







ФАНТАСТИЧЕСКИЙ
БОЕВИК

ВАСИЛИЙ МАХАНЕНКО

БАРЛИОНА



РОМАН

Москва, 2013
САРМАДА
&
«Издательство АЛФА-КНИГА»

УДК 82-312.9(02)
ББК 84(2Рос=Рус)6-445я5
М36

Серия основана в 1992 году
Выпуск 839

Художник
М. Поповский

Маханенко В. М.

М36 Барлиона: Фантастический роман. — М.: «Издательство АЛЬФА-КНИГА», 2013. — 312 с.: ил. — (Фантастический боевик).

ISBN 978-5-9922-1442-0

Барлиона. Виртуальный мир, наполненный приключениями, битвами, монстрами и конечно же игроками. Для многих Барлиона заменила собой реальность, ведь в ней сбываются любые желания человека: магия, эльфы, драконы. В мире существует только одно правило — игрок не чувствует боли. Но у каждого правила есть исключения, и для части игроков Барлиона стала адом. Ведь они — преступники, играющие в самом тяжелом режиме с включенными ощущениями.

УДК 82-312.9(02)
ББК 84(2Рос=Рус)6-445я5

ISBN 978-5-9922-1442-0

© Маханенко В. М., 2013
© Художественное оформление,
«Издательство АЛЬФА-КНИГА», 2013

ГЛАВА 1

Вступление

«...признать подсудимого Махана Дмитрия виновным во взломе управляющей программы городского водоканала, приведшего к остановке системы, и приговорить его к содержанию в исправительной капсуле и работам по добыче ресурсов сроком на восемь лет согласно статье 637 раздела 13 Кодекса правонарушений. Место заключения будет назначено подсудимому системой в автоматическом режиме. В случае выполнения подсудимым условий, предусмотренных статьей 78 раздела 24 Кодекса правонарушений, ему будет предоставлена возможность перейти в общий игровой мир. Суд назначает подсудимому расу — Человек, класс — Шаман, основную специальность — Ювелир, фильтры ощущений отключаются на весь срок пребывания в капсуле. Досрочное освобождение возможно в случае внесения подсудимым суммы в размере ста миллионов игровых золотых монет. Приговор окончательный и обжалованию не подлежит».

Говорят, что Бог есть Истина. Ну не знаю, может, так оно и есть, не проверял, поэтому спорить не буду. Но вот любые споры — зло, причем зло в квадрате. И это Истина, с которой не поспоришь. Каламбур, однако.

Позвольте представиться — Дмитрий Махан, как уже было сказано. Тридцатилетний специалист в области компьютерной безопасности и всего, что с этим связано. Независимый работник, периодически привлекающий-

ся корпорацией для поисков дырок в виртуальной игре Барлиона. Игре, которая заполонила собой весь мир, а для некоторых и вовсе стала всем миром. Не могу сказать, что я самый лучший специалист в области безопасности, но и худшим меня назвать никак нельзя. Что-то среднее между гением и полным нулем. Серединка на половинку.

Ежегодно все специалисты, занимающиеся официальным поиском уязвимостей в Игре, обязаны проходить переподготовку. Для чего нас могли переподготавливать — для всех оставалось загадкой, так как для многих поиск уязвимостей был единственным источником заработка. Но требования корпорации были строги: хочешь заниматься поиском дырок и не нарушать закон — проходи переподготовку. Причем переподготавливали нас в основном по поводу изучения новых законов, которые еще более ужесточали наказание за хакерство, но никогда не было такого, чтобы нам показали какой-либо инструмент или способ определения дырок. Корпорация строго следила за тем, чтобы никакие внутренние разработки не уходили на сторону. Тем более к нам, потому что это сегодня мы честные и правильные, а завтра любой из нас может превратиться в злого нарушителя и попытается взломать Барлиону.

На очередной такой переподготовке я оказался за одним столом с довольно симпатичной девушкой, с которой у нас завязался разговор. Жаль, конечно, что она тоже была свободным художником, как называли себя все те, кто занимался поиском уязвимостей в Игре, независимо от того, работали они где-нибудь или нет. Я бы стал бросаться умными и непонятными терминами, а девушка, ошеломленная таким мозгом, как я, упала бы мне в объятия. Но нет. Марина оказалась умной девушкой, достаточно подкованной профессионально, основной работой которой было обеспечение информационной бе-

зопасности городского водоканала, а поиск ошибок был не более чем хобби.

Н-да. Никогда не говорите девушке, особенно умной девушке, что ее место работы недостойно того, чтобы на нем работал свободный художник. Мы начали спорить. И тогда, не найдя ничего лучшего, я привел свой самый сногшибательный аргумент, почему нельзя работать на водоканале, казавшийся мне убийственным: «Там же запах!»

Видимо, Марину этим комментарием достали. Причем сильно достали, так как она отсела от меня, и наше знакомство на этом завершилось. Жаль, я уже начал планы определенные строить. Ну да ладно. Я с головой погрузился в очередной доклад, рассказывающий, как новый закон ужесточает наказание за взлом и уничтожение программ. Ух ты, теперь за взлом систем дают восемь лет. Серьезно. В перерыве между докладами ко мне опять подседа Марина.

— Значит, говоришь, что на такой работе, как у меня, могут работать только дилетанты? — раздраженно проговорила она, а я заметил, что вокруг нас уже начала собираться толпа зевак.

— Слушай, ничего такого я не говорил. Я не говорил, что ты дилетант: я говорил, что такая работа не может стоить того, чтобы на ней работал профессионал твоего уровня.

— Это одно и то же. Если я на ней работаю — значит, недостойна другого места, значит, я — бездарь и дура! — Спорить с разгневанной девушкой бесполезно. Все равно ничего не докажешь, а в глазах общества будешь выглядеть глупо.

— Слушай, давай замнем тему. Виноват, извини, не так выразился. Приглашаю тебя на мировую кружку чая, кофе или того, что ты пьешь. Не хочу я ссориться с такой красивой и обворожительной девушкой, — попробовал я

выбить землю из-под ног Марины. Пусть лучше возмущается насчет комплиментов, а не насчет ее работы.

— Скажи, у тебя есть жена или девушка? — От такого вопроса я непроизвольно вздрогнул и на автомате отрицательно покачал головой. Видимо, Марина сама пошла в наступление, выбивая почву у меня из-под ног. Подтверждая мои мысли, следующий ее вопрос практически убил меня наповал:

— А ты хотел бы встречаться со мной? Я тебе нравлюсь? — Блин, ну что же за женщины пошли в наше время. Сами уже на мужчин бросаются; хотя, признаюсь, такое бросание мне безумно нравилось. Марина действительно была привлекательной девушкой, милой, со слегка вздернутым носиком, поэтому я бессознательно согласно кивнул.

— Слушайте все! — вдруг вскричала Марина. — Если Дмитрий в течение недели сможет взломать защиту, что я поставила на имитатор городского водоканала, то я торжественно обещаю быть его девушкой минимум один месяц! При этом ни словом, ни жестом не покажу, что мне это неприятно. Но если он не справится, то в течение месяца будет работать одним из чистильщиков коллекторов. Ну что, готов поспорить? Тебе поставят тестовый сервер, полную копию продуктивной системы, а твоя попытка взлома будет оформлена как проверка наших систем безопасности. Уже завтра ты получишь все необходимые бумаги на этот счет, поэтому с точки зрения закона ты будешь чист, — протянула Марина мне руку.

Вот кто меня заставлял спорить? Я же мог свести все в шутку, как-то замять этот разговор. Сходили бы, выпили пива и тихо-мирно разошлись бы. Но нет, Маринин взгляд буравил меня так пронзительно, что я непроизвольно пожал протянутую ею руку.

— Отлично. Завтра ты получишь скан запроса на проверку безопасности нашей системы и ее виртуальный ад-

рес. Ровно через неделю я опять буду здесь. Либо с приглашением на работу, либо в полной готовности к свиданию. Время пошло, герой.

Со всех сторон раздался одобрительный гул, который ввел меня в прострацию. Марина ушла, а ко мне стали подходить знакомые, да и незнакомые, люди и хлопать меня по плечам, пожимать руки и предлагать свои услуги по взлому. Ну конечно, если такая девушка рискует собой на целый месяц, то нужно объединиться всем. А если у меня не получится, то и посмеяться можно будет, когда я буду работать в коллекторах водоканала.

Правильно говорят, что самая редкая дружба на этом свете — дружба человека с собственной головой. Кто мешал мне ею думать? Но раз подвязался, то отступить некуда. Два дня я собирал информацию о ИИ городского водоканала и Марине, после чего приступил к работе.

Программы имитации интеллекта, конечно, громко называть ИИ: все сразу начинают думать, что это искусственный интеллект, бить себя пяткой в грудь и кричать, что в нашем мире это нереализуемо, а если и реализуемо, то не нужно человечеству такой радости, ибо машины заменят человека, и мы все выйдем. Нельзя путать мягкое с зеленым. У имитационных программ нет личностных матриц. Если запрограммировать, то они, конечно, и эмоции, и характер, и все остальное будут показывать, да так, что при общении с ними не с первого раза поймешь, что перед тобой программа; но самого главного у них нет, а именно — самосознания. То есть вопросы: «Кто я? Зачем я? А сколько мне заплатят? А когда отпуск?» — программа не задаст, если ей такой параметр не определен по умолчанию; а значит, и переживать от осознания своего места в этом мире не будет, прекрасно выполняя все возложенные на нее функции. Со временем имитаторы, как стали называть такие программы, начали использоваться во всех сферах человеческой жизни, полностью заменив человека. Да что там человека — даже до-

машинные животные (точнее, роботы в форме домашних животных) прочно вошли в наш мир, вытеснив своих живых собратьев. Кто-то, конечно, еще держит у себя дома эти меховые комки, всеми силами держась за старое, но таких людей с каждым годом становится все меньше и меньше. Вы хотите, чтобы ваш домашний любимец работал как будильник, пылесос, уют, охрана и прочая, и прочая и при этом не разбрасывал шерсть, не гадил и не портил мебель? И ни внешне, ни по поведению, ни по тактильным ощущениям ничем не отличался от привычного для человека кота? Тогда звоните нам... Блин, что-то меня не туда понесло.

Говорят, что при создании имитаторов интеллекта человечеству не хватило всего лишь шага до создания искусственного интеллекта, то есть полноценного машинного разума, но это все не более чем домыслы. Ведь есть же слухи, что где-то глубоко в недрах военных лабораторий искусственный интеллект уже давно создан, работает и приносит пользу. В общем, жизнь с появлением имитаторов стала веселой и беззаботной. Только вот возникшая безработица никого не радовала, поэтому напряженность в обществе от появления имитаторов все возрастала и возрастала...

Так, опять я увлекся. Возвращаюсь обратно.

Спор я выиграл. За два дня я собрал всю информацию, что была доступна в сети, по Марининой подготовке, по посещенным ею семинарам и обучением. Если она что-то и делала, то наверняка на основе уже чего-то изученного, а не изобретала велосипед с нуля. Купив себе новое железо, чтобы обезопасить свой любимый ноут от систем защиты, активно атакующих компьютеры хакеров-неудачников, я приступил к взлому. Даже не стал прятаться через цепочку серверов, как обычно делали гуру взлома. Зачем? Я работал строго по заказу, отследить мои работы на тестовом сервере мог только один человек, а именно Марина; я был уверен, что она всю неделю

будет торчать на работе и ждать моей атаки. Поэтому шифроваться мне не было смысла. Сам взлом у меня занял буквально несколько часов. Я оказался прав — была использована одна крайне редкая, но очень эффективная защита. Наивная девочка. Автором этой защиты был один из моих знакомых, поэтому, связавшись с ним и описав ситуацию, я был проинформирован о том, как эту самую защиту обойти. Даже не обойти, а где можно копать.

— Защита-то железная, да зависит от настроек доступа, — сказал мой знакомый. — В крупных муниципалитетах с этим напряг, особенно если есть куча начальственных придурков с разными требованиями. При начальной установке все хорошо, а вот при эксплуатации возникают левые учетки — «мертвые души» с правами доступа к установке. Тут простой админ не поможет: учетки с правами такой организации не его уровень!

В общем, все оказалось именно так, как он говорил. Анализатор буквально через пару часов работы выдал мне несколько потенциальных учеток, которые можно использовать для работы. Зря только железо себе покупал, думая, что все будет крайне нетривиально и опасно. Подбор пароля отработал за два дня, поэтому я не сомневался в своем успехе.

Один мудрый человек сказал, что дьявол кроется в деталях. Оказалось, что в длинном адресе тестового сервера были перепутаны несколько цифр. Кто ошибся — я, когда вводил, или Марина, когда писала письмо, — так до конца и не ясно. По факту же получилось так, что работал не с тестовой системой, а с самой что ни на есть настоящей и действующей, которая контролировала водосток всего города.

Именно поэтому я сейчас нахожусь в суде, а мне зачитывают приговор.

Сервер я взломал, по сути наглухо грохнув ИИ городского водоканала. И так получилось, что после того, как

имитатор накрылся, содержимое большого озера, что располагалось в центре города, как раз напротив администрации, превратилось в очень плохо пахнущую субстанцию. Случилось непредвиденное — в связи с отключением управляющего контура ИИ произошел скачок давления, и коллекторная труба, проходящая под городом, в нескольких местах прорвалась. И если те прорывы, что были под землей, остались незаметными для большинства, то прорыв в центре озера привел к тому, что толпы митингующих, обычно собирающиеся у администрации и требующие отмены имитаторов, срочно вспомнили, что у них есть дела дома. Как и администрация. Да и вообще, весь центр города внезапно возгорелся желанием навестить своих родственников в деревне, где такой замечательный и свежий воздух.

Дело получило огромный резонанс, все решили, что это был теракт, пошла агитация на предмет отказа от услуг имитаторов, а ищейки начали рыть землю, чтобы найти виновника событий.

Работал я не прикрываясь, поэтому найти меня не составило бы большого труда. Да и не прятался я на самом деле: как только узнал о последствиях и о том, что полиция ищет виновника, сам отправился сдаваться с повинной. Не рассчитывал я на суровое наказание — ну поругают, ну выпишут штраф. Не более.

Только вот ни фига я не угадал. Полиция накопила столько материала, что я за голову хватался, пока его читал. Кому-то стало плохо от запаха, и он обратился в суд на город. Кому-то не понравился внешний вид обновленного мною озера, и он обратился в суд на город. Кто-то просто обратился в суд на город, за компанию с другими. В общем, убытки города составили ни много ни мало сто миллионов, которые полностью повесили на меня. Я постарался прикрыться бумажкой, которая говорила, что меня наняли, но юристы водоканала разбили все мои мечты, утверждая, что бумажка была подписана лицом,

не имеющим достаточных полномочий для привлечения внешних специалистов, поэтому она нелегитимная; так что, по сути, я совершил взлом со всеми вытекающими. А вытекло действительно много. В общем, весь ущерб был повешен на меня. Да еще и взлом припаяли. Пока шло расследование, я, как добровольно сдавшийся, сидел дома под подпиской о невыезде. И занимался тем, что изучал вопрос, как я мог помочь себе в Барлионе. Но чем больше я читал, тем больше понимал, что сделать для себя я ничего не смогу. Совсем.

Дело в том, что содержание тюрем стало крайне дорогим удовольствием для государства. Именно так, в единственном числе, так как в какой-то момент времени территориальная разрозненность нашего мира прекратилась. Очевидцем этих событий я сам не был, объединение состоялось еще до моего рождения, но на уроках истории говорилось, что это была единая воля сограждан всего мира. Ага, воля сограждан. Скорее всего, руководители государств между собой договорились, а народ поставили перед фактом. Ну да ладно, это не важно. Так вот, как только имитаторы прочно вошли в наш мир, увеличивая количество безработных, тюрьмы стали заполняться с катастрофической быстротой. Перед Правительством встал глобальный вопрос: как решить проблему с волнениями народа, с ростом преступности? Нужен был пряник.

И тут перед взором Правительства со своим предложением появился Петр Степанович Иванов, владелец завода по производству капсул для виртуальных игр, а также одного из виртуальных игровых миров под названием Барлиона. Это была обычная игра, выполненная в стиле «Меча и Магии» — средневековая эпоха, никакого огнестрельного оружия и двигателей внутреннего сгорания, зато в наличии были магия, орки, гномы, эльфы, драконы и многое другое, что было недоступно в реальном мире. Игра в Барлионе, как и во всех аналогичных играх,

проходила с полным погружением, которое обеспечивалось капсулой виртуальности: их как раз завод Иванова и производил. В капсуле игрок становился неотделим от своего персонажа и ощущал все то, что мог бы чувствовать персонаж в игре: вкус, форму предметов, удовольствие, усталость, боль. Хотя, по требованию контролирующих органов, все чувства, которые мог испытывать игрок в Барлионе, по умолчанию блокировались. Чтобы включить восприятие, необходимо было пройти психологическое освидетельствование на вменяемость и провериться на степень восприятия, чтобы определить уровень чувств, который можно включать в капсуле. Корпорация заботилась о своих игроках. Капсулы настраивались индивидуально под человека и обеспечивали его всем необходимым на долгое время, начиная от питания и кончая тренировками за счет импульсных сокращений мышц. Люди могли находиться в капсуле месяцами, а то и годами, не испытывая после выхода никакого дискомфорта.

Что предложил господин Иванов? Он предложил за незначительное вознаграждение помещать всех заключенных в его капсулы и отправлять их в Барлиону на специальные локации, в которых те занимались бы полезным времяпрепровождением, а именно — добычей ресурсов. Идея Правительству понравилась, и результатом годового эксперимента такой виртуальной тюрьмы стали покупка Правительством всех прав на Барлиону и назначение Иванова генеральным директором новой государственной корпорации. Были изданы все необходимые законы, чтобы закрепить за Барлионой статус государственной игры, а само государство выступило гарантом легитимности игровых денег, обеспечив их свободный обмен на реальные. Затем был период рекламы, и в Барлиону потекли денежные реки. Практически все недовольные своей жизнью люди бросились в Барлиону, чтобы обмануть государство и на заданиях, добыче ресурсов или убийстве мобов зарабатывать деньги и спокойно

жить. Наивные чукотские дети. За выполнение заданий начислялись игровые деньги, свободно обменивающиеся на реальные, с этим спорить тяжело, но вот любое действие в Игре требовало незначительной, но оплаты. Остановился в гостинице — плати, хочешь что-то получить — плати. А одним из самых главных изобретений по выкачке денег из игроков стали Банки.

Одно из основных правил Барлионы гласило: при смерти персонажа игрок теряет пятьдесят процентов всех имеющихся у него наличных денег. При следующей смерти — еще пятьдесят, и так далее. Конечно, если персонаж умер от моба, то, возродившись через пару часов, он мог подойти к месту гибели и забрать валяющиеся на земле деньги. Если их не подбирал другой игрок. Только вот умирали игроки обычно не от мобов, а от других игроков, целью игры которых стал заработок на убийствах. Такие игроки получали много штрафов: их можно было убивать в течение восьми часов после совершенного покушения, за убийство ПК (player killer) полагалась награда, которую можно было получить у любого представителя власти, восемь часов с момента убийства ПК не получали опыта и так далее, но все равно находились игроки, которым нравилось убивать других, пусть даже и в виртуальности. Поэтому были придуманы Банки. Если у игрока появлялись деньги, он мог положить их на хранение в Банк, оплатив разовый выпуск карточки, доступ к счету которой не имел никто другой, а также ежемесячно выплачивая Банку одну десятую процента общей суммы за содержание счета. Вроде мелочь, но и одна тысячная от всего оборота Барлионы — это огромнейшие деньги, поэтому корпорация никогда не закрывает возможность режима PvP (Player versus Player).

Следующим шагом по получению прибыли корпорацией стала продажа в общем игровом мире результата труда заключенных. Самовольное генерирование корпорацией ресурсов преследовалась по закону, и за этим

строго следили специальные комиссии, но вот продажа ресурсов, добытых реальными людьми, отбывающими наказание, — это другое дело: такие ресурсы были подтверждены реальной работой. В общем, все счастливы и довольны вот уже на протяжении пятнадцати лет, с тех пор, как Барлиона была официально признана государственной игрой. Игроки наслаждались действительно хорошей игрой, корпорация получала безумные деньги и делала игру все лучше и лучше, а заключенные сидели в специальных локациях и добывали ресурсы. На текущий момент в Барлиону играло порядка четверти всего населения Земли, достигшего четырнадцати лет, и это число росло с каждым годом. Единственным ограничением, которое накладывалось на персонажей, было то, что пока игроку не исполнилось восемнадцать лет, он никак не мог участвовать в PvP — ни в качестве жертвы, ни в качестве охотника. Игра следила за этим очень строго.

Еще об одном факте касательно нахождения заключенных в Барлионе следовало бы рассказать. Очень немаловажном факте. Примерно семь лет спустя после запуска Барлионы банда гопников избила и изнасиловала девушку, которая носила имя Елена; по батюшке — Петровна, а по фамилии — Иванова. Дочка генерального директора корпорации. Дернуло ее с подругами и друзьями покататься в одном из беспокойных районов города, где все еще проживали не согласные с вводом имитаторов и не желающие отправляться в Барлиону люди. И, как всегда бывает в таких случаях, внезапно закончилось горючее.

Виновных, конечно, практически сразу нашли, а сам Иванов даже не вмешивался в судебный процесс. И даже не стал устраивать аварию капсулы, нет. Он поступил по-другому. Когда состоялся суд, был принят законопроект, регламентирующий включение режима восприятия ощущений у заключенных. В капсулы изначально были встроены специальные фильтры, которые управляли уровнем ощущений, но для тех, кто покусился на дочь

Иванова, их полностью отключили. Не знаю, какие результаты были получены, но буквально через год закон был дополнен, и теперь все заключенные находились в местах заключения с отключенными фильтрами ощущений. Кривая преступности резко пошла вниз, и повторных преступлений практически никто не совершал. Перспектива добычи ресурсов с отключенными фильтрами восприятия чувств очень сильно сдерживала преступность.

Вот такие дела. Теперь немного о том, что мне дали.

Раса Человек. Первая раса, которая была сделана в игре, единственная раса, которая не имеет никаких дополнительных плюшек, за исключением увеличенного роста репутации с НПС. Ни возможности нацепить на себя каменную кожу, как у дворфов, ни остроты зрения и плюсов к стрельбе из луков, как у эльфов. Только репутация. Класс Шаман тоже был одним из самых слабых в Барлионе — он являлся универсальным, позволяя и наносить урон, и лечить, но в битве один на один уступал практически всем остальным классам. Слишком много времени уходило на то, чтобы вызвать Духов. Про навыки Ювелира и говорить нечего — в Барлионе только очень богатые люди тратили свои силы на прокачку этого навыка. Все, что делают Ювелиры: украшения, кольца, цепочки, какие-то поделки — можно было спокойно купить у торговцев-НПС. Самое же главное использование Ювелиров — огранка драгоценных камней — не стоило затраченных на нее усилий. Ограненные камни стоят дорого, но чтобы получить материал для их изготовления, необходимо было месяцами добывать и просеивать руду. Да и то шанс, что при огранке камень испортится, оставался очень высоким. Можно было, конечно, заняться другими специальностями, количество которых могло быть поистине бесконечным. Но и тут имелось свое «но»: ни одна из дополнительных специальностей не могла быть

выше основной более чем на десять пунктов. Дурацкое ограничение, конечно, но тут уж ничего не поделаешь.

Что еще было плохого — моего Охотника, которого я прокачивал несколько последних лет и в которого вложил достаточно много денег, удалят, так как в Барлионе разрешалось иметь только одного персонажа. После выхода на свободу можно было забрать себе персонажа, за которого играл в заключении, и продолжить им играть далее, но не многие находили в себе силы на это. Морально тяжело. Что касается Охотника, то все заработанные им деньги и вещи будут переданы мне либо после восьми лет махания киркой, когда я выйду из тюрьмы, либо после того, как случится чудо и меня отпустят с рудников в общий игровой мир. Иногда преступников, скорее всего случайно, выпускают с мест добычи ресурсов, и они остаток срока проводят в общей игре, отдавая тридцать процентов заработанных денег в пользу Правительства. В остальном никаких ограничений нет — развивайся, прокачивайся, заводи знакомства. О том, что игрок сидит в тюрьме, говорит только красная повязка на голове, которую не очень любят НПС, дающие различные задания, и которую можно снять только в случае, если заплатить в казну один миллион золотых. Другими словами — снять ее нельзя.

Ну и вообще самое плохое — Марина так и не появилась. Ни на судебном процессе, ни у меня дома, пока я ожидал результатов расследования. О ней не было ни слуху ни духу. И стоили те восемь лет, что мне дали, такой вот несерьезной девушки? Думаю, что нет.

— Ну что, втекай! — рассмеялся техник, отправляя меня в капсулу. Шутник, блин. В газетах по всему городу меня называли не иначе как Убийца Коллектора. И это было еще самое безобидное прозвище. Главное, чтобы на зоне подобная кличка не приклеилась. Перед глазами сверкнула молния, и я на время потерял сознание.

— Внимание, осуществляется начальный вход в Барлиону через тюремную капсулу ТК3.687ПЗ-13008/ЛТ12. — От холодного металлического голоса, который дублировался бегущей строкой неприятного блеклого цвета, тело покрывалось мурашками, поэтому я сразу пришел в себя. Голос, лишенный всяческих эмоций, заставлял чувствовать себя неудобно. И сделано это было специально: я знал, что голос может быть мягким и дарить спокойствие. — Начальные установки заданы, изменению не подлежат. Пол — мужской. Раса — Человек. Класс — Шаман. Внешность — идентична объекту. Сканирование объекта закончено. Синхронизация физических данных с особенностями выбранной расы выполнена. Физические данные зафиксированы. Начальная локация выбрана. Место заключения — медный рудник Прика. Цель заключения — добыча Медной руды. Производится генерация персонажа.

Окно первоначальной загрузки. На меня смотрел Я, одетый в полосатую робу с номером 193 753 482. Немало, оказывается, в Барлионе побывало преступников за пятнадцать-то лет. В дополнение к робе прилагались Штаны и Сапоги Заключенного, вся ценность которых заключалась в их полосатой расцветке. Даже сапоги были полосатые, что не могло не вызвать у меня улыбку. Зебра, честное слово. Можно сказать, что одет я был по последнему писку моды. Кирка в руке довершала унылую картину Меня, указывая на то, чем мне предстоит заниматься в ближайшие годы. Хоть кирка не полосатая, и то хорошо.

— Введите имя. Внимание, имя заключенного не может быть составным.

Эх, все-таки порадовал меня техник. Порадовал. Не знаю, почему — из человеколюбия либо еще из каких побуждений, — но он дал мне возможность самостоятельно выбрать имя. Игровое имя в Барлионе было условно уникальным — на одном пространстве можно было встретить триста Заек, сто Кисуль и безумное количество Всех-

Нагну, но уникальность обеспечивалась составным словом. Например, рядом могли оказаться ВсехНагну Великолепный и ВсехНагну Обаятельный, но двух ВсехНагну Великолепных в Барлионе не было. Только вот у заключенных не имелось возможности сделать себе составное имя, поэтому обычно оно генерировалось автоматически. А раз у меня только что удалили Охотника...

— Махан, — произнес я, всей душой надеясь на то, чтобы имя моего Охотника, которого у меня забрали, уже удалилось из базы и его еще никто не успел взять. Ну нравилось мне играть с этим именем, привык я к нему несмотря на то, что это была всего лишь фамилия. К тому же имя у моего Охотника было односоставным, я купил его у одного игрока практически за десять тысяч золотых, и терять такие деньги очень не хотелось.

— Принято. Добро пожаловать в мир Барлионы, Махан. Обучение для пользователей исправительной капсулы недоступно. Вы будете перенаправлены на медный рудник Прика. Желаем приятной игры.

Сверкнула молния, и мир вокруг меня наполнился красками. Правда, в этих красках почему-то преобладал серый цвет.

ГЛАВА 2

Рудник Прика. Начало

Передо мной во всей своей красе раскинулся медный рудник Прика. Огромные каменные скалы, высотой где-то метров под сто, возвышались по всему периметру рудника. Верхушки скал нависали над рудником, образуя козырек по всему периметру. Словно крыша над стадионом для болельщиков — пронеслась ассоциация. Даже если захочешь, по таким вот стенам не вскарабкаешься, хотя имеющиеся выступы прямо приглашали: возьми и попробуй. Интересно, мелькнула у меня мысль, рудник окружен горами или углублен в землю? Надо будет спросить у кого-нибудь, вдруг появится идея пробить себе дырку отсюда. Хотя другая мысль была не менее интересна — этот рудник вообще имеет связи с внешним миром или размещен где-нибудь отдельно в памяти сервера? Дырку пробью — и окажусь в нигде. Сам рудник представлял собой симпатичную на первый взгляд долину — примерно несколько километров в длину и около километра в ширину — со слегка неровной поверхностью. Долина была поделена на две части: в первой, длиной примерно метров триста, стояли деревянные здания, одно из которых я сразу определил — кузница, остальные пока оставались непонятными, но, скорее всего, были бараками для заключенных. Вторую часть долины отделял небольшой деревянный, местами покосившийся забор. Из этой части рудника раздавались звонкие удары кирок и крики заключенных. Значит, вот оно, место моей работы. Оттуда, где я

стоял, оно было не очень хорошо видно, так как обзор закрывало огромное серое облако пыли. Странно: пыль я видел, но совершенно ее не чувствовал. Наверное, просто визуальный эффект наложен на данную локацию, чтобы создать большую достоверность.

Отдельно от остальных построек и недалеко от того места, где появился я, стояло здание, на котором красовалась вывеска «Добро пожаловать на медный рудник Прика». Ага, значит, это — местная администрация, в ней живет какой-нибудь грозный начальник, от которого будет зависеть мой выход в общий игровой мир.

Да, выход в общий игровой мир. Буквально перед самым помещением в капсулу я посмотрел, что же означает статья 78 раздела 24, на которую ссылался судья, говоря о возможности моего выхода в игровой мир. Как-то этот момент я упустил, пока готовился. Когда прочитал, то даже обрадовался. Текст раздела гласил: «В случае зарабатывания Уважения у стражников места заключения заключенному предоставляется возможность перевестись в общий игровой мир». Там было еще много другого текста, в котором говорилось, что первые полгода, даже если получишь Уважение на второй день заключения, нужно будет прожить в специальном поселении и что тридцать процентов всех полученных денег с момента выхода из рудника будут отданы в пользу корпорации. Еще что-то, уже не помню, что, но самое главное — у меня есть возможность перейти в общий игровой мир.

Значит, основная цель на ближайшее время — заработать Уважение и понравиться начальнику рудника. Или наоборот: понравиться и заработать. Да неважно, главное — получить результат: выход из рудника. Здорово, я пробыл на руднике всего несколько минут, а уже планирую с него уходить.

Теперь оставалось только определиться с тем, с чем мне предстоит работать, играть, да и вообще жить в бли-

жайшие восемь лет. Нужно было посмотреть на своего персонажа, его характеристики и описание. Готовясь к тюрьме, я даже предположить не мог, что мне сделают Шамана, так как на всех форумах говорилось о том, что обычно всем дают либо Воинов, либо Разбойников. Вот про них я и читал: можно сказать, стал экспертом в этой области. И ни одна гадость ни на одном форуме не написала, что заключенным могут дать класс, который производит заклинания. Блин, я даже не знаю, как это делается, а разобраться самому будет очень тяжело.

Я вывел у себя перед глазами окно с описанием персонажа:

Окно характеристик игрока Махан			
Количество опыта	1 из 100	Дополнительные характеристики	
Раса	Человек		
Класс	Шаман	Физический урон	11
Основная специальность	Ювелир	Магический урон	3
Уровень персонажа	1		
Количество жизни	40	Защита от физических атак	6
Количество маны	10	Защита от магии	0
Бодрость	100	Защита от огня	0

Характеристики	Шкала	База	+Вещи	Защита от холода	0
Выносливость	0%	4	4	Защита от яда	0
Ловкость	0%	1	1		
Сила	0%	1	1		
Интеллект	0%	1	1	Шанс уклонения	0,60%
Не выбрано				Шанс критического удара	0,40%
Не выбрано					
Не выбрано					
Не выбрано					
Свободных очков характеристик			0		
Специальности					
Ювелирное дело	0%	0	0		

Расовый бонус: получение репутации со всеми фракциями увеличено на 10%

Отличные характеристики. У меня даже виртуальное сердце защемило, когда я сравнивал этого Шамана со своим Охотником восемьдесят седьмого уровня. Как же Шаман убого выглядит на фоне моего бывшего героя. Эх...

Бодрость. Самая большая головная боль всех заключенных. В общем игровом мире, если Бодрость падала даже до нуля, то персонаж просто резко останавливался,

отдыхал несколько минут, восстанавливая ее, затем продолжал выполнять команды игрока. Тут же, как говорят, не все так просто. Если Бодрость падает, то ты реально устаешь, а уровень твоей Жизни потихоньку уменьшается. Резкое уменьшение Бодрости и вовсе способно привести к смерти персонажа. Надо будет протестировать этот параметр подробнее, с Охотником я как-то не заморачивался по этому поводу.

Выносливость. От нее зависит количество Жизни в соотношении 1:10; чем выше Выносливость, тем медленнее падает Бодрость. Какие соотношения в этой части, я не очень помню, но знаю, что они есть. Нужно будет обязательно потихоньку прокачивать Выносливость — это важно для выживания.

Сила. Основная характеристика, необходимая мне для добычи руды. Как она влияет на саму руду, я не знаю, в гайдах этого не было. Этот параметр влияет также на силу моего физического удара. Так как я не боец ближнего боя, то расчет довольно простой: Физический урон = Сила + Урон от оружия. Никаких модификаторов нет. Ну, нет, значит, нет.

Ловкость. Эх. Моё всё, когда я играл Охотником, а сейчас даже не знаю, куда ее использовать. Из всех моих параметров от Ловкости зависит только процент уклонения и шанс критического удара. А если я не буду участвовать в ближнем бою, то для меня этот параметр так и останется бесполезным.

Интеллект. То, чего не было у Охотника, нет у Воина, Разбойника и еще нескольких классов. У них вместо данной характеристики используется Ярость. От Интеллекта зависит количество маны в соотношении 1:10, скорость ее восстановления, формулу тоже не помню. От Интеллекта зависит также сила моего магического удара. Тут уже есть модификатор: Магический урон = 3 x Интеллект. Как это все дело работает, я понятия не имел, к тому же я видел Шаманов в действии — они колотили в

свои Бубны, танцевали, пели какие-то песни. Наверняка все это было не просто так.

Не выбрано. Вот он, тот самый камень преткновения, из-за которого практически все игроки ругаются на Барлиону. Ругаются, но продолжают играть. Ага, мыши плакали, кололись, но продолжали жрать кактус. В Барлионе к основным четырем характеристикам, вполне стандартным для всех игр, каждому игроку предлагалось выбрать еще четыре. Причем не просто из выпадающего списка, а сделать некоторые вещи, из-за которых система предложит выбрать определенную характеристику. Например, когда я играл Охотником, мне нужна была Меткость, чтобы гарантированно попадать в противника и иметь шанс нанести тому тройной урон. Но я-то заранее знал, что эта характеристика мне нужна, поэтому в течение некоторого времени бил манекен, пока система не предложила мне выбрать Меткость. Всего было доступно четыре дополнительные характеристики, поэтому их выбор должен был быть тщательно продуман. Удалить неудавшуюся характеристику, конечно, было можно (несмотря на то что система писала: такое удаление невозможно). Только вот удалял ее лично Император, а пробиться к нему на аудиенцию было зачастую невозможно для рядового игрока. Да и стоило удовольствие по удалению, если все-таки пробился на аудиенцию, около двадцати тысяч золотых, поэтому игроки писали гневные сообщения на форумах, грозили тем, что уйдут из игры, но все равно через некоторое время удаляли неудавшегося персонажа и делали нового. Игра манила и привлекала.

Ну, и Ювелирное дело. Нулевой уровень специальности означает, что она вставлена по умолчанию, но ее нужно открыть у учителя. Это не так уж и важно, откуда на руднике учителя Ювелирного дела?

Теперь коротко о росте этих самых характеристик. С каждым уровнем игрок получает по пять очков, которые

он может вложить в любую из характеристик, повышая таким образом ее значение. Но это еще не все. При выполнении определенных действий идет прокачка той характеристики, которая была наиболее задействована. Например, убил я из лука какого-нибудь моба. Мне идет не только Опыт за убийство, но также и плюс сколько-то процентов в шкалу Ловкость. Как только эта шкала заполняется до ста, Ловкость повышается на единицу, а сама шкала сбрасывается, чтобы опять продолжить свой рост. Таким образом, чем больше я бью мобов с помощью лука, тем выше моя Ловкость. Здесь, на руднике, где главной характеристикой является Сила, расти будет она.

Внезапно меня вырвали из мира моих мечтаний.

— Чего встал?! Давай, шевели лапами! — вернул меня «реальность» грубый крик надсмотрщика. Если судить по гайдам, то все надсмотрщики в местах заключения являлись НПС, однако модель поведения, которая в них заложена, была полностью на откупе архитекторов, рисующих локации. А так как заключенных никто не любит, то и у стражников появлялись соответствующие характеры. Все это мгновенно промелькнуло у меня в голове, слегка пошатнув мой воздушный замок свободы.

— Давай, двигай, начальник ждать не любит, — повторил он, грубо толкнув меня по направлению к местной администрации.

Внутри здания оказалось на удивление приятно и тихо. Складывалось ощущение, что попал совершенно в другой мир — изящные статуи, картины на стенах, большая хрустальная люстра, ковры, резное дерево, тихий холодный ветерок приятно обдувал тело. Причем все это так гармонично сочеталось между собой, что я чувствовал себя не в администрации рудника с заключенными, а в загородной резиденции богатого аристократа. В отдельном кабинете, за роскошным столом, восседал началь-

ник рудника — огромный, метра под два, орк, зеленый и грозный, как и все представители этого племени.

— Шаман Махан. — По комнате пронесся низкий и спокойный бас начальника, читающего какой-то документ; скорее всего — мое досье. Кого-то образ орка мне напомнил, только вот никак не мог вспомнить кого. Начальник был спокоен и величественен, словно Снежная королева, но явно походил не на нее. Тогда на кого? — Осужден на восемь лет. Причина — взлом управляющей программы городского водоканала, приведший к остановке системы. Сам решился на это дело или кто надоумил? — задал орк вопрос практически без единой эмоции. С такой игрой интонацией, точнее — ее отсутствием, только песни петь. Песни. А теперь я буду петь свою последнюю песню... Акела!

Вот кого мне образ орка напомнил! Акелу из «Книги джунглей» Киплинга. Волка-одиночку, наставника Маугли. Перед глазами возникла картинка сидящего на скале величественного волка из старинного мультика. Точно, того волка бы покрасить в зеленый цвет, дать бы в морду, чтобы сплюснуть ее, вытащить клыки наружу — вылитый начальник медного рудника Прика. Хотя нет, еще нужно глаза волку в красный цвет покрасить, чтобы сходство было вылитым.

— Значит, в молчанку играем. Ну что же. Выбор твой, — сказал начальник, пока я радостно примерял на него волчью шкуру. Внезапно на меня навалилась такая тяжесть, что ноги подогнулись, и я рухнул на пол, не отрывая взгляда от глаз начальника рудника. Перед глазами мгновенно выскочило сообщение:

Ваша репутация среди стражников рудника Прика уменьшилась на 10 пунктов. До Недоверия 990 пунктов

Внимание! В локации «Медный рудник Прика» не действуют расовые бонусы

— Повторяю вопрос!

Ух ты, а мы и голос повышать умеем! Да так, что у меня мурашки по всему телу побежали, а язык готов был рассказывать все что угодно. Вот это я понимаю — влияние. Наверняка Харизмы в него вкачано столько, что мама не горюй.

— Ты сам решил уничтожить имитатор или тебя кто надоумил?

Тело налилось свинцом, однако в голове что-то щелкнуло, и ко мне вернулась возможность адекватно мыслить. Кстати, размышлять, лежа на полу, получалось очень хорошо. Надо будет взять на вооружение такой способ. Итак, у меня есть две возможные линии поведения — продолжать молчать либо все рассказать. В первом случае я, скорее всего, заработаю отрицательную репутацию и буду отправлен в рудник на работу. Во втором случае получается, что я расскажу одному имитатору, как уничтожил другого имитатора. И тоже заработаю отрицательную репутацию — кто же знает, что вложили в этого орка. Надо думать о худшем. В обоих случаях минус... Блин, и делать-то нечего, нужно отвечать.

— Я не уничтожал имитатор. У меня был заказ на проверку безопасности, и я его выполнил. — Я старался говорить спокойным голосом, но под тяжестью взгляда орка у меня получался лишь шепот. — А то, что имитатор так слабо защитили, — так это не моя вина. Я выполнял заказ, — еще раз повторил я. Собрав волю в кулак, изо всех сил постарался подняться хотя бы на колени, однако руки подвели, и я снова рухнул на пол.

— Заказ... — задумчиво проговорил орк. Нет, если постараться, то эмоции в его голосе можно определить. Просто они очень глубоко спрятаны. — Ладно, пусть будет заказ. Тогда запоминай, исполнитель заказов на убийство имитаторов. Сейчас ты отправишься к Райну, где получишь специальность Горное дело и начальный мешок для сбора руды. После чего тебе покажут, где будет твое рабочее пространство. Правила для всех заклю-

ченных у нас одни — ежедневно должна быть выполнена норма: десять единиц (кусков) руды за каждый уровень специальности Горное дело. Все, что выше этого — твое, можешь продать Райну. Еда у нас два раза в день — утром и вечером. Вода в руднике. Вопросы? Вопросов нет! Свободен!

Тяжесть отступила, и к телу вернулась свобода. Встав на ноги, я посмотрел на орка, который уже и думать обо мне забыл, склонившись над очередным документом. Черт, нельзя завершать разговор на такой ноте. Надо его о чем-то спросить, но о чем? О руднике? Тут же отправит к Райну. О том, как отсюда выбраться? Скажет, что выбраться можно, заплатив сто миллионов золотых. Что спросить? Так, стоп! Я же Ювелир!

— Если я найду Драгоценный камень, кому мне его сдавать? И могу ли я его обработать самостоятельно? — спросил я начальника, когда надсмотрщик стал уже выталкивать меня из комнаты. Моих познаний в добыче руды хватило только на такой вот глупый вопрос. Разработчики Барлионы сотворили следующую шутку с Ювелирами: необработанные Драгоценные камни нельзя просто взять да купить у НПС, которые только перепродают уже добытые камни. Камни выпадают из мобов с очень маленьким шансом, из рудных жил, либо их получают, просеивая руду. Больше мест возникновения Драгоценных камней не было. Охотником мне повезло пару раз видеть, как люди получали куски Топазов и Рубинов, что оставались после высокоуровневых мобов. Последних тут не видно, что такое просеивание руды — я себе не очень представлял, наверняка какие-то приспособления для этого нужны, а вот получить камень из жилы — это вполне реально. Во всяком случае, на мой взгляд.

В комнате повисла тишина. Даже мой конвоир перестал дышать, уставившись на начальника.

— Камней у нас много, верно подмечено. — Интересно, начальника можно вывести из себя? Спокоен, как

удав. Внезапно, словно слыша мои мысли, орк улыбнулся: — Но если ты найдешь среди них Драгоценный, то за каждый из них я лично внесу за тебя дневную норму руды. Один камень — одна норма. Насчет обработки. Ты Ювелир, поэтому, если найдешь Драгоценный камень, получишь рецепт на его обработку. Либо можешь продать камень Райну, с ценой он не обманет. Так что давай, Рудокоп Махан, Победитель имитаторов и Охотник за Драгоценными камнями, дерзай: все в твоих руках и твоей кирке. — Откинувшись на спинку своего кресла, которое очень сильно напоминало трон, орк продолжал улыбаться.

Перед глазами возникло сообщение:

Ваша репутация у стражников рудника Прика выросла на 10 пунктов. Текущий уровень: Нейтрально

Фу-ух. Я-то уже чуть было не расстроился, когда с меня сняли десять очков репутации. Терять ее в первый же день было очень глупо, если учитывать мои планы по выходу с рудника. Нужно быть осторожнее с Райном: не хватало еще и с ним что-то потерять. Я развернулся и в сопровождении надсмотрщика пошел к Райну.

Райн оказался гномом, молотившим в кузне неподалеку по какой-то железке. Низкий, где-то метр двадцать, коренастый и плотный, с мощными руками и густыми бровями, из-под которых зазорно блестели глаза и торчал нос-картошка. Типичный такой гном, каких я уже не раз встречал в Барлионе. Подходя к Райну, я усмехнулся про себя: мол, что же еще ему делать, если не работать в кузне или не добывать руду?

— Смотрю, пополнение к нам прибыло, — деловито проговорил Райн, оглядывая меня с ног до головы, — очень хорошо, рабочих рук нам как раз не хватает. Тебя, значит, надо научить киркой махать, чтобы себе ноги не оттапал, да?

Наученный горьким опытом общения с начальником рудника, я сейчас не молчал.

ОГЛАВЛЕНИЕ

<i>Глава 1.</i> Вступление	5
<i>Глава 2.</i> Рудник Прика. Начало	21
<i>Глава 3.</i> Рудник Прика. Первый день	38
<i>Глава 4.</i> Рудник Прика. Первая неделя	66
<i>Глава 5.</i> Рудник Прика. Первые месяцы. Часть 1	88
<i>Глава 6.</i> Рудник Прика. Первые месяцы. Часть 2	113
<i>Глава 7.</i> Рудник Прика. Первые месяцы. Часть 3	143
<i>Глава 8.</i> Рудник Прика. Первые месяцы. Часть 4	158
<i>Глава 9.</i> Рудник Долма. Часть 1	192
<i>Глава 10.</i> Рудник Долма. Часть 2.	216
<i>Глава 11.</i> Подземелье	240
<i>Глава 12.</i> Возвращение	274