



ФАНТАСТИЧЕСКИЕ
ИГРЫ

ФАНТАСТИЧЕСКИЕ
ИГРЫ



Москва, 2013

ФАНТАСТИЧЕСКИЕ
ИГРЫ



ЭАРМАДА
&
«Издательство АЛФА-КИТА»

УДК 82-312.9(02)
ББК 84(2Рос=Рус)6-445я5
3-12

Серия основана в 2013 году
Выпуск 5

Художник
И. Воронин

Зайцев А. А.
3-12 Путь к трону. Шаг первый: Фантастический роман.—
М.: «Издательство АЛЬФА-КНИГА», 2013.— 312 с.: ил. —
(Фантастические Игры).

ISBN 978-5-9922-1583-0

Та, которую ты любишь всю жизнь, та, которая для тебя дороже всего, та, которую ты потерял безвозвратно... желает стать королевой лесных эльфов. И нет для тебя желания большего, чем стать ее мужем. Но мужем может быть только равный, а это значит, что тебя ждет долгий и трудный путь. Путь к трону целой расы, расы высоких эльфов. Занять трон и предложить ей руку и сердце — непростая задача, ведь у тебя больше миллиона конкурентов!

«Все это сказки, и нет никаких эльфов, ни лесных, ни высоких», — скажете вы. Добро пожаловать в мир Небесного трона, мир виртуальный, там они есть!

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

ISBN 978-5-9922-1583-0

© Зайцев А. А., 2013
© Художественное оформление,
«Издательство АЛЬФА-КНИГА», 2013

ПРОЛОГ

Я всегда считал, что родился не в свое время. Все эти скопища машин и загаженный воздух, продажные политики и потоки грязи, льющиеся из ТВ и Сети, — все это не по мне. Я из того вымирающего вида, что любит бродить по осеннему лесу, готовить запеченную на углях вечернего костра картошку, быть поближе к природе и никому не врать. Да, я представитель исчезающего вида идеалистов-романтиков.

Но в отличие от тех, кто считает так же и ударился в протестные движения, наркотики и прочее, я вполне успешен. У меня отличная работа, хорошая квартира в центре города, причем квартира, заработанная мной самим. Меня ценит начальство, я на отличном счету в корпорации. У меня много товарищей, а от девушек нет отбоя.

У меня есть талант, который примиряет меня с той реальностью, в которой живу. Талант продавать. Я могу продать что угодно и кому угодно. Правда, я должен сам искренне верить, что продаваемый товар — отличного качества и покупателю он хоть чуточку, но нужен. Как говорил мой бывший шеф: «Твоему напору и искренней вере, что ты предлагаешь именно то, что клиенту нужно, не способен противостоять никто!» Наверное, так и есть.

Все именно так...

Точнее, так все и было два месяца назад. Ровно шесть десятков дней прошло с того времени, как все изменилось. У меня теперь нет шефа, нет корпорации за спиной, нет и самостоятельно заработанной квартиры.

Я заключил сделку, работая на комиссионных. На мизерных комиссионных, всего в один процент. По сути, взялся за то, что считалось невозможным: продать группу заводов, производящих... а впрочем, не стоит давать подробностей — это закрытая информация. Важно то, что сумма сделки составила двести двадцать четыре миллиона евро. И да, я получил свой один-единственный процент. Один процент от этой фантастической суммы. Как только сумма комиссионных упала на мой банковский счет, ко мне тут же пришло понимание того, что работать смысла больше нет ни малейшего!

Зачем? Заработать еще пару миллионов или сотню, а может — миллиард? А смысл? Для меня работа была только средством для добычи ресурса — денег. При моих невеликих тратах на себя, полученной суммы должно было хватить на всю оставшуюся жизнь, особенно если учесть то, что два миллиона у меня были в доверительном управлении самого надежного траста и должны были приносить от девяти до одиннадцати процентов в год. И я уволился. Потом продал квартиру и вообще переехал в другой город. У меня было много товарищей, но не было ни одного друга, и я ничего от этого не терял. Я для всех потерялся. И начал новую жизнь. Теперь живу в коттеджном поселке, в изумительно прекрасном месте, на берегу Байкала.

Но это не важно — где я живу. Вообще не важно. Так как я твердо решил покинуть этот грязный мир. Нет, речь, конечно, не о самоубийстве, слишком себя для этого люблю. А о новомодном увлечении виртуальными реальностями и их самым главным проявлением — многопользовательскими ролевыми играми. Свой выбор я сделал почти сразу, как только на это решился. Впрочем, в выборе игрового контента я был не одинок. По сути, выбрал те серверы, что выбирали и восемь из десяти тех, кто хотел приобщиться к миру виртуальности. Вселенная «Небесный трон»! Этот проект стартовал всего полгода назад, а сейчас был безоговорочным лидером по количеству подписчиков.

И было много причин, отчего «Небесный трон» (его

еще называли — «НТ» или просто «Трон») стал так популярен.

Во-первых, его создатели пошли наперекор тренду виртуальности, плюнув на все, что за пять лет, прошедших с массового введения данной технологии, наработали другие, и начав на всех конкурентов. Они не стали делать игру похожей на реальность. И не прогадали! В отличие от иных проектов, в «НТ» не нужно было тратить сутки на поездку из локации в локацию. Задания не требовали месяцев на выполнение. В их мире не надо было таскать на себе мешки с вещами, пригибаясь под этой тяжестью. Их мир был полон условностей и не претендовал на то, чтобы быть «как настоящий». Гейм-дизайнеры «НТ» сыграли ва-банк и вернули игры к истокам: к тому, какими те были до виртуала. Они вернули в игру ощущение сказки. При этом оставили все те преимущества, что дарует игроку виртуал; все чувства в этой игре были неотличимы от реальности — вы полностью сливались со своим персонажем! Все преимущества есть, а недостатков реала нет! Как такая простая идея не пришла никому в голову раньше? Это загадка из загадок: до сих пор многие аналитики рвут на себе волосы, не понимая, почему за пять лет до такого никто не додумался. Разумеется, появились громкие заявления от ведущих игровых фирм о том, что вот-вот они выпустят такую игру, которая станет убийцей «НТ». Но в это никто не верил, потому как было...

...во-вторых! У корпорации «СиБиТу», которой принадлежал «НТ», была уникальная технология. Они назвали ее «Виртуальность два точка ноль». И сравнить ее можно было только с одним. С обычным сном. Да-да, с простым сном, но сколько это открывало возможностей? В виртуальных играх вы, как ни изощрайтесь, не сможете выбрать своего персонажа, потому как мозговые реакции и рефлексy отторгнут его. То есть если вы толстый и жирный, то и в любой виртуальной реальности не сможете быть худым и спортивным. Ни в одной, кроме «Небесного трона»! Ведь во сне вы можете быть кем угодно: хоть ушастым розовым пони, и ваш мозг не входит в

пике и штопор от такого факта! Если иная виртуальность предлагала битвы на мечах, то тот, кто умел владеть мечом в реале, и в виртуале не терял этого умения, получая огромное преимущество перед подавляющим большинством ничего не умеющих в реальности игроков. А вот во сне иногда даже привычное действие кажется невыполнимым. Или, наоборот, в реальности вы не умеете ходить по канатам, но во сне свободно можете пробежать по веревке, что натянута хоть на высоте километра! Во сне ваш разум беззащитен, у него не работают щиты против того, чего не может быть. «НТ» предлагал уникальное: ВСЕ игроки в начале игры были в равных условиях! Все! И при старте возможности даже парализованного калеки не уступали возможностям олимпийского чемпиона по спортивной гимнастике. «Трон» предлагал то, чего раньше виртуальность дать не могла, — иллюзию равенства. Всеобщего равенства!

В-третьих (оно логически вытекало из «во-вторых»)! Бывает, что во время активной фазы сна, которая, как известно науке, длится не больше четверти часа, у того, кто видит сон, действие в этом сне происходит на протяжении целого дня. Время во сне сжимается. И «СиБиТу» удалось использовать и этот момент! Нет, они не смогли вместить день в пятнадцать минут. Время в «НТ» было сжато «все-го» в три раза. Но и это — много! Очень много! Вот пришли вы после работы, и у вас есть два часа на то, чтобы расслабиться и поиграть. Конечно, вы выберете ту игру, которая конвертирует ваши жалкие сто двадцать минут отдыха в полноценные четверть суток! Это был не то что прорыв — это была самая натуральная революция! Но и это не все; было еще и...

...в-четвертых, опять вытекающее из технологии «Виртуальность два точка ноль». Игра в «Небесный трон» уменьшала потребности организма во сне, до жалких трех часов! Этот побочный эффект оказался полностью безопасен и даже полезен. Врачи стали рекомендовать пациентам с нарушением сна играть в «НТ». А что давало это обычному человеку? А то, что вместо двух часов он

мог тратить на игру еще пять, украденных у обычного восьмичасового сна! Что в сумме давало семь часов игры в сутки, а если применить коэффициент сжатия времени, то и двадцать один час! Переворот в сознании и в мире! Теперь люди жили в виртуале по ощущениям не меньше, чем в реале, и при этом оставались социально активными членами общества! Наш мир менялся, и я это понял. Ведь было еще и...

...в-пятых. В «СиБиТу» еще раз сделали финт ушами. Они забыли проверенную многими годами систему пользовательских соглашений, в которых всегда говорилось, что ваш персонаж, по сути, находится в аренде и принадлежит компании, предоставляющей вам игру, а деньги вы платите только за арендное соглашение. По сути, все виртуальные игры по закону ни за что не отвечали. Все, кроме «НТ», где официально приравнивали своих персонажей к живым игрокам! Впервые в индустрии. И они получили то, чего так хотят все игровые корпорации: они получили клиента!

Месяц после того, как уволился и продал квартиру, я занимался переездом и изучением форумов и вообще любой информации по игре. Изучал мегабайты гайдов и графики теорикрафтеров; я хоть и романтик, но не люблю наступать на те же грабли, на которые уже кто-то наступил.

По правде, я любил игры обычные, старые, еще не виртуальные, а вот с новомодными не пошло. Попробовал раз — и понял: не мое. Взять квест и совершенно натурально ехать тридцать километров на лошади? «Цок, цок, цок» — и так, несколько часов отбивая свой зад? Выбить доспех с монстра и три часа волочь его по земле до магазина НПС? Нет, мне суток хватило, чтобы плюнуть на эту виртуальность и забыть. Но чем больше изучал мир «НТ», тем больше влюблялся в него. Влюблялся заочно.

Месяц назад я все оформил, переехал и получил в свое распоряжение комплект подключения класса «А». Стоил он бешеных денег и представлял собой не шлем виртуальности, а целый кокон. Специально подогнанный под

меня саркофаг, который, пока я был в виртуале, следил за моим телом. В рекламе указывалось, что три часа в коконе так же полезны для организма, как получасовая кардиотренировка. И как я узнал, реклама не врала.

Мир «Небесного трона» был прекрасен. Реальность не могла конкурировать с плодом человеческой фантазии. А удобство, которое представлял интерфейс «НТ», было выше всяких похвал. Но я там провел всего час, а потом меня выкинуло из игры. Меня забанили. А бан в «НТ» — только на один срок: навсегда! И его не обойти: ведь не подделать свой разум, метки которого надежно считываются системой! И все из-за чего? Я сидел в каком-то сарае, и мою руку грызла большая крыса. А я не сопротивлялся, мне было любопытно и щекотно.

Единственное, чем могла оттолкнуть виртуальность «Трона», — это только то, что в этой игре люди чувствовали боль! Если в виртуальности «НТ» в вас кидали головешкой из костра, то вы могли обжечься. Если по вам попадали мечом, то это было реально больно. Нет, на реальных телах это никак не отражалось, было просто больно. И никак эту боль нельзя было убрать. Точнее, ее можно было ослабить путем привыкания, в игре даже был введен особый параметр, развивающийся только от привычки к боли в игре; назывался он стойкость и отвечал за сопротивляемость игрока физическому урону. Также болевые ощущения проходили, как только устранялся возбудитель боли: например, рана заживлялась магическим заклинанием. Так что люди научились с этой болью существовать, просто в «НТ» предпочитали не лезть на рожон там, где может быть очень больно.

Беда в том, что я калека. Пятнадцать лет назад, в автокатастрофе, повредил позвоночник и теперь не чувствую боли. Мне только щекотно там, где другие воют и лезут на стены от боли. Несколько раз только чудо спасало меня от верной смерти из-за этого свойства моих поврежденных нервов. Не чувствовать боли — на самом деле очень опасная в жизни проблема. По идее, в мире «Трона» я должен был вновь чувствовать боль, но почему-то было не так. Я и

в волшебной «Виртуальности два точка ноль» остался калекой. А мой физический недостаток система приняла за багоюзерство, читерство и взлом.

Что я сделал после бана? Подал на «СиБиТу» в суд! О! Сколько экспертиз они провели! Даже три кокона различных производителей поменяли. Все без толку! Ну щекотно мне, а не больно — и все тут! А ведь в рекламе «НТ» уверялось, что любой калека может почувствовать себя нормальным в их мире! Когда эксперты корпорации поняли, что им придется выплатить мне космическую неустойку и поменять свою рекламу, юристы пошли на попятный и предложили мне досудебную сделку. Они восстанавливали мой аккаунт, снимали все обвинения и оплачивали мою игру на год. Услышав это, я привел им выписку из своего банковского счета и громко рассмеялся. Я приготовился к долгой судебной тяжбе, в надежде вытрясти из них по максимуму; я и правда был зол. Настолько зол, что словами не передать.

А потом я узнал одну вещь. И все изменилось. Из-за того, что я узнал, мир «Небесного трона» стал для меня необходим как воздух, он стал для меня важнее жизни. Неделю назад связался с юристами «СиБиТу» и выдвинул свои требования.

Одно было простым. Раз я был забанен на столько времени, то прошу привести характеристики моего персонажа в то состояние, в котором бы они оказались, если бы та крыса ела меня все это время, а я «терпел» как бы эту боль. С этим, думаю, не должно было возникнуть никаких проблем. А вот второе мое требование они могли и не выполнить, предпочтя суд и выплату неустойки. Так как оно касалось конфиденциальности игроков, что было чем-то вроде священной коровы «СиБиТу». И это глупое требование я выдвигал только из-за того, что админы «НТ» придумали два вида светлых эльфов: лесных и высоких! Если бы не эта деталь, я бы и не подумал спрашивать! Требование звучало так: «За лесных или за высоких эльфов играет Наталья Юрьевна Свержина, ???? года рождения? Я знаю, что она играет в вашу игру. Я не прошу узнать ее ник, или

класс, или иную подробность, только один вопрос: ее персонаж — эльф лесной или высокий?»

Наталья — та единственная, кого я любил. Стоп, почему любил? Я люблю ее и сейчас, спустя пятнадцать лет после нашей последней встречи. Больше жизни люблю. Она ехала в той же машине, что и я, но ей повезло меньше: в той аварии у нее был сломан позвоночник. И после я ее не видел: она отказалась со мной видиться. Просила запомнить ее здоровой. Она слишком сильно любила меня, чтобы мириться с тем, что я буду жить с калекой. Я убеждал — о, как я ее убеждал! — что мне все равно, что я ее буду любить и такой! Она все решила за меня. А потом ее папа, бизнесмен не из последних, переехал в Штаты и увез дочь с собой. Я ее искал так настырно, что мне даже пару раз ломали ребра подосланные ее отцом бугаи. А потом, когда Юрий Сергеевич понял, что я не отступлю, он сам приехал и поговорил со мной, и я понял, что она никогда не даст мне увидеть себя калекой. Я понял, что это правда, потому как на плече семнадцатилетнего юнца вздохнул рыдал сорокалетний мужик, который был готов на все ради своей дочери, но не мог сделать ничего. И тут я узнал, случайно узнал, что она играет в «НТ».

А я ведь помню наш последний вечер, будто он был вчера. И ее слова:

— Я родилась не в том мире. Хочу быть королевой, — и звонкий смех любимой, — королевой эльфов!

В «Небесном троне» игрок мог стать кем угодно, даже богом, так говорила реклама. И раз Наталья в игре, то я уверен: она приложит все усилия, чтобы воплотить ту мечту — последнюю мечту себя здоровой — в реальность, пусть и в реальность виртуальную. А она у меня упрямая и своего добьется, я это знаю. А мне всего-то надо: пойти в мир «Трона» и стать королем эльфов. Так просто, по сравнению с тем, что раньше я жил в реальном мире и знал, что не увижу ее никогда! И пусть даже захудалым графом может стать один из ста тысяч, а королем целой расы — один из миллионов, это такая мелочь!

Мне оставалось только узнать, кем играет Наталья, и

выбрать другую ветвь эльфов, чтобы потом, когда-нибудь, предложить ей руку и сердце как равный равному!

И вот ответ пришел.

Открыть письмо.

«Ваши требования будут выполнены при условии соблюдения полной конфиденциальности данной сделки. Вы также обязуетесь не искать известную вам личность, не спрашивать о ней в игре и не прибегать к иным методам поисков».

Принять предложение: Да/Нет?

А зачем мне ее искать, я знаю, кем она будет! И пусть это знание больше похоже на психоз, мне плевать; я знаю, и все тут, не может быть иначе, просто не может!

Да.

И всего одно слово появляется в теле письма после моего согласия:

«Лесной»...

ГЛАВА 1

Итак, все просто. Мне надо создать персонажа. Войти в мир игры. И много, много играть, для того чтобы стать королем целой расы. Цель понятна. Реализация? А не знаю; никто не знает, как становятся королями. Для того чтобы получить самый низший титул — барона, надо было иметь минимум сотый уровень. А за семь месяцев, что проект «НТ» запущен, выше сотого добралось всего десять тысяч человек. Если переводить в цифры — пять сотых процента от общего количества игроков. А в монархических государствах стать благородным еще сложнее, все требования к кандидатам выше на четверть. То есть, по сути, как двигаться по иерархической лестнице мира сотни королевств, мало кто вообще представляет. В открытом доступе я такой информации не нашел в принципе!

Вселенная «Трона» была огромна. «СиБиТу» ввела принцип: «В наших мирах не будет пустоты! На каждого подписчика будет не меньше ста НПС, которые отыгрывают обычное население!» И корпорация четко следовала этому правилу. А если учесть, что на данный момент игроков было двадцать миллионов, то масштабы просто поражают. По условной площади поверхности мир «Трона» превосходил нашу Землю в десять раз! Потому как помимо королевств были и огромные локации размером примерно с Францию, полностью находящиеся под контролем чудовищ.

В «НТ» было сто двадцать восемь королевств. В большинстве своем они были многорасовыми, то есть игрок любой расы мог стать их гражданином. Но было и два-

дцать исключений. Исключениями были монархические государства, три таких имелось у людей и по одному — у каждой разумной расы. Начинать игру можно было где угодно: в любом из королевств имелись несколько начальных локаций, удобных для новичков. Тьютор утверждал, что начало игры в не шовинистически настроенных странах намного легче, игровые форумы и гайды утверждали то же самое.

Все страны в «НТ» были примерно одной площади и имели одинаковый доступ к ресурсам. Все было сбалансировано идеально. Королевства часто воевали, да почти всегда — хоть с кем-то, но каждое из них вело войну. Но пока эти битвы носили набеговый характер. «СиБиТу» уверяла, что захватнические войны королевства смогут вести только в том случае, если на данные королевства будут влиять сами игроки. То есть тогда, когда игроки подрастут настолько, что их голоса будут что-то значить в политике! А до этого момента все войны — не более чем за трофеи, а не что-то более весомое.

Структура иерархии королевств тоже была упрощенной донельзя. Правитель один: король или королева. Под ним — четыре герцога, которые правят провинциями. У каждого герцога в подчинении по четыре маркиза, что ведут дела в своих наделах. У маркизов также по четыре вассала в титуле графа, и у тех — свои земли. И самое низшее звено — это бароны со своими баронствами. Десять баронов — это копьё графа: именно столько баронов находится в подчинении у каждого из них.

Заглянул на форум теорикрафта. Там часто считали даже то, что могло случиться в будущем. Строили графики и схемы. Была там и любопытная тема: «Когда появится первый король из игроков?» И большинство игровых аналитиков сходилось во мнении: не раньше чем года через четыре! Это была радостная новость! Ту фору, что имелась у тех, кто начал раньше, за это время я могу легко наверстать — с моим-то количеством свободного времени и ресурсов! А главное, у меня, в отличие от большинства, есть

цель — большая, чем добиться в игре успеха, и я к ней приду! И нет силы, что может меня остановить.

Одно из главных отличий «НТ» от других виртуалок — видимая простота, тут все казалось простым и понятным. Все сложности на игроков накатывались так медленно и равномерно, что казались чем-то несложным, так как естественно вплетались в развитие персонажей и игровой опыт. Так же и тут: вроде простая структура, но я уверен — подводных камней в ней тысячи! Но пройдет время, и я все их изучу.

Так, цель понятна! Достигнуть ее теоретически можно. А практически? Посчитаем.

Запрос статистики «Небесного трона».

Введите ваш запрос.

Сколько игроков выбрали расу высоких эльфов?

Открытая информация. Один миллион двадцать одна тысяча семьсот четырнадцать.

Итак, в теории — это количество моих прямых конкурентов. Огромное число, но стоит немного подумать — и становится понятно, что не все так страшно. Сразу отсеем тех, кто не может позволить себе играть круглые сутки напролет: они не конкуренты. Так, опять заходим на теорикрафт-форум и смотрим неофициальную статистику распределения игроков по времени пребывания в игре. Смотрю на кривую, похожую на график среднего распределения, и радуюсь. В этом со мной может конкурировать только один процент! Итого — примерно десять тысяч; что же, цифра уже не настолько пугающая! Две трети из них не играют по сути, а зарабатывают в игре, добывая игровые ресурсы, обмундирование и оказывая прочие услуги за реальные деньги. Они заняты иным, им не до короны. Итого — чуть больше трех тысяч соперников. Конечно, многие из них плевали на титулы и имеют другой интерес, иные захотят примерить корону других государств. Но лучше думать, что все они — самые натуральные соперники, идущие по одному со мной пути! Так надежнее. Эх! Если бы не фора в семь месяцев у многих из них, я бы, наверное, даже порадовался получившимся цифрам. Но

семь месяцев реальности — это год и три четверти в мире «Трона»! Прорва времени! И мне придется это наверстывать, хорошо, что у меня уже сложился вполне определенный план!

А с чем придется столкнуться Наталье?

Запрос статистики «Небесного трона».

Введите ваш запрос.

Сколько игроков выбрали расу лесных эльфов?

Открытая информация: один миллион восемьсот тридцать семь тысяч двести сорок.

Да, ей будет посложнее, конкуренция выше, но и начала она раньше. Я не знаю почему, но и допустить не могу, что мои домыслы о ее стремлении стать эльфийской правительницей не более чем моя фантазия.

Что мне теперь четко ясно, так это что поставленная цель выполнима. Сложно, трудно, но достигнуть ее — не из области фантастики. А значит, мои надежды не пусты.

Эх! Если бы я мог использовать для достижения своей цели реальные деньги со своего банковского счета! Насколько все было бы проще! Да я стал бы сотого уровня за месяц, при моем-то количестве свободного времени! Нанял бы гильдию из топовых, и меня бы легко прокачали. Но вот деталь. Когда мы играли с Наташкой в тогда еще обычные, не виртуальные онлайн-игрушки, я помню — она ненавидела тех, кто донатит. Кто поднимается в игре за счет вливания средств извне. А ведь когда (не если, а когда) мы встретимся, она попросит рассказать, как я шел по своему пути, и я не смогу ей соврать. А если она узнает, что я донатор, то это ее расстроит. А я не хочу этого и никогда не сделаю того, что сможет причинить ей пусть даже маленькую боль!

Кстати о реальных деньгах в мире «НТ». И опять в «СиБиТу» пошли давно забытой дорогой. Они не стали бороться с черным рынком. Но также не стали и продавать за реальные деньги игровые вещи. Они сделали проще: создали структуру, позволяющую игрокам торговать между собой за реал на игровых серверах. И ведь как просто это было реализовано! Заключалась сделка, и деньги покупа-

теля переводились с банковской карты игрока на игровой счет, а оттуда — на игровой счет продавца, и уже с него — на реальный банковский счет продавца. Гениально! Полная конфиденциальность и защита от кидалова! И за данную услугу в «СиБиТу» брали всего-то смешных пять процентов комиссии!!

Без доната, конечно, плохо. Без реальных денег стать лучшим из лучших будет на порядок сложнее, но я все уже решил. Доната не будет! Но почему не будет реальных денег? Что мешает мне самому что-то найденное в игре и не нужное моему персонажу за реал продать, а потом на эти вырученные в игре деньги что-то купить, но уже нужное? Немного поразмыслив, я решил, что такой подход с донатом не имеет ничего общего, ведь реал этот будет добыт в игре. Как только эта мысль оформилась, я зашел на сайт банка и создал пустую банковскую карту. Это, конечно, рано, — может, на ней вообще никогда не появится ни копейки, но это простое действие придало мне уверенности.

Все, хватит ждать, пора.

Но сперва — поесть, и в душ!

Через полчаса я понял, что откладываю начало своего пути под любым предлогом. Нервы, будь они неладны. Неужели у меня и правда появился шанс? Страшно, что я могу все запороть, все испортить.

Так, стоп! Все сомнения долой, и — вперед!

Саркофаг внутри — очень уютный, мерно гудят сервомоторчики массажных валиков. Улегся — и он сам подстроился под мое тело: не зря такие деньги за него плачены.

Активировать подключение? Да/Нет.

Да.

Адрес?

«Небесный трон». И ввести данный адрес в функцию: «адрес по умолчанию». В дальнейшем такой вопрос не задавать, а сразу переправлять меня на данный сервер.

Изменить настройки «по умолчанию»? Да/Нет.

Да.

Долгая секунда — и вот я смотрю на перевивающийся логотип «Небесного трона».

Желаете войти?

Да.

Ждите, идет идентификация... Идентификация закончена. К сожалению, вынуждены сообщить Вам, что ваш персонаж заблокирован. Изви...

Но тут стандартное окно интерфейса подернулось рябью и выскочило следующее сообщение:

Особый режим. Корпорация «СиБиТу» и администрация серверов «НТ» приносят вам глубочайшие извинения. Желаете разблокировать персонаж или создать новый с теми бонусами, о которых вам известно?

Создать новый.

Мы рады приветствовать вас в созданном нами мире. Добро пожаловать!

И разноцветный снежный вихрь окутал мое сознание...

А вот и виртуальность. Нет, тут она не нужна, только мешает, зачем она мне в настройках и меню?

Активировать текстово-графический режим.

Вы уверены, что хотите отказаться от виртуальной оболочки в меню «Небесного трона»?

Уверен. Подогнать внешний вид под ретроигры.

Псевдовиртуальный режим активирован. Выберите внешний вид оболочек.

И список из десятков тысяч игр, когда-либо созданных человечеством! У-у-ух!

Я выбрал.

Активация оболочки под Фоллаут завершена, приятной игры!

Так; это уже более удобно и веет истинным хардкором!

Введите имя, под которым вы будете известны в игре.

Активировать поиск по слову «лучший», на любом из языков Земли, вывести на экран русские транскрипции, не занятые иными игроками.

Ждите... На ваш выбор: двенадцать незанятых транскрипций.

Я выбрал: ToTНхат.

Принято.

А что: неплохо, и мало кто поймет, что это исковерканный вьетнамский!

Создание нового персонажа. Активировать функцию?

Да.

Выбор расы/ Случайный генератор.

Выбор расы.

Выберите одну из восемнадцати представленных в мире «Небесного трона» рас. Активировать библиотеку для облегчения выбора?

Нет. Выбор сделан. Раса: высокий эльф.

Подтвердите свой выбор.

Подтверждаю.

И перед моим взором тут же появилась огромная книга, и голос из ниоткуда начал рассказывать историю этой расы. Я это пропустил, так как все читал на форумах. По сути — банальная история: была одна раса — светлые эльфы, жили они в Великом лесу и были счастливы. Но многие из эльфов тяготились тем, что их силы неразрывно связаны с лесом и природой, и решили они это изменить. Так разделилось некогда единое племя. И те величайшие маги, что восстали против привычного хода вещей, увели часть эльфов на плоскогорье Та на Ру. Прошли тысячи лет, и вдали от влияния леса они изменились, став новой расой мира «Трона». Ничем не примечательный рассказ, особенно если учесть, что если читать эту легенду при регистрации за зеленого эльфа, то будут фигурировать не «величайшие маги», а отступники от Древа жизни. Мне важно только то, что эти две ветви эльфийского рода — все же родня. И пусть в каждом из государств сторонников войны и мира между родней поровну, я когда-нибудь изменю этот баланс. Но такое в tutoriale не прочитаешь, так что я закрыл книгу, оборвав голос посреди предложения.

Окно способностей расы. Ознакомьтесь, прежде чем продолжить!

Ознакомиться.

Высокие эльфы. Штраф на выносливость: количество очков жизни уменьшено на десять процентов по сравне-

нию с остальными расами. Штраф на силу: по умолчанию минус один пункт силы. Штраф на владение дробящим оружием: тридцать процентов от урона. Штраф на владение рубящим оружием: двадцать процентов от урона. Штраф на ношение тяжелой брони: ношение тяжелой брони невозможно данной расой. Бонус: плюс два очка интеллекта. Бонус: способности, основанные на мане или духе, эффективнее на три процента. Обзор завершен. Вы подтверждаете свой выбор?

Да.

Добро пожаловать в окно распределения характеристик.

Уф-ф, а вот за это я люблю ролевые игры, еще те, старые: есть над чем подумать, поломать голову над цифрами и способностями! Точнее, этим я занимался месяц назад и сейчас уже все прекрасно знаю. Одно только гложет: слишком необычного персонажа хочу создать. И ко многим советам с форумов мне придется относиться с некоторой долей опаски. Но только при таком персонаже я смогу полностью реализовать свое преимущество перед другими игроками, а именно — нечувствительность к боли.

Желаете распределить характеристики?

Да.

После подтверждения тут же выпадает окно статистики с базовыми значениями:

Сила: 4. Ловкость: 5. Восприятие: 5. Интеллект: 7. Мудрость: 5. Выносливость: 5. Свободных очков для распределения: 5.

Стоит мне сосредоточить взгляд на характеристике, как тут же всплывает подменю-подсказка:

Сила: влияет на эффективность применения холодного оружия, максимальный переносимый вес и скорость бега персонажа, а также необходима для умелого обращения с любыми видами оружия и ношения того или иного типа брони (у каждого конкретного вида оружия и брони — свой минимально требуемый уровень силы). Ваше текущее значение: 4, что уменьшает ваш урон холодным оружием на 10% от базового. Желаете повысить данную характеристику?

Нет. Уменьшить силу на единицу.

Вы уверены? Это снизит урон от холодного оружия на 25% от среднего. Уменьшит переносимый вес на 20% и снизит скорость передвижения на 5%.

Уверен. Снизить характеристику.

Ознакомьтесь с предупреждением. Начальные характеристики очень важны. Их невероятно трудно повысить в игре. Сделав необдуманный выбор при генерации вашего альтер эго, вам будет потом очень трудно что-то исправить.

Не показывать больше данную подсказку.

Принято.

Снизить силу на единицу.

Принято.

Больше снижать опасно: если характеристика падает ниже тройки, то такие дикие штрафы начинаются, что ужас просто!

Ловкость: влияет на эффективность применения дальнобойного оружия и урон ударов без оружия. Также влияет на скорость передвижения и вероятность уклонения от физической или магической атаки (у каждого конкретного вида луков и арбалетов — свой минимально требуемый уровень ловкости). Текущее значение: 5. Что является средним значением и не несет в себе ни штрафов, ни бонусов. Желаете повысить характеристику?

Да, на единицу.

Текущее значение параметра «ловкость»: 6. Урон стрелковым оружием увеличен на 10%, урон в рукопашной схватке увеличен на 10%. Вероятность увернуться от вражеских атак: 5%. Скорость передвижения увеличена на 5%.

Очень хочется вложиться в этот параметр побольше! Но, увы, количество свободных для распределения очков — не резиновое.

Восприятие: очень важный параметр, отвечающий за многое в игровой механике. Чем данный параметр выше, тем дальше видит ваш персонаж. Также восприятие влияет на вероятность нанесения критического урона любым видом оружия, без оружия и способностями, основанными на мане или духе. Также данный параметр влияет на многие навыки стрелков. Текущее значение: 5, что является сред-

ним значением и не несет в себе ни штрафов, ни бонусов. Хотите поднять данную характеристику?

Нет. Опустить на два пункта.

Восприятие: 3. Штраф: обзор уменьшен на 25%. Штраф: вероятность критического удара составляет минус пятнадцать процентов. Внимание: если вы хотите создать персонажа-стрелка, то такое низкое значение данного параметра сделает невозможным применение многих способностей классов, чей урон основан на применении метательного или дальнобойного оружия. Вы уверены в своем выборе?

Да.

Я не собираюсь развивать ни воина, ни лучника, так что мне этот стат не сильно нужен, хотя говорят, что восприятие влияет на нахождение секретных локаций и прочих вкусностей, но администрация этого не подтвердила; правда, и не опровергла. Так что на слухи я плюну.

Интеллект: является базовым параметром для социального общения с НПС. Получение многих заданий, а также вариативность решения квестов — все это напрямую зависит от данного параметра. Чем выше интеллект вашего персонажа, тем более разнообразна ваша игра. Также интеллект влияет на такой параметр, как лидерство, который доступен с двадцатого уровня. Лидерство изначально равно значению интеллекта плюс одна десятая харизмы и отвечает за то, сколько человек может быть в группе под предводительством игрока. Текущее значение: 7. Вариативность решения задач при данной величине параметра равна трем. Повысить характеристику?

А также, что недоговаривает библиотека, при высоком параметре интеллекта, а именно при девяти единицах, ваш персонаж будет получать перки не раз в четыре уровня, а раз в три. Вообще, любой стат, в который вложено девять или десять единиц, давал какой-нибудь бонус, но бонус от интеллекта я считал наиболее значимым. И со мной были согласны большинство гуру этой игры. При этом он не давал никаких плюсов к урону или

защите и, казалось, вообще не влиял на боевой потенциал персонажа.

Повысить на единицу.

Принято.

Интеллект: 8. Вариативность решений сложных заданий: 4.

Почему недотянул до вожаемой девятки? Все просто: после первого же взятого мной уровня дадут перк, и я возьму им плюс один к интеллекту. Вообще, способностями можно повысить любую из начальных характеристик, но каждую — только по одному разу, не более! И выше десятки ни один базовый параметр не может быть поднят. Да и не нужна десятка в интеллекте: там бонус плевый, в сравнении с девяткой.

Мудрость: не важно, что вы выберете — реку маны или путь духа, — без этого параметра ваш персонаж не сможет использовать свои специальные навыки. Также данный параметр влияет на количество духа или маны и на скорость их регенерации. Также, чем выше мудрость, тем больший урон наносят ваши навыки и способности. Каждый уровень к вашим мане или духу будет прибавляться значение, равное вашему базовому параметру мудрости. Текущее значение: 5, что является средним значением, и не несет в себе ни штрафов, ни бонусов. Желаете поднять данную характеристику?

Это мне будет безмерно полезно! Но — увы. Скрепя сердце:

Нет, не повышать.

Дух; его мне будет очень долго не хватать с такой прокачкой. Потом это выправится, но начало будет тяжелым. А снизить этот стат и думать нечего! И так на спецприемы духа будет дефицит огромный.

Выносливость: отвечает за количество жизни у персонажа, а также за скорость ее регенерации. Также отвечает за сокращение времени нахождения персонажа под негативным воздействием, если параметр превышает среднее значение. Увеличивает переносимый вес, правда, данное увеличение — в два раза меньше, чем от характеристики «сила».

Каждая начальная единица выносливости выше 5 прибавляет плюс пять единиц жизни в начале игры. Также каждая единица выше 5 увеличивает эффективность лечащих заклятий на ваш персонаж на 1%. Каждый уровень к параметру вашего здоровья будет добавляться значение выносливости. Текущее значение: 5. Желаете увеличить данную характеристику?

Да. До девяти единиц.

Выносливость: 9. Время нахождения под вредоносными воздействиями уменьшено на 50%! Эффективность исцеляющих заклятий, направленных на ваш персонаж: +4 %.

Стоп, почему два стата висят не распределенными? А! Точно, в ловкость только единицу вложил!

Увеличение ловкости на два пункта.

Принято. Текущее значение ловкости: 8. Урон стрелковым оружием увеличен на 30%, урон в рукопашной схватке увеличен на 30%. Вероятность увернуться от вражеских атак и заклинаний: 25%. Скорость передвижения увеличена на 15%.

Завершить распределение базовых характеристик?

Да.

Подтвердите свой выбор. Ваши характеристики: Сила: 3. Ловкость: 8. Восприятие: 3. Интеллект: 8. Мудрость: 5. Выносливость: 9. Свободных очков для распределения: 0.

Завершить.

Принято.

Желаете выбрать стартовую способность персонажа или положитесь на волю случая?

Что ж я, дурак совсем, что ли?

Выбрать в ручном режиме, никакого генератора случайных чисел.

Принято. Ознакомьтесь со списком.

Игнорирую такие заманчивые для многих бонусы, как «Мастер меча», «Виртуоз парных клинков», «Повелитель стихий» и прочие плюшки дамагеров. «Длань защитника», «Быстрая помощь» и похожие также пролистываются: в моих планах ТоТ'Нхат никак не бафер и не лекарь. Социальные и просто прикольные перки — тоже в корзину, не

про меня они. А вот между «Каменной стеной» и «Мастером уклонения» я раздумываю довольно долго. Все зависит от того, что мне дали в бонус админы. По сути, «Каменная стена» выглядит вкуснее, но у меня ощущение, что эта способность будет пересекаться с тем, чем меня «наградит» «СиБиТу». У меня, конечно, были догадки, что же я получу в итоге. Надо сказать, что во многом эти догадки и легли в основу распределения характеристик.

Выбор сделан, выбранная врожденная способность: «Мастер уклонения». Базовый модификатор уклонения вашего персонажа увеличен на 5%.

Перейти в выбор внешности?

Да.

Загружается редактор.

Оставить. Подогнать мою внешность под высокого эльфа и оставить как есть, без каких-либо изменений.

Вы можете быть красивее, спортивнее и привлекательнее в нашем мире. Не упускайте такую возможность! Мы дарим перерождение.

Заткнись и выполняй, что сказано.

Принято, внешность скорректирована. Желаете взглянуть?

Нет. Желая перейти в следующий раздел.

Принято.

Выберите дорогу, которой пойдет ваш персонаж. Путь духа или река маны?

Путь духа!

И тут как выпрыгнет окошко предупреждения, чуть меня зайкой не сделав!

Внимание: высокие эльфы — раса магов; именно выбравшие плавное течение реки маны представители данной расы получают наибольшие плюсы. А вот воины из высоких эльфов получают ниже среднего!

С чего это? А, вот в чем дело... Приглядываюсь, и выпрыгивает подмену:

Данное предупреждение введено администрацией семь дней назад по настоятельным и многочисленным просьбам игроков.

Путь духа!

Принято.

Ваш персонаж создан. Прежде чем войти в игру, удостоверьтесь, что ваш персонаж сгенерирован именно так, как вы хотели!

Ник: ToГ'Нхат.

Раса: высокий эльф.

Дорога: путь духа.

Уровень: 1.

Характеристики: Сила: 3. Ловкость: 8. Восприятие: 3.

Интеллект: 8. Мудрость: 5. Выносливость: 9.

Врожденная способность: «Мастер уклонения».

Модификаторы:

Базовый рукопашный урон: 7–8 (много, это работает ловкость)

Вероятность уклонения: +30%

Вероятность критического урона: –15%

Скорость передвижения: +10%

Количество духа: 25 единиц (5x5=25)

Количество здоровья: 41 (9x5)–10%

Бонус к способностям, основанным на духе: +3%

Модификатор ускорения регенерации духа: 0

Модификатор ускорения регенерации жизни: 50%

Модификатор бонусного излечения: 4%

Игнорирование урона магии огня: 0

Игнорирование урона магии воды: 0

Игнорирование урона магии воздуха: 0

Игнорирование урона магии земли: 0

Игнорирование урона магии тьмы: 0

Игнорирование урона магии смерти: 0

Игнорирование физического урона: 50%

ЧТО?! Сколько-сколько физигнор?! Я смотрел скриншоты с данными лучших топ-танков мира «НТ», многие в игре любят мериться стататами, эта характеристика ни у кого не была выше восемнадцати процентов! Пятьдесят процентов — это же АБСОЛЮТНЫЙ кап! То есть максимально возможное значение в игре. Больше не повесить в принципе, будь ты хоть миллионным уровнем! Я расчи-

тывал на значение двадцать процентов, не больше; не думал, что в «СиБиТу» чувствуют себя настолько виноватыми! И не надо путать игнорирование, базовую характеристику персонажа, которая поднимается только в результате упорных тренировок, с обычным параметром сопротивляемости, который можно повысить бижутерией и броней. Сопротивляемость режется способностями мобов или врагов, снижается, если противник выше вас уровнем, а вот игнор работает всегда одинаково эффективно! Это именно полное игнорирование урона, которое вычитается после вычисления всех остальных модификаторов. К горлу подкатил комок: именно сейчас я понял, что реально могу справиться с поставленной задачей.

Подтверждаю генерацию.

Принято.

Желаете в ручном режиме выбрать локацию или полагаться на волю случая?

Что ж эта виртуальная машина такая тупая-то?

В ручном режиме.

Укажите место рождения вашего персонажа.

Плоскогорье Та на Ру. Локация: Заповедник пестрых елей.

Внимание: данная локация является монорасовой, что может привести к более сложному началу вашей жизни в нашем мире. Не желаете передумать?

Нет. Не желаю. Повторяю: Плоскогорье Та на Ру. Локация: Заповедник пестрых елей.

Как пожелаете; приятной жизни в нашей игре!

И опять снежинки вокруг, и я кружусь, кружусь, кружусь...

ГЛАВА 2

Тот, кто никогда не был в виртуале, всегда поражается, как здесь все по-настоящему. Тот же, кто частый гость в таких местах, знает: тут все намного лучше. Все хорошее — его здесь просто больше, а все плохое уменьшено, насколько возможно. Есть, конечно, хардкорные версии вирту-

альности, где все как на самом деле. Только вот они почти не пользуются популярностью.

Полной грудью вдыхаю свежий воздух, пропитанный ароматом еловых веток. Изумительно! Плоскогорье Та на Ру; высота — от восьмисот до полутора тысяч метров над уровнем моря; его площадь огромна и сравнима с двумя Испаниями. Та на Ру — это же и название королевства высоких эльфов, их расовый оплот, сердце их вида, с населением одних только НПС около семидесяти миллионов особей.

— Та на Ру, здравствуй. — Я опускаюсь на одно колено и прикасаюсь ладонью к земле, такой мягкой и теплой, как пушистый травяной ковер. — Здравствуй, познакомься со мной, Та на Ру. Я ТоГ'Нхат, и я родился.

Мне кажется, что земля у моей руки потеплела. Но я верил словам разработчиков: «Тому, кто отыгрывает своих персонажей и относится к нашему миру серьезно, и мир ему ответит тем же!» Так что кто знает — может, мне это зачтется. И к тому же уверен в том, что без правильного отыгрыша роли высокого эльфа мне не то что королем, и захудалым бароном не стать никогда! Поэтому надо привыкать сразу, вживаться в роль с игровых пеленок. Игра невероятно насыщена скрытыми модификаторами, и каждый шаг игрока может повлиять на что-то. Никогда причем не знаешь, на что. Но можно было догадаться о последствиях многих из своих поступков, применив простую логику. Я же решил подстраховаться и буду очень осторожен, выверяя каждый свой шаг.

— Приветствую тебя, родина высоких эльфов. Я твой сын, — мой шепот не услышать никому, — я твой будущий король.

С этими словами встал на ноги. Пора оглядеться. В первую очередь — оглядеть самого себя. Итак, сандалии, штаны из грубой ткани, рубаха навывпуск — и все. Взглянул под завязку штанов — точно, все. Трусы новичкам не положены! Это, кстати, было предметом многих шуток на форумах, но по какой-то причине администрация не давала столь полезный аксессуар в самом начале игры.

Инвентарь.

Перед моим взором тут же появилась полупрозрачная картинка, видимая только мне одному. Вот за что многие любят «НТ» — за условность! Ну зачем давать людям реальные рюкзаки, которые надо таскать на спине, как это реализовано в других играх? Зачем вводить параметр тяжести и ее ощущение? Что, в реале этого мало людям? Вот-вот, и в «СиБиТу» считали так же. Игрок не чувствовал тяжести, кроме веса надетого на себя, все остальное не весило ничего, программа просто просчитывала, что по параметрам ты можешь таскать сто килограмм, и, значит, больше ста килограмм в твой инвентори просто не влезет. Но даже если сейчас забью весь виртуальный рюкзак камнями, я не буду чувствовать его веса! Удобно! И практично.

В инвентори сиротливо лежат три предмета: учебный меч с уроном в пять единиц и щит, имеющий броню один. А также корочка хлеба. Вот, кстати, хлеб: ну зачем в виртуальности есть? Чтобы было похоже на реал? А зачем? И опять вильнули разрабы «НТ» с проторенной тропы. Еда в «Троне» присутствовала, но не была необходимостью. То есть игрок в принципе мог вообще не есть, никто бы его не заставлял! В отличие от многих иных игр не было тут такого параметра, как «чувство голода». Ибо зачем игрокам отрицательные эмоции в игре? А вот еда была. Во-первых, она была вкусной! И даже эта корочка, что лежит в рюкзаке, по вкусу — как самый душистый, только что испеченный хлеб. А если говорить о том, что готовят прокачанные повара!.. Судя по форуму, сам-то я не пробовал, — это вообще вакханалия вкуса. А во-вторых, еда давала временные бафы, в основном они касались скорости восстановления жизни, маны или духа. Так и корочка эта — если приглядеться, то выпрыгнет справка:

Ускоряет восполнение ХП вне боя на 50% в течение 5 минут.

Как же тут все просто и удобно! Но я, кажется, говорил, что влюбился в этот мир еще месяц назад; так вот: и не буду повторяться.

Так, а сколько у меня денег? Как-то вылетело из голо-

вы, сколько дают новичкам. Тем более, может, у эльфов не такое начало, как у людей, за кого я уже пробовал играть. Что-то совсем не так у эльфов. Ну не может даваться такая сумма в самом начале! Значение, что в цифровом виде описывало количество моих игровых финансов, было явно ошибочным:

100 золотых.

Не, бред! Не может быть, эту сумму реально набрать лишь уровню к двадцатому, и то выполняя все доступные денежные задания!

Связь с администрацией. Причина: сообщение о баге.

Связь активирована. Изложите вашу проблему.

Я новичок в игре, но на балансе моего персонажа находится сто золотых.

Пожалуйста, подождите. Спасибо, что поставили нас в известность о сбое. Ждите...

Да жду я, жду, не буду я их тратить!

Влететь в бан за багоюзерство — проще простого! Это я уже ощутил на своей шкуре и повторять не хочу тот печальный опыт.

Спасибо за ожидание. Это не баг. Все в норме. Это подарок от администрации «Небесного трона». Вы можете свободно использовать эти финансы, они полностью ваши.

Понял. Завершить сеанс связи.

Ох! Облизнулся даже. Сто золотых. Это многое облегчает, и придется немного скорректировать свои планы! Судя по всему, «СиБиТу», когда хочет, нагло нарушает то, о чем орет на каждом шагу: о равных начальных условиях для всех! В общем-то они не врут, так как даже богатеи, готовые вкладывать реал, первые двадцать уровней находятся в одинаковых условиях с остальными, потому что до двадцатого уровня запрещены торговля, выход на игровой аукцион и даже передача предметов между игроками. Но ради меня сделали исключение, а мне совсем не верится, что один я такой уникальный, у кого старт — с бонусами от админов! Вот точно уверен: мутят они, когда им выгодно, ой как мутят! Просто делают это достаточно грамотно, и их еще ни разу не поймали на вранье.

А тут красиво. Чтобы немного отвлечься, оглядываюсь. Кругом красивый, ухоженный, но при этом не выглядящий парком хвойный лес. Землю покрывает густой травянистый покров, сплетенный в изумительно красивый узор. Сразу видно, что территория эльфов; и пусть не лесных, а высоких, но корней-то они своих не забыли!

Заповедник. Одна из стартовых локаций. Но реализована необычно. Тут много высокоуровневых НПС, так как это место считается базой отдыха и курортом. Один из потом признанных неудачными экспериментов с тем, куда и где размещать стартовые локации. Тут не встретишь бегающих по лесу агрессивных тварей, на которых можно прокачаться. Тут тебя, наоборот, оштрафуют, если ты атакуешь хоть какую-то живность. Зато тут много мирных квестов типа «принеси», «сходи», «поговори» и прочих в таком роде. А потренироваться в драках можно в тренажерном зале. Многие новички сидят в таких залах сутками, прежде чем выйти в большой мир, прокачивают умение на оружие. Хотя большинство этим себе голову не забивает, да и неделю бить чучела многие считают скучным. Тем более умения можно прокачать и по ходу роста своих уровней.

А если игрок хотел научиться действиями в группе, то к его услугам в локации Заповедника имелись целых две пещеры, набитых монстрами под завязку. С одной из них у меня были связаны большие планы. Обычно в таких локациях не более одного инстанта, но беда в том, что первая из введенных в игру пещер Заповедника была несколько специфической, и в нее никто не ходил. Ее не стали убирать, а воткнули вторую, попроще, в паре километров от первой. О! Это не уникальная ситуация. Мир «НТ» очень изменчив, но его отличает от других виртуальных игр то, что из него ничего не убирают, а только добавляют в него. Инстантов, аналогичных «Пещере огненных фамильяров», которые оказались чрезмерно сложны, — около двадцати по всему миру, но их не закрыли, а просто продублировали более простыми. На эту пещерку у меня были

особые планы. Впрочем, если эти планы не выгорят, то что же, пойду запасным путем.

Инвентарь.

Уничтожить щит и ученический меч.

Подтвердите уничтожение. Внимание: уничтоженный предмет будет потерян безвозвратно!

Подтверждаю.

А зачем они мне? Только место в рюкзаке занимают. А продать начальные вещи нельзя; точнее, стоят они ровно ноль. Меч мне вообще противопоказан, я ручками в три раза больше урона нанесу, из-за своего распределения характеристик. Щит же — это хорошо. Но мой урон 7–8, это если буду бить обеими руками, щит срежет мой ДПС вдвое, что, мягко говоря, нехорошо. Хотя броня — это ой как заманчиво! В игровой механике это очень значимый параметр. Броня один означала, что если я буду экипирован этим щитом, то весь входящий урон по мне будет снижен на единицу. То есть если я оденусь в доспех с показателем брони девять, а на меня нападет монстр с уроном в десять единиц, то показатель брони будет вычтен из урона чудовища. А значит, по мне будет проходить чистого урона всего в единицу! Вот вроде мало на щите, а как полезно: ведь на первых уровнях враги бьют от силы на четыре-пять единиц урона. То есть единичка брони срежет входящие повреждения больше чем на четверть! Но все равно — уничтожить, так как тот класс, которым, как я надеялся, станет мой аватар, не может носить тяжелую броню из-за выбранной расы; да к тому же из-за такой низкой силы я не могу себе позволить даже кожаную броню с металлическими вставками. То есть параметр «броня» для меня не актуален, так и не надо к нему привыкать!

Карта.

Мне не пришлось лезть за пазуху и доставать обрывок бумаги. Перед взором просто появился нужный мне интерфейс. Так, сориентироваться. Я «родился» в трехстах метрах от прогулочной тропы. А по ней всего пять минут ходу — и я уже у корпусов санатория, которым по сути и являлся Заповедник.