиться на него неправильно. Кит всегда хорошо ко мне относился и желал только лучшего. Просто выражал он это не как все. По-своему, индивидуально. Например, первую игру на приставку он выбирал с возможностью подключения второго игрока. И не важно, что мне тогда было всего три года...

Кит никогда не был против моей компании. А в моменты, когда я соглашался поддержать его в какой-нибудь игре, брат был на седьмом небе от счастья. Глаза вспыхивали внутренним огнем, он тут же бросался объяснять все хитрости геймплея и рассказывать перипетии сюжета. Играть с братом для него было высшей наградой.

Чего нельзя сказать обо мне. Я не очень любил игры и отдавал предпочтение другим видам развлечений. Я редко составлял Киту компанию. В основном когда на меня накатывала апатия из-за учебы, отношений с одноклассниками, личных проблем. И тогда общество Кита меня в прямом смысле слова спасало. Беззаботное поведение брата и незатейливые игры стирали все мои проблемы.

Я солгу, если скажу, что не люблю брата. Очень люблю и пытаюсь принять таким, какой он есть. Только брать пример с такого брата мне никак не хочется. Его беспечность вызывает только недовольство. И от всего этого становится очень грустно.

– Ну как? Твоя помощь мне очень пригодилась бы.

– Эх, ладно. Думаю, на час действительно можно сделать перерыв. А то у меня голова взорвется.

– Йес! Тогда бегом на кухню, а то заставлю мыть посуду!

Стоило сделать первый шаг, как я почувствовал что-то сродни головокружению.

– Сначала всегда так, – подбодрил Кит, – Попрыгай на

месте, пройдишь в разные стороны. Скоро привыкнешь.

Сделал пару шагов влево и назад, но меня все равно мутило. Хотя еще через некоторое время заметно полегчало. Глаза приспособились к трехмерной проекции, а я перестал бояться свалиться в реальном мире. Там я стоял на «беговой дорожке», лента которой при каждом моем движении возвращалась в исходную точку и была подвижна во всех направлениях. Таким образом, благодаря связи с датчиками на бедрах и в перчатках «Тайны королевства» использовали технологию трекинга, когда данные о позиции и положении реального объекта переносились на модель в виртуальной среде.

– Так, я более-менее привык. Что дальше?

– Отлично, пойдем со мной. Сейчас будем тренироваться.

Пока пробирались сквозь какой-то бурелом, успел себя рассмотреть. Экипировка типичного лучника – зеленая куртка с капюшоном из дубленой кожи, легкие наручи, полуперчатки, составной лук, широкий ремень, небольшая сумка со сменной тетивой, плотная кожаная трубка для стрел на боку, льняные штаны и высокие охотничьи сапоги. Кит попросил в поддержку его латнику взять стрелка, а я не особо возражал.

– Вот.

Мы вышли на широкую поляну, по которой метался какой-то странный кабан. Бурого цвета с огромными клыками и черной гривой. Размерами он превосходил среднего пони,

а в скорости... наверно, тоже. Во всяком случае, метался из стороны в сторону так, будто его окружила армия охотников.

– Смотри, это проклятый вепрь. Не самый слабый моб, но ты не бойся – я прикрою если что. Я убил здесь какого-то колдуна, поэтому после смерти это место проклято. Тут постоянно будут резаться эти гады. Пока не достану святые мощи какого-то парня. Идеальное место для тренировки. Попробуй ушатать его из лука.

– А нет никого поспокойнее?

– Есть, только минотавр тоже на месте не стоит.

– Ладно, попробуем твоего вепря...

Расслабил завязки на трубке со стрелами, наложил одну на тетиву, натянул и прицелился. Вепрь носился по поляне из стороны в сторону, поэтому выбрать удобный момент было очень сложно.

Танг!

Внезапно уровень здоровья упал на несколько процентов.

– Это что такое случилось?

– Тетива лопнула. Ну, тут же вроде все как в реальности.

Чуть передержишь, и все...

– Гребаный реализм. Сомневаюсь, что именно так на самом деле все и происходит.

Кит пожал плечами:

– Просто приложи к луку новую. Почему-то в этом плане реализм не работает.

И действительно. Стоило достать новую тетиву и прило-

жить к луку, как он тут же приобрел нормальный вид.

– Я же говорю, довольно странный симулятор, – засмеялся Кит, наблюдая за моим удивленным лицом.

Ладно, следующая попытка. На этот раз просто наложил стрелу, не натягивая тетиву. Прикинул траекторию вепря и время, когда он оказывается в определенной точке.

Выстрел!

Стрела пролетела в нескольких дюймах от хвоста проклятого животного.

«Вот дурак! Забыл учесть время на сам выстрел».

Слава богу, вепрь проигнорировал или не заметил стрелу и продолжил носиться словно ошпаренный. Второй выстрел попал точно в цель. Пока разъяренная свинья неслась на нас, успел сделать еще два выстрела навскидку. Один даже попал. Когда вепрь подбежал ближе, Кит встал на пути и зарубил его несколькими ударами.

Стоило свинье откинуть копыта, как на поляне появилась ее точная копия. И новый вепрь стал так же бесцельно носиться, как и предыдущий. С этим получилось гораздо легче – я знал, сколько нужно времени на выстрел и как полетит стрела. Если бы расстояние до вепря было больше, думаю, смог бы убить его на подходе без помощи брата.

Еще пара кабанов, и я был полностью готов.

– Ого! А ты быстро пристрелялся! Когда я начинал лучником, мне показалось это слишком трудным. Прикинь, прежде чем сделать первый выстрел, порвал четыре тетивы.

Хорошо, что они бесконечные... Потом в результате на латника сменил.

Вместо ответа только вздохнул. Лишнее подтверждение тому, насколько Кит несерьезен в чем-либо. Для него существует только принцип «что легче – то лучше». И никак иначе. Объяснять, что преодолевать трудности и наслаждаться достигнутым результатом гораздо интереснее, бесполезно.

– Ага, идем к твоему минотавру.

– Да, точно!

Мы обошли поляну с сумасшедшими вепрями и вернулись к невысокому каменистому склону – месту, с которого загрузилась игра. Прошли вдоль него полторы сотни ярдов и вышли к невысокой насыпи вроде кургана. У самой земли виднелся небольшой ход, в который смог бы пролезть лишь карлик. И этот ход действительно охранял минотавр. Только вот его голова больше похожа не на бычью, а на веприную. Оружие у него тоже было непонятное – не то секира на длинном древке, не то двусторонний бердыш. Видимо, в этой игре не только реализм хреновый, но и художники...

Решили действовать по той же схеме, что и на тренировке. Поэтому первый выстрел сделал я. Стрела попала минотавру в голову, тот взревел и кинулся в атаку. Прежде чем Кит связал боем это чудовище, успел сделать еще один выстрел.

А вот программисты здесь потрудились неплохо. Потому что минотавр постоянно прикрывался Китом и не давал мне шанса выстрелить. Даже когда я менял положение, монстр

выбирал неудобный для меня угол обзора. Пришлось дорабатывать план на ходу. Как на тренировочной поляне, я выбрал точку, в которой минотавр появляется чаще всего и...

– На счет пять резко уходи влево, а потом снова нападай!

– Ок!

Раз, два, три, четыре...

– Пять!

Кит отпрыгнул, и минотавр оказался как на ладони. Выстрел... и мимо.

«Ничего. Это всего лишь пристрелка!»

Раз, два, три, четыре...

– Пять!

Прыжок, выстрел, попадание!

Раз, два, три, четыре...

– Пять!

Еще попадание!

Раз, два, три, четыре...

– Пять!

Бинго!!!

Минотавр странно заклекотал, упал на спину и забился в конвульсиях, высунув язык и выкатив глаза. Страшное зрелище! Чем больше играл в эту игру, тем больше убеждался, что создатели не сильно старались с ее разработкой...

– Да! Братик, ты лучший! Я тебя обожаю! Раз десять пытался его завалить, уже плюнуть хотел.

– Почему? Из-за того, что сложно?

– Ага, просто жуть. Ты же знаешь, ненавижу всякие сложности.

«Знаю. Пожалуй, даже слишком хорошо...»

В ужасе открыл глаза. Первые секунды не понял, что произошло. Потом додумался – перезанимался и заснул. С трудом поднял голову. Черт... Вся тетрадь залита слюной. Сколько же я спал? Посмотрел на часы – выходило около двух часов. Погано. Теперь непонятно что делать: заниматься до рассвета, а потом пойти спать, или лечь сейчас, но встать пораньше.

Стук в дверь отвлек от грустных мыслей. Интересно, кто это? Вроде родители легли сразу после ужина.

– Да.

– Алан, откроешь?

Открыл дверь, в комнату вошел угрюмый Кит.

– Что случилось? Почему не спишь?

Кит осмотрелся. Вся комната была завалена моими грязными вещами, поэтому он спихнул с кровати футболки и присел на самый край. Кстати, в этом у нас с Китом еще одно кардинальное различие. Несмотря на всю его ветреность, брат умудрялся сохранять свою комнату в чистоте.

– Я могу просить тебя об одолжения?

– Д... да, конечно.

Это было очень непохоже на Кита. Не припомню, чтобы он с таким серьезным видом просил о помощи.

- Говори же, наконец, в чем дело?
- Ты можешь одолжить мне денег?
- Сколько? И на что?

Несмотря на то что Кит уже учился в колледже, он до сих пор не работал. Получал какие-то крохи от продажи персонажей и артефактов в онлайн-игрушках или сохраненках секретных миссий в редких мультимедийных проектах. Но в основном брал деньги у родителей. Они были категорически против увлечений Кита, однако не могли быть с ним слишком строги. Что же случилось сейчас?

Кит протянул сложенный в четыре раза флаер.

– Нужно еще две тысячи...

Развернул листок. На лицевой стороне изображен купон, в центре которого крупный текст: «Внимание! Предъявителю скидка 10 %! Торопитесь, количество предложений ограничено!» На обороте кадр из какого-то малобюджетного фантастического фильма, что любят крутить по Сай-Фай. В недрах лаборатории космического корабля или чего-то похожего вертикально установлена десятифутовая капсула. Вылитая медицинская пилюля. Нижняя часть из черного металла или пластика, верхняя полностью из стекла. Внутри, прижав руки к груди, стоит человек. На ум сразу пришла ассоциация – «анабиоз».

Над капсулой крупными буквами написано: «Технологии будущего доступны уже сейчас!» Чуть ниже: «Первое игровое устройство с нейронным подключением».

Сбоку обтекающий картинку текст: «Так же, как ушли в небытие компьютерные игры, исчезает и ограниченная виртуальность. Больше не потребуется никаких датчиков, шлемов и очков. Вы сможете почувствовать любой игровой предмет – его фактуру, запах. Компания «SoR» («Sleep of Reason») воплотит в жизнь мир ваших любимых игр.

Капсула SRG501 полностью безопасна. Технология нейронного подключения была успешно протестирована в военной отрасли. Благодаря этому стало возможным использовать ее в игровой индустрии. Кроме того, в капсулу заложены инструменты экстренной медицинской помощи. В результате чего любые риски от использования этого устройства сведены к минимуму.

Присоединяйтесь к нам. Вместе мы сможем создавать игры, в которые захочется играть вечно!»

В самом низу очень мелким шрифтом – информация о тестовой игре и адреса магазинов.

– Что это?

Я искренне надеялся, что это какая-то нелепая шутка.

– Капсула виртуальной реальности.

– Зачем?

Кит молчал. Прятал глаза, словно школьник, которого родители застали за просмотром порнухи.

– Мне кажется, это то, что так долго искал.

– Ты говорил с родителями?

– Да, конечно...

– И что они сказали?

Кит грустно ухмыльнулся:

– А ты сам как считаешь? Сказали, чтобы я забыл об этом. А если где-то достану денег, они выгонят меня вместе с этой штукой.

– Правильно сказали! И я не буду их переубеждать.

– Я этого не прошу. Свой выбор я уже сделал.

То ли я еще недостаточно отошел ото сна, то ли сказывалась усталость, но я не понимал, куда клонит Кит.

– Какой выбор? О чем ты?

– Я думаю уйти из дома. Родителям скажу, что нашел работу и снял комнату поближе к колледжу. Понимаешь, мне очень сложно находиться здесь. Я вижу, что мама с папой и ты ждете от меня чего-то большего. Но я не могу вам этого дать. Так не будет ли лучше, если вы будете думать, что я взялся за ум. А сам перестану терзаться совестью? Только мне не хватает денег на эту капсулу и аренду жилья. Можешь помочь? Я верну все до цента, обещаю...

Не знаю, сколько я просидел без ответа, но все это время Кит терпеливо ждал.

– Я не понимаю...

– Что?

– Я не понимаю, ради чего все это. Ты хочешь уйти... чтобы играть в игры? Неужели ты не осознаешь, насколько глупа и обидна твоя идея?

– Нет, это вы не понимаете! – Голос брата стал твердым

и уверенным. – Никто не понимает. Для меня игра – это не способ уйти от реальности, а сама реальность. Только там я свободен и чувствую себя живым.

Я скомкал флаер и бросил им в Кита.

– Хватит страдать херней! То, что хочешь выбрать ты, – тупое и бессмысленное прожигание жизни! И я в этом помогать тебе не стану!

Кит расправил флаер, аккуратно сложил и убрал его в карман. Подошел к двери и, не оборачиваясь, сказал:

– Мне кажется, что ничего бессмысленного не бывает. Любой человек звено, вместе – цепь. Пусть через несколько звеньев, но каждый влияет на остальных и на всю систему. Самый подлый преступник может исправить работу органов порядка и законодательства. Любая жертва может предотвратить еще большее количество жертв. Поэтому и мой путь не будет бессмысленным. Может быть, он поменяет что-то в игровой индустрии... разве это плохо? Но для того чтобы узнать, к чему он ведет, нужно пройти до конца. И мне очень жаль, что ты меня не понимаешь, братик...

Кит ерзал на сиденье и лип к стеклу, словно ребенок, которого впервые вывезли на машине. Это довольно странно, учитывая, что он учился в колледже. Глядя на него, на ум приходило только одно слово – нелепый. И сейчас эта несуразность проявлялась больше всего. В странной манере поведения, мешковатой одежде, отчужденности.

«Может, он не так уж и не прав насчет своего пути?»

«Даже если и так, я должен хотя бы попытаться!»

– Чарли, спасибо, что согласился помочь.

– Да не за что, мне не трудно.

Чарли был из того типа людей, которому действительно было не трудно оказать помощь в любой ситуации. Казалось, стоит позвонить ему глубокой ночью, как в ответ услышишь бодрый голос: «Да без проблем, мне не трудно!» Из-за этого я чувствовал себя неудобно, но других вариантов не было. На данный момент из моих хороших друзей только у Чарли была машина. Неделию назад на окончание школы отец подарил ему новенький хэтчбек «Сайен» серебристого цвета.

Я попросил Чарли подбросить нас с Китом к Уилсонам. Наш одноклассник Дэвид закатывал прощальную вечеринку. Через пару дней со всей семьей он переедет в Даллас из-за нового контракта отца, там же и продолжит обучение. Поэтому в последние дни он решил оторваться по полной. Мы с Дэвидом не были особо дружны, однако он пригласил весь наш класс и еще полшколы. К тому же это был единственный шанс, чтобы попробовать растормошить моего зажатого братца. Мы договорились, что, если Киту здесь не понравится, мы тут же уедем. В магазин. Для покупки этой чертовой капсулы!

К сожалению, это было единственное условие, на которое он согласился.

Мы выбрались из машины. Даже если бы не знали номер

дома, понять, какой нам нужен, не составило труда. Громадное трехэтажное здание переливалось всеми цветами радуги, как чертов нло, и пульсировало в такт музыке. С заднего двора доносились довольные крики и взрывы петард. Ума не приложу, почему соседи еще не вызвали полицию.

Дверь открыл незнакомый мне парень. Он был раздет до пояса и сильно пьян. Ему приходилось сильно щурить глаза, чтобы сфокусироваться на нас. При этом правая рука с картонным стаканом под пиво жила собственной жизнью. Она пыталась подняться на уровень рта, совершала странные круговые движения, резко ходила из стороны в сторону. Однако даже такое состояние не помешало ему узнать Чарли.

– А-а-а, это же Диллан пришел!

Музыка играла настолько громко, что парню приходилось вопить во все горло.

– Проходите!

Мы протиснулись внутрь, и я украдкой посмотрел на Кита. Немного напуган, очень зажат, но обратно не рвется. Так что, может, и не все потеряно.

– Иди в гостиную, я сейчас буду! – проорал Киту на ухо.

Вместо ответа брат кивнул и ушел неуверенным шагом.

Я потянул Чарли за рукав и отвел его в сторону.

– Как насчет твоего обещания? Я очень надеюсь, что все выгорит. Но если что, ты ведь не сядешь пьяным за руль?

Чарли улыбнулся. Вообще, улыбка – лучшее, что есть у этого парня. Высокий, нескладный, с резкими чертами ли-

ца, он производил странное впечатление. Однако добрая искренняя улыбка заставляла забыть обо всех его недостатках.

– За кого ты меня держишь? Хотя приложиться очень хочется...

– Давай так. Дай мне ровно час. Потом можешь делать что угодно.

– Заметано! Надеюсь, твоему братцу тут понравится, и я смогу надраться по полной!

Благодарно хлопнул его по плечу и поспешил на кухню. Дом у Дэвида был просто громадный. Первый этаж занимал длинный и свободный холл, огромная гостиная с выходом на великолепную веранду, небольшое поле для гольфа и бассейн, ванная комната и кухня с просторной столовой зоной.

Видимо, празднование началось уже давно, потому что везде встречались люди разной степени опьянения. Кто-то зажимал друг друга в углу, кто-то пытался танцевать под долбящие ритмы, еще несколько человек играли в пивной понг и флип-кап. Совсем немного было людей, которые просто стояли в стороне и тихо разговаривали между собой.

Вся кухня завалена пустыми кегами. Какой-то здоровяк без чувств валялся на столе. Две девки мешали в блендере непонятную бурду из всего, что попадалось под руку. Возле холодильника на корточках сидел еще один парень с бутылкой пива в руках. Выражение лица у него было такое, будто он готов разрыдаться.

– Эй, друг, есть еще пиво?

Парень удивленно посмотрел на меня и кивнул.

– Нет! Только дрянь в бутылках!

Лично я считал наоборот, поэтому ни капельки не расстроился.

– Дай две!

Парень открыл холодильник и выгреб оттуда пару бутылок. При этом он что-то бубнил себе под нос и всхлипывал. Ей-богу, сейчас заплачет. Или пиво действительно настолько плохое?

Кита нашел сразу же. Он стоял у стены гостиной и смотрел себе под ноги.

– Держи! – протянул ему бутылку.

– Я же не люблю... – сморщился брат.

– Кит! Ты мне обещал!

Сбил крышку и решительно протянул бутылку ему. Кит еще раз поморщился, но бутылку взял. Сделал вид, будто слежу, чтобы он сделал хотя бы пару глотков. Хотя на самом деле искал подходящую девушку. Уже не трезвую, чтобы не скучала в обществе Кита, но и не бубнящий манекен, с которым можно делать что угодно.

Отлично!

Увидел около веранды Стейси Торонс – довольно милую, хоть и глуповатую шатенку. Судя по блестящим глазкам и неуверенным движениям, она уже достаточно набралась. Сейчас она болтала с какой-то подругой, поэтому можно было попробовать. Схватил Кита за локоть и повел его к цели.

– Э...

– Так, спокойно! Пей пиво, оно развязывает язык!

– Хей, Стейси! Привет!

Девушка нахмурила лоб, вспоминая мое лицо.

– О, Алан? Привет! Тебя не часто увидишь на таких вечеринках!

– Так здесь особый повод! Я не мог не прийти! Кстати, это мой старший брат Кит! Кит, это моя одноклассница Стейси!

Они обменялись парой слов, а я заметил, как Стейси с интересом разглядывает брата. В таком состоянии она была не особо требовательна, но и не позволила бы ничего лишнего. Идеальный вариант для Кита.

– Кстати, а где Дэвид?

– Я видела его недавно около бассейна!

– Отлично! Надо сходить, попрощаться! Не против, если оставлю Кита на вас?

Не дожидаясь ответа, выскользнул на веранду. С нее спустился к бассейну. Дэвид действительно был там. Вместе с тремя парнями они окунали в воду какого-то здоровяка. Скорее всего, приводили в чувство. Несмотря на то что самого Дэвида мотало из стороны в сторону, на ногах он держался достаточно твердо.

– Дэвид.

Музыка здесь была значительно тише, поэтому можно было не кричать.

Лицо у Дэвида усталое, но приятное. Широкие брови, ка-

рие глаза, большой прямой нос, тонкие губы, верхняя чуть выдается вперед.

– О, Алан, привет! Спасибо, что зашел.

– Это тебе спасибо за приглашение и вечеринку. Мы не очень хорошо общались, но я все равно хочу поддержать тебя. Переезды всегда даются очень тяжело. Представляю, как тебе должно быть погано...

– Господи, Алан. Это во мне сейчас пять пинт алкоголя. А ты только что приехал и уже пару слов связать не можешь. За наш выпуск! Пусть взрослая жизнь никого не разочарует!

– Точно! Я не смог бы сказать лучше.

Залпом выпил всю бутылку. Не сказать, чтобы пиво было настолько ужасным, что из-за него стоило рыдать, как тот парень. Но я ожидал чего-то большего.

Мы еще немного поговорили с Дэвидом, и я пошел посмотреть, как там дела у Кита. В гостиной их не было. У меня даже закралась шальная мысль, что Стейси, возможно, нашла что-то в братике. Решил подняться по лестнице – не подглядеть, а просто удостовериться, все ли в порядке. И буквально за углом второго этажа увидел ее.

Легкая фиолетовая майка задрана так, что виден розовый кружевной лифчик. В другой момент я бы с радостью рассмотрел подробности, но не сейчас. Рядом со Стейси был кто угодно, но не Кит. Какой-то щуплый невысокий парень с внешностью Дэна Майнеса.

– Стейси!

– Эй, чувак! Не видишь, мы тут делом...

Парень хотел сказать что-то еще, но я просто отодвинул его в сторону.

– Алан, ты чего?

Стейси поспешно прикрыла грудь руками. Хотя по ее лицу не было видно, что она стеснялась.

– Где Кит?

– Кто?

– Мой брат! Я оставил вас вместе!

– А-а... Он куда-то ушел!

– Черт!

Побежал вниз по лестнице, но вслед услышал:

– Он у тебя какой-то странный...

«А то я не знаю!»

Обыскал весь первый этаж, но нашел брата на улице возле машины Чарли. Выражение лица очень растерянное. Кит крутил в руках телефон и постоянно оглядывался на дом Дэвида. Когда он увидел меня, опустил глаза.

Черт! Черт! Черт! Забыл включить звук на телефоне. Достал из кармана и мельком проверил сообщения – шесть пропущенных вызовов.

– Алан, извини. Я очень ценю, что ты для меня пытаешься сделать... но я не чувствую себя здесь комфортно. Понимаешь? И дело не в количестве алкоголя. Меня просто это не интересует.

– Хорошо. Я все понимаю.

– Честно?

– Да, конечно. Подожди здесь, я позову Диллана.

Теперь я тоже стараюсь не смотреть ему в глаза. Иначе, он поймет, что я вру...

– Правильно едем?

Несмотря на то что Чарли родился и вырос в этом городе, ориентировался в нем достаточно паршиво.

– Да, все так. Еще два перекрестка и налево.

Кит молчал и выводил пальцем какие-то фигуры на стекле. Меня тоже не тянуло на разговоры – на душе было очень дерьмово. По примеру брата хотелось замкнуться в себе.

Уу-уизз!

Резкий визг тормозных колодок где-то в стороне. Сердце на мгновение остановилось, а затем забило в несколько раз быстрее. Начал поворачивать голову, чтобы посмотреть что произошло, но...

Б-бум-м!

...мощный толчок. Меня кинуло вправо, так что я зажал Кита, а потом резко отшвырнуло влево, и уже брат подмял меня под себя. Со всех сторон посыпалось что-то ледяное и острое. Почувствовал запоздалую боль в правом виске и предплечье. Что-то хрустнуло, со стороны Чарли донеслось неразборчивое мычание.

Еще один толчок. Более слабый и уже с моей стороны. Боль усилилась в разы, к ней добавился неприятный зуд в

глазах. С трудом повернул голову, чтобы посмотреть, как там Кит, но увидел только размытые темные пятна и синюю толстовку...

Врач – мулат с приятными чертами лица – осматривал мою голову.

– Серьезных повреждений нет. Но чтобы удостовериться, нужно сделать снимки.

Я очень плохо представлял себе, что произошло. Сознание плыло, а память похожа на лоскутное одеяло. Самые крупные и яркие куски – моменты с вечеринки. Более мелкие и темные постоянно ускользали.

– Что произошло?

– Вы попали в аварию.

Авария? Точно! Визг тормозов, удар, боль...

– Что с братом? Он в порядке?

Доктор молчал.

«Точно, откуда он знает, кто из них Кит?»

– Он одет в синюю толстовку.

– Мне очень жаль. Удар был очень сильный. У вашего брата сложная черепно-мозговая травма, которая вызвала обильное кровоизлияние. Мы не успели его спасти. Извините...

«Черт! О чем он только говорит? Какое кровоизлияние? Какая травма? Мы просто ехали за гребаной видеоигрой! Что, ради бога, тут происходит?!»

Я почувствовал, как внутри меня все порвалось и перемешалось. Снаружи тоже – низ и верх поменялись местами, предметы стали расплываться, звук почти исчез...

– Эй! Как вы себя чувствуете?

– А вы как думаете, док?

Похороны были очень маленькими. Я, родители и Чарли, который винил себя в аварии. Хотя, как сказали инспекторы, избежать столкновения в нашем случае было почти невозможно. Внедорожник, который протаранил наш хэтчбек, набрал очень большую скорость, а начал тормозить всего за пару ярдов. Даже я понимал, что вины Чарли в случившемся нет. Это я вынудил брата поехать с нами...

Не пришли ни бывшие одноклассники Кита, ни сокурсники, ни даже бабушка. Она всего лишь позвонила и сказала что-то вроде:

– Ох, он был такой молодой. Лет двадцать, да?

– Двадцать один! – ответил я и повесил трубку.

Создавалось впечатление, что про Кита все забыли. Словно его и не было в этом мире. Даже родители вбивали мне в голову:

– То, что случилось, очень тяжело. Но ты должен сосредоточиться на вступительных. У твоего брата не было будущего, но ты – совсем другое дело.

Через несколько дней часть вещей из комнаты Кита продали на гаражной распродаже, часть отнесли на чердак. Я за-

брал его любимую синюю толстовку, которую лично отстирал, и сложенный в четыре раза рекламный флаер. Тот самый, из-за которого все завертелось. В последнее время я доставал его при каждой удобной возможности. Перечитывал и думал, правильно ли я тогда поступил? По всем параметрам выходило, что нет...

Прав был Кит, а мы ошибались. Я забыл, что у каждого человека свой взгляд на мир. Вместо этого пытался навязать ему мой, который казался тогда единственно верным. Мне не следовало так поступать. Если бы я понял это раньше и поддержал Кита, все могло быть иначе. Я очень виноват перед ним. И самое ужасное в том, что я понял это только сейчас. Когда ничего нельзя изменить...

Я перестал заниматься и есть, мало спал. Все время ходил кругами по комнате и прокручивал в голове тот разговор, когда Кит обратился ко мне за помощью: «Мне кажется, что ничего бессмысленного не бывает. Любой человек звено, вместе – цепь. Пусть через несколько звеньев, но каждый влияет на остальных и на всю систему. Самый подлый преступник может исправить работу органов порядка и законодательства. Любая жертва может предотвратить еще большее количество жертв. Поэтому и мой путь не будет бессмысленным. Может быть, он поменяет что-то в игровой индустрии... разве это плохо? Но для того чтобы узнать, к чему он ведет, нужно пройти до конца. И мне очень жаль, что ты меня не понимаешь, братик...»

Меня терзал стыд. И если чувство вины из-за моего отношения к брату хоть немного притупилось, то стыд за погубленную жизнь только нарастал. Я плакал до потери сознания, затем приходил в себя и снова продолжал рыдать. Когда глаза переставали видеть что-либо, кроме красных всполохов, и начинали болезненно пульсировать, будто собирались взорваться, я опять отключался.

«Если каждый человек звено, то у брата оно сломалось. Но чем его смерть могла помочь остальным? Выходит, он все-таки ошибался? Но я не хочу этого! Не хочу, чтобы его смерть была напрасной и ни к чему не привела! Не хочу!

Что? Что можно сделать, чтобы не допустить этого?»

На удивление, в разбитом и покалеченном сознании ответ возник почти сразу.

«Если сломанное звено нельзя починить, его можно заменить. Другим...»

– Мам, привет! Это я... да... Все отлично, меня приняли... да... Только, знаешь, я не смогу часто навещать вас. Я нашел хорошую подработку по вечерам и в выходные. Так что за комнату и обучение буду платить сам... Да, на первый взнос мне хватит денег, которые вы положили на счет... да, на самом деле... да, передай папе привет... Я люблю вас... Все, пока.

Я вышел из телефонной будки и остановился возле урны. Достал из кармана письмо с отказом из университета и вы-

бросил. Из второго кармана достал флаер. Он был сильно помят, места сгибов начали прорываться, но текст внизу по-прежнему хорошо читался. Убрал флаер и застегнул свою любимую синюю толстовку.

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.