



ФАНТАСТИЧЕСКИЕ  
ИГРЫ

ФАНТАСТИЧЕСКИЕ  
ИГРЫ

FANTASY

АВТОР

НАЗВАНИЕ

ЖАНР

*Москва, 2013*

ФАНТАСТИЧЕСКИЕ  
ИГРЫ

АВТОР      НАЗВАНИЕ      ЖАНР

**Михаил  
Дулепа**

АВТОР      НАЗВАНИЕ      ЖАНР

**ТВОРЦЫ  
СУДЬБЫ**

**Э**АРМАДА  
&  
«Издательство АЛФА-КИНГА»

УДК 82-312.9(02)  
ББК 84(2Рос=Рус)6-445я5  
Д79

Серия основана в 2013 году  
Выпуск 2

Художник  
**И. Воронин**

**Дулепа М. Н.**  
Д79 Творцы судьбы: Фантастический роман. — М.: «Издательство АЛЬФА-КНИГА», 2013. — 375 с.: ил. — (Фантастические Игры).

ISBN 978-5-9922-1561-8

Недалекое будущее. Хорошо продуманная, созданная с использованием последних технологий игра. Отдых, развлечение, защита от обыденности реального мира. Рано или поздно все тайны будут разгаданы, а все злодеи повержены, ведь игрок не должен проигрывать.

Но если мир — иллюзорный, если меч — нарисован, все равно не стоит забывать, что ты — настоящий!

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

ISBN 978-5-9922-1561-8

© Дулепа М. Н., 2013  
© Художественное оформление,  
«Издательство АЛЬФА-КНИГА», 2013

# 1

Проходка. В корзину.

Накладная. В корзину.

Поздравительная открытка от сотрудников отдела. В корзину.

Окружающие меня теперь уже бывшие коллеги, подписавшие это поздравление, отводили взгляды. Или выражали свое молчаливое неодобрение.

Вслух не решались. За вслух можно было получить по морде.

Зря я, конечно, замдиру врезал. Ну решил тот устроить показательную порку перед увольнением, у всех свои слабости. У второго по важности лица нашей конторы слабость — вещать прописные истины. Ему и в голову не приходило, что кто-то может не пожелать их слушать. Ведь это так естественно — делиться жизненным опытом с нижестоящими! Это правильно и разумно.

Но вот хватать меня за рукав, когда я, устав от болтовни, пошел собирать вещи... Не стоило, честное слово. Просто не стоило.

Ухмылка сама просочилась на физиономию. Хорошо он подставился. Сам потянул, сам подбородок выставил. Прямо кулак чешется повторить. Но не стоит усугублять... лять... лять...

Лятский замдир! Я на этой фирме пахал дольше, чем он! Семь лет: годовщину месяц назад отмечали.

Ой-ай, оказывается, этот противный, мерзкий Полушкин отдает часть заказов на сторону. Ой-ай, предательство интересов фирмы! Ой-ай, отругать подлеца да уволить перед строем взирающих с овечьим фатализмом сотрудников.

Все знают, что часть заказов проходит мимо кассы. Все знают, что свои маленькие гешефты есть у каждого сотрудни-

ка. Что генеральный, что последняя техничка — у всех! Тот же замдир крутит с машинами, вертит с материалами, что-то со стороны у него идет. Законная прибавка к зарплате!

Все знают.

Первое место по эффективности среди сотрудников я удерживал второй год. При том, что самые вкусные заказы отдавал знакомым ребятам за процент. Два года я был лучшим и исправно давал фирме прибыль, а значит, меня выперли не из-за пары-тройки левых подработок в месяц. И не за небольшие махинации с отчетностью по расходникам. А вовсе даже за что-то другое. За что? Как человек, носивший корпоративную удавку семь паршивых лет, могу с уверенностью сказать, что этого может не знать и тот, кто, собственно, и уволил. Звезды так сошлись, вот и выперли. Сочли необходимым.

Хм... Что за папка? Подарочные отчеты? Бардак: она у меня с прошлого перевода тут лежала? Накладные, списки, отметки, несколько флаеров, два макета, расписка, листок с данными.

А, вот это помню. Мы тогда хотели важному клиенту подарить аккаунт в новой игре, он открыл для себя онлайн-овые игрушки и очень по ним зафанател. М-да, но если листок тут, то что мы подарили? Ведь точно дарили?

Стоявший рядом со мной Вадик, бывший морпех, косяя сажень в плечах, обряженный в неловко сидящий пиджак с бейджиком охраны, негромко кашлянул. Я положил листок в коробку.

— Все, Вадь, уже закончил. Больше тут моего нет ничего. Пошли.

Я сгреб коробку с пожитками под мышку и пошел, конвоируемый, на выход.

Зря я все же дал этой суке по морде. Мне бы сейчас полчасика за компом — и было б хорошее выходное пособие. Просто отменить те два последних заказа и сделать несколько звонков. Лопух, что ж тут сказать.

— Вов, ты правда Зеленцу по роже вмазал? — Вадику явно было интересно.

Я кивнул:

— Ну что ты! Это совершенная случайность! Я просто попытался обнять его, ведь мы прощаемся, «быть может, навсегда», а он как раз хотел заплакать от полноты чувств, подался мне навстречу и случайно наткнулся на мою руку. Я так сожа-

лею! — Монотонный мой голос долженствовал показать, как я об этом сожалею, но охранник все равно хохотнул. Не любят у нас замдира, ой не любят. Ну хоть людей порадовал, все хлеб.

Впрочем, несмотря на веселье, Вадик внимательно проследил, как я вышел из здания, сел в машину и уехал.

Дома я устало расположился в кресле.

Итак, что же мы имеем? Если не считать бутылки «Хайнекена» и бутерброда с красной от химикатов рыбой?

Денег — есть. Подработка, придуманная пять лет назад, когда мне наглядно объяснили, почему такой славный парень, как я, не имеет шансов обойти по карьерной лестнице тупоумного племянника главбуха, приносила ровно в два раза больше, чем официальная, серая, черная и прочие зарплаты, вместе взятые. А тратить как-то не было повода. Так что можно, к примеру, на пару-тройку лет закатиться в теплые страны. Никогда не был в Индии: может, стоит лишиться себя этого досадного недостатка? Солнце, песок, пальмы, назойливые продавцы сувениров. Травка, которую я на фиг не понимаю. Пиво, которое я пью раз в месяц, вот как сейчас. Девушки... не-не-не, этого не надо. Я еще после развода не опомнился. За все прошедшие восемь лет. Девушка — это хорошо, но лучше где-то вне постоянного поля зрения.

Вывод — на фиг теплые страны. Не жил в тепле, не буду и привыкать.

Что же еще? Квартира — моя. И дача, доставшаяся от последнего известного мне родственника, тихого запойного двоюродного брата деда, о котором я узнал за месяц до его смерти от цирроза, — тоже моя. Кредиты я трусливо не брал, предпочитая зарабатывать и платить сразу.

Профессия есть. Пока есть два человека, у которых имеется что-то, и оно мне нужно, я всегда придумаю способ обменять это что-то нужное на что-то, что мне не нужно. А потом получить за это плату. И проценты. И по наглой жадной морде.

Здоровье тоже есть. Пиндосы — умные люди, со своим культом здоровья применительно к корпоративному духу. Тренажерку я посещал три раза в неделю, бассейн — два, а медстраховка... Вот, кстати, теперь за нее самому платить придется. Ставим крестик в списке грядущих дел.

Бабло, хата, тачка. Что еще? А, развлечение.

Я обвел взглядом комнату. Маловато что-то вещей. Бывшая благоверная при разводе, как в анекдоте, дождалась моей командировки и вывезла все, вплоть до занавесок с окон. Кстати, не ее занавесок, сам покупал, еще до свадьбы.

Тогда я решил оставить все как было. Только ремонт сделал. Вот и живу: в одной комнате — стойка с компом, во второй — кровать с тумбочкой и беговая дорожка, подаренная на фирме как самому результативному сотруднику прошлого года. И на кухне — стол и два стула. Спартанец. Киник. Все знакомые мужики завидуют. Ха-ха.

Правда, вот теперь и заняться нечем. Я не обольщаюсь: упыри, которым я скидывал левые заказы, участливо посмотрят мне в глаза и предложат приходить, когда будет что полезное для них.

Я пнул ногой коробку, принесенную с работы.

И украсть-то ничего не смог толком, лузер. Хотя...

Отставив бутылку и зажав в зубах остаток бутерброда, я пошарил в коробке. Листо-очек, где-е же ты?

А, вот.

Тот самый аккаунт в игре. Кажется, «Творцы судьбы»? Ну-тка, верный друг, проверенный ноутбук, встань передо мной, как лист перед травой. Хм, почему лист? Почему трава?

Так-так. Вот оно — «Творцы судьбы», онлайн-игра. Ссылка на Вики. Хренасе, тридцать два миллиона постоянных пользователей. «Игра использует оригинальную методику оплаты». И что такого оригинального во фри-ту-плее? «Ограничение по месячному размеру оплаты декларируется как желание разработчиков уравнивать шансы» — угу, что-то подобное я тоже клиентам втирал. Так, теперь просмотрим наиболее точную и достоверную информацию — лезем на Луркмор!

Через пять минут я вкратце ознакомился. Да, тридцать два миллиона за два года. «Игра повторила успех «Мира цистерн» и превзошла его». Сотня баксов в месяц — официальное ограничение доната. Контролируемый рынок вывода средств из игры. Оригинальная система прокачки. Архетипы и мультиклассы. Огромный мир, динамичное развитие, искины НПС, сложные многовариантные сценарии.

Как ни странно, но разработчики не стали упрощать себе задачу и экономить на проработке мира, усиливая PvP-составляющую игры, чтобы игроки сами друг друга развлекали.



ПвП было разрешено, но никак не поощрялось. Упор делался на социальную составляющую — гильдии, кланы, группы, классовые бонусы, ремесла, торговля.

В игре, кстати, можно было продавать игровое золото за натуральные бабки. И прокачанный персонаж мог зарабатывать, просто сдавая награбленное с монстров в магазин, а золото сразу продавая на игровом аукционе. Можно было продавать игровые вещи на специальном рынке, контролируемом разработчиками. В статье луркморовцы едко обсуждали тот факт, что разработчики игры имели свою долю в каждой сделке, и даже говорили, что сами разработчики могут насыщать рынок своими артами. Оппоненты же приводили многочисленные цитаты о том, что компания никак не вмешивается в отношения между игроками.

Почесав в затылке, я все-таки поставил клиент на закачку игры и пошел в душ.

Клиент инсталлировался не так уж долго, и через сорок минут на мониторе возникла заставка:

«Здравствуйте, уважаемый тестер! Мы рады сообщить вам, что игра вышла в открытый доступ, и благодарим за помощь в ее улучшении! К сожалению, с релизом игры изменились правила оплаты, и с настоящего момента будет изменено максимально доступное количество «колец силы». За вашу помощь в совершенствовании игры вам сохранены «кольца силы», приобретенные во время тестирования. Добро пожаловать в мир Творцов судьбы!»

Повисев, эта табличка погасла, и открылось окно создания персонажа. Тестовый персонаж, значит. Ну да, аккаунт регистрировали за два месяца до релиза, хотели подгадать, подарив персонажа «с историей». Значит, теперь на этом аккаунте есть бонусные очки.

Кстати, а персонажей можно продать?

Заглянем-ка в свою учетную запись.

Хм, «Ваш аккаунт не привязан к реальному имени. Желаете совершить привязку?»

Нет, подождем. Раздел «Бонусы». Есть. Э-э, не понял.

В строке «Доступные для перевода на персонажей ресурсы» значилось «1350 малых колец силы».

Я отлистал браузер до луркморовской статьи, нашел запомнившееся мне место.

«Для развития талантов необходимы очки, которые полу-

чаются с новым уровнем прокачки. Дополнительно можно купить бонусные очки за реальные деньги, 1 пункт повышения стоит два «малых кольца силы», или, проще говоря, 20\$, что вызывает невероятный баттхерт одновременно и у противников, и у сторонников доната».

Все равно не понимаю. За месяц можно получить десять колец. Игра была оплачена... Вот! Смотрим историю оплаты.

В истории была указана карта оплаты. Моя корпоративная карточка. И сумма первого платежа — 3000\$.

Я просмотрел наскоро историю платежей. Сумма внесена единократно, каждый месяц списывалось по сотне. Два года назад у нас рухнула база бухов, кипеш был жутчайший. И этот платеж был списан?

Я всегда верил в силы родной бухгалтерии! Потерять три штуки вечнозеленых денег просто так! Горжусь! Хотя они мне уже не родные ни разу... Но есть еще вопрос — прошло двадцать семь месяцев. По десять в месяц... тогда почему не двести семьдесят?

Двадцать минут поиска в мировой помойке помогли выяснить, что в первый месяц открытого теста, аккаунты с которого не удалялись при релизе игры, можно было брать за те же деньги по пятьдесят колец.

Итак, судя по всему, сошлось несколько факторов.

Первое — чар был создан во время теста, и на него начислялись очки талантов по старой цене.

Второй — после релиза игры на него никто не заходил, и чар продолжал считаться тестовым.

Третье — на аккаунт было положено достаточно денег, чтобы все это время он ежемесячно оплачивался именно как тестовый.

И теперь по сравнению с другими он имел бонус в восемь лет развития. Нехило. Кстати, триста баксов все еще на акке, и их вроде можно вывести. А вообще — сколько стоит чар с оплаченными тремя месяцами игры? Ну-ка, дорогой иБэй, почем нынче творцы судьбы?

Первый же персонаж сотого уровня оценивался в тысячу баксов. Аукцион начался на восьмистах два дня назад. Не плохо. А почему на такого же чара цена вдвое больше?

Цена отличалась из-за «Наличие свободных очков — 40».

Сорок очков стоят восемьсот вечнозеленых?

А у меня их тыща триста пятьдесят!

Мой чар стоит двадцать семь штук. М-мать... Так, а давай-ка, друг Вова, посмотрим на все это посерьезнее?

Смотрел я три часа.

Система была проста — для раскачки умений в игре надо было этими умениями заниматься. Простой кукинг, поварское умение приготовить что-то съедобное, что поднимет тебе очки жизни, потраченные в бою, требовал усилий, которые также можно было потратить на улучшение умений куда более нужных в игре, основанной на фэнтезийном мире с активной боевкой. То есть сорок очков, которые я считал необоснованно дорогими, на деле значили, что персонаж сможет сэкономить кучу времени на прокачке одного из своих заклинаний или умений. А умений в «Творцах судьбы» было много!

Даже простой запрос «творцы судьбы прокачка» выдавал сотни сайтов с различными стратегиями раскачки, но все они, все без исключения, упирались в одно простое правило «один месяц — десять колец силы!». Точнее говоря, «до десяти колец», потому что «кольца силы» тратились в том числе на различные игровые блага: например, дающие бонус к получению опыта. Или к репутации. Или еще к чему — тратить можно было на сотни разных вещей. А самих колец — всего десять в месяц.

Гениально! Я восхитился задумкой разработчиков — играть, конечно, можно было и без доната, но с ним всегда веселее. А сотня долларов хоть и была не такой уж маленькой суммой, но во всех этих гайдах рассматривалась как невероятно малая, ничтожная и абсолютно недостаточная, ее не хватало, народ сам рвался принести денег, а злые разработчики не позволяли! Гадкие какие!

М-да. Получается, что мой чар стоит не двадцать семь тысяч, а все пятьдесят. А то и больше. Если чар с сорока кольцами продавался за тысячу восемьсот, то чар с сотней стоил уже семь кусков, и аукцион все еще был не закрыт.

Было, правда, одно «но». И это «но» заключалось в том, что эти персонажи достигли уже сотого уровня. Именно на сотом или кратном ему уровнях согласно правилам фирмы можно было продать своего персонажа, отдав фирме десять процентов от суммы платежа. А мой, создавшийся автоматически при первом входе в мир, был даже не первого — нулевого.

И надо было подумать, что делать дальше.

Недовольно отпихнув пустую бутылку, я рухнул в кресло.

Аккаунт можно толкнуть сейчас за тридцать штук. Легко. О нем никто, кроме меня, не помнит. Начальник, давший мне задание проплатить игру, год назад стукнулся на своей «ауди» об очень неповоротливый столб. Бухгалтерия рапортовала, что после падения базы все восстановлено, и хрен они согласятся, что мимо их глаз прошло три штуки. Не было их, и все. Значит, аккаунт мой, и только мой. Персонаж не создан, аутентификация владельца не пройдена. Передать логин и пароль займет полминуты, многие решили вложиться в пустые аккаунты, складывая на них по сотке в месяц, чтобы через год перепродать или подарить, как намечевались мы. Конечно, могут возникнуть вопросы, откуда столько свободных очков, но если поискать, то найду нелюбознательного клиента.

А сколько он будет стоить, если прокачать на нем чара? И сколько придется потратить времени? И нужно ли мне это все вообще? Имя владельца не указано, выставить сейчас аккаунт на аукцион, через два дня взять свой тридцатник и забыть.

Или все-таки?..

Я уже не пацан, чтобы с удовольствием бегать по нарисованному миру, размахивая нарисованным мечом. Но судя по ценам на персонажей, играют не только пацаны. Ну или это богатые мальчики. Очень-очень.

Попробовать? Сотый уровень, если судить по сайтам фанатов, достигается за полгода активной игры. Три сотни на счету есть, значит, от меня надо всего еще три сотни, комп и полгода моей неповторимой жизни... которую мне сейчас все равно нечем занять.

Ха, да этот битый по морде замдир мне просто подарок сделал!

Я аккуратно закрыл ноут, выкинул в мусорное ведро бутылки и лег спать.

Завтра я займусь игрой. Не все же работать, надо же иногда и развлекаться!

## 2

«Система коэффициентов развития настолько разнообразна, что прокачка становится невысказанно сложной и увлекательной. Возьмем самый простой пример — вы решили пойти «путем силы»...» А вот не надо. Ничего я еще не решил.

Потягу-у-ушечки! И новую кружку кофе, пожалуйста! Как некому подать? Так я негордый, сам налью.

С утра я решил разобраться: во что, собственно, буду играть? В компьютерные игрушки я играл до армии и во время нее. А вот во взрослой жизни было как-то не до того. Другим интересовался. Пришлось опять лезть на фанатские форумы.

Предыстория была незамысловата. Жил-был мир, и все в нем обстояло ну просто зашибись, золотой век, и, как сказано у Стругацких, «даже самый последний землепашец имел не меньше трех рабов». Были у обитателей проблемы, но они случались по одной и успешно решались. А потом бабахнуло, и все беды обрушились вдруг одновременно. Королевства рухнули, жизнь пошла под откос, появились разные виды Ужасного Зла, причем все создавали проблемы исконным обитателям. Где-то были темные властелины разных мастей, где-то новые боги устанавливали свои порядки, где-то прорывы магии разной степени ужасности, где-то просто объявились неведомые народы и начали резать аборигенов. К счастью, между собой все эти пришлые тоже враждовали, а потому остались островки прежней жизни. Однажды группе верховных магов «из бывших» пришла в голову хорошая мысль, и после проведенного ритуала в мире стали появляться не только злые, но и добрые пришельцы. Таковыми и считались игроки.

Выбор для свежесозданного персонажа был одновременно и прост и сложен.

В ходу были архетипы и мультиклассы.

Архетип был «стандартным комплектом поставки». Игрок мог выбрать себе стезю, более-менее похожую на стандартные игровые классы «файтер-клирик-маг-вор». Выбрав подходящий класс, ты получал четкую линию развития по заранее определенной цене.

Мультикласс создавался «просто пришельцем» и в процессе игры мог по своему выбору добавлять умения, присущие архетипу. Но за это он платил.

Начать мультикласс воином, чисто «меч и щит», стоило опыта на уровень х1. Но если добавить к нему одно из умений, то опыта надо было уже чуть больше. Сколько именно, было расписано в таблице ветвей развития, цены разнились. Умение опознать врага, не требующее магической энергии, до-

бавляло  $\times 0.05$ , а то же умение, но уже в заклинании, требовало  $\times 0.2$ , потому что воину заклинание было невместно. Его дело — мечом махать.

Мультиклассу-магу, наоборот, заклинание по опыту стоило дешевле умения.

А выбрав же все того же воина, но в архетипах, ты получал комплект умений на любой случай жизни воина и твердый коэффициент прокачки  $\times 3$  на все время игры. Зато магия или даже просто боевые умения следопыта или вора тебе уже могли только сниться.

Все было сбалансировано так, что идти путем, требовавшим прописное  $\times 1$  опыта, было возможно только до определенного уровня. А любые дополнительные умения и заклинания, способные дать возможность пройти дальше, давали также увеличение опыта на уровень. Нет-нет, заскорюзлый в своих предрассудках маньяк меча и щита вполне мог открыть панель создания персонажа, выбрать «мультичар, путь силы, школа ближнего боя» и прокачаться, не умея ничего, кроме как бить тремя доступными ударами меча и защищаться двумя приемами со щитом; более того, со временем из-за частоты используемых ударов и защит он бы поднял их ранг и смог на раз-два разделяваться с сильными противниками. Но вот и уровень монстров тоже рос. А все монстры выше сотого уровня в игре были мультиклассами. И что ты сделаешь мечом против призрака, кидающего в тебя замедляющими заклинаниями и неуязвимо к физической атаке? А ничего не сделаешь, потому что надо было брать резист к замедлению и бонусную атаку магией. Но это дало бы тебе штраф к опыту на уровень. Поленился? Сам виноват. Иди, страдай!

Что, тяжело? А ты думал!

Собственно, все многочисленные гайды по прокачке различались только в одном — какое умение какому мультиклассу на каком уровне брать, чтобы не сдохнуть за компом, прокачавшись с коэффициентом  $\times 100$ .

Сменить более дешевый, но заключенный в строгие рамки архетип на оплачиваемую свободу мультикласса, сохранив за собой прокачанные ранги умений, можно было на трехсотом уровне. По сведениям разработчиков, сейчас на тридцать два миллиона постоянно активных аккаунтов было ровно два персонажа выше трехсотого уровня. Оба — мультиклассы.

Также в игре существовали бонусные очки, покупаемые за

реальные деньги — «малые кольца силы»... кстати, непонятно, почему именно «малые», о «больших» или хотя бы «средних» были лишь предположения и смутные слухи с закрытых клановых форумов.

Десять «малых колец силы» позволяли мультиклассу купить дополнительно одно умение или заклинание или поднять уже известное. Десять колечек — первый ранг. Еще двадцать — второй ранг. Еще тридцать, сорок, пятьдесят... ну, понятно. Вот только колец всего десять в месяц, так что за год ты сможешь поднять одно умение до четвертого ранга. Или взять десять начальных умений или заклинаний и развивать их самостоятельно.

В Сети были рассказы о «чуваке, который год копил, а потом ка-ак!» — если вложить очки с умом, то можно было получить достаточно серьезные бонусы при минимуме штрафов. Были игроки, которых качали целые кланы. Нон-стоп, с помощью от других персонажей и гильдий, с договорными походами, когда весь опыт за победы и выполненные задания шел только одному персонажу, который все это время прокачивал с упорством дятла только одно специфичное умение. Такие были, их использовали в клановых войнах, в осадах, для выполнения особых гильдейских заданий. Но массовый игрок был мультиклассом, выбравшим одну из четырех канонических основ, а потом купившим себе два-три умения или заклинания второго ранга.

Архетипы ни покупать дополнительных, ни прокачивать классовых умений за колечки не могли, максимум — повысить ремесленные навыки или увеличить основные характеристики, по цене «2 кольца за 1 свободное очко».

Со своими тринадцатью сотнями свободных колечек я обладал немислимым по игровым меркам потенциалом развития. И собирался им воспользоваться в полной мере.

Вот только кем быть, каким быть? Открываем определитель архетипов на сайте разработчиков.

Тупо махать мечом не хочу. Значит — возможность применения магии. Ставим галочку в калькуляторе. Но и беззащитным быть неохота. Значит, нужны дополнительные воинские умения. Отмечаем. Магичить напропалую тоже не хочу. Значит — ветвь обращения энергий, в которой большинство целительных классов. Школа... хм. Зарывшись в таблицу умений, я долго выискивал то, что может мне облегчить жизнь, а

в перспективе сделать очень нужным и желательно незаменимым. Но чтобы сам мог ходить. И чтобы броня. И чтобы бонусы. И поинтереснее!

С некоторым удивлением я увидел итоговый результат — паладин Амалы Исцеляющей.

«Описание класса: воин-священник, посвятивший себя служению одной из верховных богинь пантеона Мира. Искусен в обращении с оружием, доступна ветвь обращения энергий, школы целительных касаний и направляющей силы. Может усиливать группу своими умениями. Коэффициент развития  $\times 12$ ».

Сколько?! Да это же до хренища!

В описаниях на сайтах говорилось, что архетип паладина неимоверно НЕпопулярен: как из-за стоимости своей прокачки, так и из-за сложности. Хотя все признавали, что те задроты, которые день и ночь качали своих паладинов, стали по прошествии года-другого довольно сильными. Пока паладинов выше сто сорокового уровня не было, но все отмечали, что у них достаточно много полезных для группы умений... Вот только группа качалась втрое-вчетверо быстрее паладина и довольно скоро уходила в края мира, где ему уже было не выжить, и, значит, своей постоянной компании у него не было.

Я вчитался в описание умений и способностей паладина. Да, есть полезные боевые умения. Есть аура, дающая бонус к атаке против нежити и демонов. Есть неплохие даже по описаниям заклинания. Есть параметры «репутация» и «вера», с одной стороны, обязывающие брать все квесты на «помощь», а с другой — повышающие уровень отношения НПС к паладину. Есть много чего, и все такое вкусное, что даже отказываться жалко. Ну и конечно — это архетип, и, значит, для него должны быть особые, классовые квесты и приготовленные разработчиками плюшки.

Но все-таки это  $\times 12$ ... Это значит, что, когда я достигну того уровня, начавшие играть одновременно со мной получат двухсотый и выше. Нормальным уровнем опыта считался  $\times 2$ - $\times 3$ , а  $\times 4$  был уже сложен для новичков и требовал помощи группы или гильдии. «Рейт двенадцать» звучало как приговор.

И даже наличие у меня огромного количества колечек мало чем могло помочь. Ну вкачаю я себе силы и живучести,



ну буду убивать монстров вдвое быстрее. Надо-то — впятеро. Да и параметров для паладина больше нужных. И сила, и интеллект, и выносливость.

С другой стороны...

Основных типов умений, подлежащих развитию, у паладина было много. Атака, защита, ауры, лечение, магическая атака, вера, репутация. И все они развивались комплексно.

С атакой и защитой, как и с магической атакой, все было просто — ударил, ответный удар принял на щит, магическую бязку на врага кинул — вот тебе и три умения задействовал. После боя подлечился — лечение повысил. Если в бою ты задействовал ауры и они помогли одолеть монстра, то вот и их поднял. А если ты был в группе, то прокачка аур идет быстрее. Сложнее было с репутацией и верой.

Это были отыгрываемые параметры, и паладин с низким их значением становился профнепригоден. Нет репутации — нет доверия людей, нет веры — нет покровительства бога. А именно божественный покровитель делает паладина не просто воином с магическими умениями, а... Паладином! К слову говоря, если брать тупо мультивоина и зачислить ему при создании чара все умения паладина Амалы, то пришлось бы качаться с  $\times 17.5$ . Богиня серьезно помогает своим последователям.

Чтобы повысить веру, надо служить богине. То есть пока все идут резать разбойников, ты, будь добр, утихомиривай восставших мертвецов, даже если за них дают в разы меньше опыта. А не будешь — упадут параметры, пропадет магия, спецудары и бонусы. И кому ты тогда будешь нужен? Придется долго носить колечки на алтарь, вымаливая прощение.

Колечек у меня было много, но мне их было жаль. Потому что они стоили денег, реальных денег, которые я могу получить, продав персонажа. Надо было решать, какую стратегию прокачки выбрать.

Так, что я тут видел о понижающих модификаторах?

«Благословение покровителя» — дает бонус к получению опыта в 5 %, накладывается на предмет в экипировке. Благословение действует, пока предмет экипирован». О как. А если не один предмет? Да, складывается. Слотов в экипировке много. Но все дружно советуют не увлекаться. От экипировки зависит слишком многое, она ломается, ее часто меняют, а снятая вещь не дает бонуса. Значит, благословение нельзя на-

кладывать на ту же броню, ведь ее надо ремонтировать, а значит, снимать. Получается максимум три-четыре, по кольцу на каждой руке плюс ожерелье, все остальное чинить и менять на более мощное нужно хоть иногда. Ну, пусть будет три. Каждое благословение стоит два колечка. В месяц можно купить десять. Теперь понятно, почему всего сорок колец так повысили цену персонажа.

Итого с благословения я смогу выжать пятнадцать процентов. Может, даже двадцать.

Дальше — интерфейсные изменения. Ну-ка, давайте подробнее.

Почти час я увлеченно читал статьи и темы на форумах. Оказалось, что играть можно не только с компьютера. Приставка, к примеру, вполне годилась. Или псевдовирт. Можно было подключать различные устройства, дающие свои бонусы, но и имеющие свои требования.

Приставка добавляла пять процентов. Считалось, что игра на ней чуть сложнее, чем на компьютере, и потому давался бонус. Интересно, сколько платили за такое производители приставок?

Псевдовирт давал аж пятнадцать процентов, но лишь во время использования совместно с манипуляторами. Которые приобретались отдельно от игры... Кажется, я начал понимать эту систему.

Модули-имитаторы были довольно забавной штукой. К примеру, классы, пользующиеся оружием, могли купить соответствующие приставки к вирту. Лучник натягивал тетиву на имитаторе, а в игре его персонаж стрелял. Несмотря на массу бонусов, народ не рвался в вирт-стрелки — модель лука весила ровно килограмм, а сила натяжения тетивы была пять кило. И пока ты не натягивал ее полностью, игра не засчитывала выстрел. Вроде кило и пять — не так много, но сколько раз ты выстрелишь за час? А на второй рухнешь, и даже руки не сможешь поднять. Кстати говоря, на трех сайтах любителей исторической стрельбы из лука и арбалета «Творцов» очень хвалили за популяризацию их увлечения. А на шести ругали, потому что «пластиковая игрушка только портит этот вид благородного искусства». Еще на двух за одно упоминание «Творцов судьбы» банили.

Наконец, была система голосовых команд. Ты говорил в микрофон, и твой персонаж в игре выполнял команды. Перед

входом в игру надо было создать список команд, заранее соотнеся время произнесения. Эта система давала пять процентов. Опять же пару часов твердить как заводной «Огненный шар, огненный шар, огненный шар» охотники были, но популярным такой метод не являлся, им пользовались время от времени.

Вообще ребята хорошо так раскинулись — и производители приставок им наверняка доплачивают, и производители виртов, и куча собственных модулей, от луков до щитов, мечей и булав всех размеров. С такими объемами эта сотня, которая «всего лишь и не больше!», кажется совсем незначительной.

Я взял телефон.

— Алло? Андрюх, здорово! Как жизнь, как сам? Да чепуха, давно уже хотел уйти. Ничего, пока доделаю пару дел и отдохну малец. Ну уж от чего, я ж корпоративный раб! Точно, галеры, причем таскаемые на собственном горбу. Было бы неплохо, звони, если соберешься, машина под парами, мясо с тебя. Да, я что звоню — Андрюхан, ты ж свой вирт хотел продать? О как, и что? Хм, он у тебя рабочий хотя бы? Ну тогда я бы взял, с учетом уценки-утруски. Какой-какой, ты ж на нем трусил-ся, всеми своими двумястами! Ну ладно, пусть всего ста двадцатью, все равно утрусил же! Ага, подойдет. Когда? Отлично, я подъеду. Что привезти? Ага, гнобит тебя благоверная, привет ей передай! Ну-ну, пусть догонит сначала... Ага, давай, я позвоню.

Ну вот. Вирт у друга я возьму со скидкой.

Что бы еще? А посмотрим на официальном сайте, какие они устройства поддерживают?

После долгих поисков оказалось, что бонус пять процентов давал планшет, а десять — гитара. Играть я не умею, но планшет меня заинтересовал. На нем можно было писать заклинания (но это мне не подходило, в бою особенно не попишешь) и вести разговоры внутри игры, что тоже не прельщало. А еще он подходил для начертания одного из ремесел.

Дополнительно можно было заказать жест-манипулятор и получить пять процентов бонуса. Пожалуй, если совместить голосовую команду и жест, то очень хорошо подойдет для заклинаний лечения.

Итого: пятнадцать процентов с трех благословений, пять — с микрофона, пятнадцать — с вирта и пять — от мани-

пулятора, который еще надо заказать. Ах да, пятачок — с планшета. Итого сорок пять из максимально доступных пятидесяти процентов. Неплохо срезать можно! Система явно была рассчитана на игроков, старающихся прокачать сильных персонажей.

Но... все равно это будет совсем не легко.

Я откинулся на спинку кресла. А оно тебе надо, Вова? Можно сейчас с рук толкнуть аккаунт, на котором явный чит с талантами, и спокойно пить свое пиво. Можно за пару месяцев прокачать простого рубаку-воина с дополнительными плюшками, оставив ему двести семьдесят колечек, а остальные потратив на раскачку. Будет мощный герой, с высоким уровнем умений. И не будет вопросов, откуда он такой взялся. Зачем я собираюсь лично прокачивать в компьютерной игрушке самого заморочного персонажа?

Воин-архетип сотого уровня со ста сорока тремя колечками на аукционе продавался за двенадцать тысяч. Может, ну его на фиг, этого паладина?

Уже стемнело. Весь день прошел за поиском оптимального для меня класса, а я даже не знаю, буду ли им играть. Может, и в самом деле бросить все и на море уехать? Это у нас зима, а на другой стороне шарика вполне даже лето...

Не желая принимать решение в таком состоянии, я лег спать.

### 3

Тук-тук-тук. Проверить, как держится гвоздь, повесить датчик вирта на стенку. Последний. Уф-ф.

Друг привез систему спозаранку, разбудив меня, и, быстро выклянчив кружку кофе — моя слабость, люблю хороший кофе, сортов пять минимум всегда в шкафу есть, — удалился тратить полученные деньги. А я, все еще толком не проснувшись, начал развешивать датчики.

Виртуальную реальность пока так и не создали. Чтобы ощущения, чтобы все как наяву — такого нет.

Есть система датчиков, которую можно развесить в комнате. Если система мощная и дорогая, то вполне можно накрыть ею зал типа школьного спортивного. Если такая, как у меня, то комнатка должна быть поменьше, квадратов до три-

дцати. Восемь датчиков, четыре шайбы в ладонь по углам комнаты, четыре вытянутых цилиндра, типа ламп дневного света повесить на стены на уровне головы, коврик три на три расстелить на полу и прижать края. Плюс шлем, подключаемый к компу через беспроводное соединение. Шлем, конечно, не обязателен, можно обойтись обычными очками-«лупоглазами», но шлем у приятеля был продвинутым, из тех, что снимают эмоции и рисуют лицо в любой игре. А мне лень создавать персонажа. Так что буду смотреть на мир через забрало не снимаемого по обету шлема паладина. Плюс акустическая система в нем не чета тем, что в очках.

Два тонких браслета на каждую руку, два — на каждую ногу плюс широкий пояс — все это позволяет руководить действиями своего героя с высокой точностью. Да еще микрофон, встроенный в шлем, для произнесения чего-нибудь пафосного, что паладину вроде бы положено. Чуть в стороне — беговая дорожка, с подключением опять же к вирту. Ближе к полудню привезут набор из игрового магазина — меч, щит и перчатку-манипулятор. Дорожка дает пять процентов к опыту и бонус к прокачке физических умений.

Я вчера не разобрался в бонусах — система была сложнее, чем я предполагал.

Каждый подключаемый девайс не только снижал множитель опыта на уровне, но еще и позволял прокачивать вторичные параметры. Дорожка — скорость бега и живучесть. Вирт — боевое умение. Меч и щит поднимали живучесть и мощь, планшет — мудрость, а если бы я купил лук, то получил бы прокачку точности. Жаль, что у паладина лук не профильный и повышаться точность будет долго. Манипулятор, на который я собирался забить пару заклинаний, развивал мудрость — не слишком нужный для паладина, но необходимый магам параметр. Так что я еще час просидел, составляя графики и подсчитывая выгодность тех или иных бонусов.

А когда закончил, вдруг начал хихикать.

Я ни разу не зашел в игру, я даже не досмотрел ни одного ролика с геймплеем, которых насчитывались буквально миллионы, я не смог бы на вид отличить воина от того же паладина, но зато уже точно знал, как буду прокачивать своего персонажа.

Теоретик, тля! Боксер по переписке!

Курьер из магазина приехал к обеду. Меч оказался полу-

метровой палкой из пластика в толстом поролоновом футляре, щит — странной конструкцией типа наруча. Весил щит, кстати, не меньше килограмма. Солидно. Заказанный мной манипулятор был перчаткой, что позволяло как делать пальцовки (сразу пришла мысль подвесить что-то на «козу»), так и, при включении в систему вирта после скачивания нужных драйверов, выполнять жесты.

Наверное, во всей этой игровой прибуде я буду смотреться полным идиотом. Браслеты вирта, пояс, меч и щит в руках, перчатка на правой и шлем на голове. Кр-расавец!

Ладно, Вова, что тянуть. Все уже ты решил, не делай вид, что чем-то недоволен. Уже ж трясется начать, да?

— Комп, запуск «Творцов судьбы»! — голосовой интерфейс, отрада лентяев, не желающих вставать с дивана для переключения музыки.

На стенном мониторе засветилась заставка.

«Добро пожаловать в мир «Творцов судьбы»!

Ваш аккаунт не привязан к реальному имени. Желаете совершить привязку?»

Я вызвал проекцию клавиатуры.

Да.

«Голосовая, планшет, электронная подпись?»

Голос.

«Идет проверка микрофона, пожалуйста, повторите вслух «Привязка аккаунта».

— Привязка аккаунта.

«Устройство функционирует нормально. Пожалуйста, назовите свое имя».

— Владимир Полушкин.

«Ваше имя — Владимир Полушкин. Привязать аккаунт?»

Да.

«Уважаемый Владимир Полушкин, аккаунт активирован, вы можете начать игру. Сменить привязку вы можете на со-том или кратном сотому уровне.

Персонаж не создан. Желаете создать персонажа?»

Да.

«Вы можете выбрать из готовых классов или создать своего героя. Предупреждение — созданные игроком классы имеют дополнительные требования по опыту».

Выбор из имеющихся. Архетип паладин.

Двадцать два вида архетипных паладинов, по количеству божеств мира «Творцов». Ищем, ищем... вот.

Паладин Амалы Исцеляющей.

«Ваш выбор — паладин Амалы Исцеляющей. Это воин-священник, способный как сражаться, так и помогать страждущим.

Внимание, данный класс имеет повышенные требования как по опыту на уровень, так и по игровому поведению и не рекомендуется для начинающих игроков.

Внимание, выбор расы отменен. Доступная раса — человек.

Внимание, выбор места рождения отменен, персонаж появится в одном из храмов Амалы».

Ай, боюсь-боюсь. Совсем запугали.

Согласен.

«Назовите имя персонажа»

Э... мм... так. Ну, пусть будет Влад.

«Выбранное имя — Влад. Внимание, ваше имя будет известно лишь тем, кому вы его сообщите».

Эту фишку я уже знал. «ТС» были нетипичны в данном вопросе. Узнать имя персонажа было невозможно, пока он сам не открывал его собеседнику. Названное мной имя будет знать только сама Амала, при обращениях ко мне (теоретически она могла это сделать, но на практике боги очень редко обращались к игрокам, даже считалось, что за этих НПС рулит кто-то из руководства команды разработчиков). Зная имя игрока, его можно было узнать в толпе, иначе он был бы распознаваем только по внешнему виду. Имя в «ТС» и его знание давали очень многое.

«Создан персонаж.

Влад.

Класс: паладин Амалы Исцеляющей, 1 уровень.

Параметры:

Жизнь — 10

Мана — 5

Общие характеристики:

Сила — 1

Выносливость — 1

Ловкость — 1

Интеллект — 1

Свободных очков — 4

Характеристики класса:

Вера — 1

Репутация — 1

Параметры класса:

Сила атаки — 1

Сила магии — 1

Защита — 1

Ремесла и навыки: не выбраны.

Желаете выбрать ремесло?»

Ото ж. Начертание.

«Выбрано ремесло — начертание. Теперь вы можете заключать в свитки силу, высвобождая ее при необходимости».

Делая это на планшете, я получу пять процентов к прокачке, а при удаче заодно смогу поднимать вторичные параметры. Плюс, если статьи не врут, идет развитие, сильно урезанное, собственно, тех школ, заклинания которых заносишь на свиток. Если они, конечно, включены в сетку навыков персонажа.

«Не выбраны вторичные навыки. Сделать это сейчас? Доступны два слота навыков».

Без готовки, которая позволяет быстрее восстанавливаться, а на высоких уровнях временно повышает параметры, будет скучно. Плюс надо хоть одну добывающую профессию. Ну, пусть будет «Сбор трофеев» и «Походный лагерь».

«Выбраны следующие вторичные навыки:

«Сбор трофеев». Внимательно осматривая место битвы, вы не упустите никакой, даже самой мелкой, добычи.

«Походный лагерь». Способность развести согревающий огонь и приготовить еду поможет вам в долгом путешествии.

У вас имеется 1350 «малых колец силы». Желаете вложить их в развитие персонажа?»

Нет.

Пока рано.

«Желаете подключить внешние устройства?»

Да.

«Идет определение устройств, это может занять некоторое время. Пожалуйста, не прерывайте процесс.

Найдены внешние устройства:

Система виртуальной считки, модель Спорт-хр-1500

Беговая дорожка н/м

Подключаемый манипулятор «ТС-магия»



Подключаемый комплект манипуляторов «ТС-бой» (щит и меч)

Планшет ОМ-2000с

Активный микрофон

Пожалуйста, отметьте все используемые устройства».

Ставлю шесть галочек.

«Необходима проверка работы устройств. Пожалуйста, выполняйте требования инструктора подключения».

Инструктором оказался мрачный мужик в доспехах. Команды он отдавал отрывистым лающим голосом.

«Новобранец! Я должен проверить тебя! А ну-ка, бегом сто метров!»

Ну и голосок у него! Сержант пятого срока службы, не меньше!

Загудел привод дорожки, и я еле успел на нее вскочить. Ну, побежали.

«Хорошо, бегаешь ты шустро. Теперь надень свои доспехи».

Я соскочил с дорожки и встал в центре комнаты.

«Мечом — бей!»

Взмах пластиковой палкой.

«Щитом закройся!»

Левую руку — перед собой.

«А ну, головой поверти! Шлем не жмет?»

Опускаю забрало шлема. Мужик стоит в трех метрах передо мной. Взгляд вверх, взгляд вниз. Кстати, программа уже работает, на реальные стены комнаты накладывается узор виртуальной каменной кладки.

«Хорошо. Теперь имя свое скажи!»

— Влад, сэр! Рад знакомству! — Аудиосистема шлема уже работает, голос звучит как в большой пустой комнате.

«Рад, значит? Ну пусть». — Ого, а тут даже в создании персонажа интерактивка, оказывается. — «Тут еще написано, что ты грамотный. Писать умеешь? А ну, продемонстрируй! Как тебя зовут, напиши!»

Планшет, где ты? А, вот. Пишем: «Влад».

«Молодец. Сейчас народ все больше мечом махать норovit, а про перо забывает. А грамотность — она великая вещь. Ты, кстати, вроде и магией должен владеть? А ну, продемонстрируй!»

В воздухе засветились буквы сообщения.

«Для активации манипулятора начертите им в воздухе последовательно круг и две горизонтальные линии, затем резко опустите».

Меч в левую руку, машу правой, с манипулятором. В виртуальном пространстве вспыхивают и гаснут пятки искр.

«Молодец, новобранец! Хвалю! Как освободишься от этих бумажных душ — зайди ко мне, покажу кое-чего полезное из ухваток».

«Проверка внешних устройств закончена, все устройства опознаны.

Выберите режим использования — постоянный/временный».

Временный. Постоянно в этой снаряге прыгать — это для отможенных игроманов. Буду пользоваться тем, что полезнее в данный момент.

«Режим использования внешних устройств — временный. Вызвать меню подключения вы можете через окно характеристик персонажа. Напоминаем, что бонус по опыту активируется в зависимости от частоты использования устройств».

Несколько секунд молчания.

«Поздравляем! Вы создали своего персонажа!»

Засветился вступительный ролик. Красочно. Воины машут мечами, маги колдуют, лекари исцеляют. Чудища, до жути достоверные в виртуалке, прыгают на меня. Пока вся эта красота вертелась и сражалась, показывая красоты графики, я обдумывал дальнейшие действия.

Возьмем за основу, что я прокачиваю на продажу высокоуровневого персонажа с нерастраченными очками талантов. Значит, двести пятьдесят очков, сообразно времени существования игры, должно остаться. А оставшиеся тысячу сто мне надо как-то употребить, замаскировав под естественное развитие персонажа. Потому что стоит только просочиться информации, что кто-то получил незаконное превосходство, как меня тут же забанят к черту и будут в чем-то правы. Пользование ошибкой игры — не оправдание.

Значит, надо эти очки на что-то тратить. На что?

Непосредственно в характеристики я могу влить максимум некую сумму, которую пропустит система. Эх, не ходить мне с тысячей очков жизни на первом уровне, не бить мечом на сотню урона за удар! Ну, не жил хорошо, не буду и начинать.

Вкладывать очки в развитие умений и заклинаний архетипа невозможно, значит — только ремесла.

Умники, пытающиеся взломать игру и получить преимущества, были всегда, и «ТС» тоже немало страдали от них, даже несмотря на самую продвинутую, по общему признанию, систему античитов. Статьи на фан-сайтах рассказывали о взломе и улучшении характеристик, о попытках найти багованных НПС, о прочих ухищрениях, но, по общему мнению, это помогало только один раз и кончалось плохо. Высунусь с неравномерной прокачкой — возьмут за шкуру и выкинут из игры. И «лишнюю» тысячу надо куда-то деть еще до начала игры и набора статистики. Поэтому я могу поднять несколько характеристик лишь на какое-нибудь относительно скромное значение.

Выход подсказала одна из схем раскачки немагических персонажей. Теоретики рассуждали о бонусах с прокачки ремесел, и меня заинтересовало «начертание». Это ремесло позволяло создавать свитки, в которые можно было «консервировать» наворованные с монстров заклинания. Создание свитка заклинаний занимало кучу времени, а эффект был в разы слабее естественного аналога. Но свитки можно было использовать не только начертателям, а любым игрокам, даже не обладающим магией. Написать свиток с заклинанием первого ранга занимало минуту, требовало покупки ингредиентов (добываемых с монстров или создаваемых другими ремеслами), и сам свиток действовал уже без учета повышения магической силы, считаемой от характеристик и экипировки персонажа. При этом шанс начертать заклинание был один к трем, значит, на одно заклинание тратилось в среднем две с половиной минуты, что выглядело несуразно мало. Столько возни, а толку грош? Да. И именно поэтому начертание было не слишком популярным. Обычная третьеразрядная профессия. Кузнечное дело, к примеру, позволяло уже на первом ранге заточить меч на плюс один с каждого удара в течение суток. К каждому удару шла постоянная прибавка! А свитки были одноразовыми. И чем выше ранг заклинания, тем сложнее начертать свиток. И главное — заклинание надо сначала изучить, поскольку заклинания класса начертать было бы невозможно, иначе персонажи, обладающие магией, получили бы решающее преимущество.

В общем, муть, интересная только задротам, предпочита-

ющим вести многоумные рассуждения о различных аспектах игры. Простые парни в большинстве своем выбирали кузнечное дело или алхимию для варки зелий, ну и еще что-нибудь для сбора реагентов.

И как-то совершенно упускалось из виду, что начертать можно любое известное заклинание. Любой школы, любой силы, главное — его изучить.

Так-с, давайте-ка разберемся поближе...

Я придвинул ноут и лег поудобнее. Предстояло тщательное планирование — мое любимое занятие!

#### 4

«У вас имеется 1350 «малых колец силы». Желаете вложить их в развитие персонажа?»

Да.

«Доступные для развития характеристики:

Сила

Выносливость

Ловкость

Интеллект

Доступные для развития ремесла:

Начертание

Сбор трофеев

Походный лагерь

Доступные для развития навыки:

Книга знаний начертателя — для изучения заклинаний от-  
кройте меню».

В каждую характеристику — по двадцать колечек. Поднимаемая уровень, игрок получает четыре свободных очка, которые можно потратить на развитие основных параметров. Я вложил сорок, тем самым сделав своего паладина условно-равным персонажу десятого уровня. Условно — потому что нормальный паладин вложил бы все в силу и выносливость, тем самым увеличивая атаку и количество жизни. Мой же выбор был бы признан дурацким любым игроком, не знающим причин.

Все характеристики влияли на ремесла. Слабый персонаж имел бы штрафы к использованию кузнечного дела, глупый не смог бы варить зелья, неловкий не достиг бы вершин в

огранке драгоценных камней. Плюс были вторичные параметры: к примеру, ловкость, как и сила, влияла на размер инвентаря. Поэтому пришлось апать все четыре.

Так, теперь я относительно сильный, умеренно ловкий и не совсем тупой для своего уровня. Щелчком по клавише я подтвердил покупку на виртуальном рынке за реальные деньги. Теперь в инвентаре моего персонажа появились два кольца плюс один силы и ожерелье плюс два защиты. Дорогие, за раз, по пятьдесят баксов за кольцо и восемьдесят — за ожерелье. Браслет с плюс один выносливости у меня перехватили в последний момент, а я готов был выложить сотню.

Вообще вещи, дающие бонус к характеристикам, были достаточно редкими. Игра, основанная на медленном и планомерном повышении характеристик и рангов, была сбалансирована соответствующе, многие игроки пятидесятого и выше уровней носили вещи вроде купленных мной. Но эти предметы вдобавок не имели ограничений на использование. Редкая штука, для новичков слишком дорогая, если покупать за золото, а для опытных игроков уже не такая нужная. И значит, занимала нишу «товары для твинков», новых персонажей высокоуровневых игроков, имевших средства одеть своих героев в вещи, недоступные новичкам. Пришлось раскошелиться. Может, и глупо тратить реальные деньги на виртуального героя, но, учитывая, что время с этим героем я буду проводить самое что ни на есть настоящее, стоит потратиться.

Клик по другой кнопке завершил сделку и положил мне в дорожную суму пятьдесят золотых. Любые сделки по передаче денег с суммой больше двадцати золотых шли только через официальный сервис владельцев игры. Двадцать — это как раз та сумма, которую мог заработать за день игры в группе высокоуровневый персонаж. Кстати, курс обмена утверждался владельцами «ТС» и сейчас составлял 1 золотой за 1 доллар. А заработать доллар в жизни было значительно проще, чем золотой в «Творцах».

Опять окно учетной записи, раздел повышения параметров:

«Начертание» — 210 колец. Шестой ранг умения. Шанс успешного начертания повышается на 2 % за ранг. Эффективность запечатанных в свитки заклинаний повышается на один ранг за каждые три ранга начертания.

«Сбор трофеев» — 30 колец, второй ранг. Плюс 1 % к шансу получить добычу с монстра за каждый ранг.

«Походный лагерь» — 30 колец, второй ранг. Плюс 10 % к восстановлению на отдыхе за каждый ранг умения.

«Захват заклинания» — 550 колец. Десятый ранг, теоретически дающий возможность изучения заклинаний до пятого ранга включительно. Теоретически — потому что пока никто выше шестого этот навык не прокачивал. Плюс 5 % процентов снижение времени восстановления за ранг и на 5 % повышение шанса захвата. Теперь я могу пользоваться этим умением раз в 135 минут, а шанс на изучение составит 75 % .

Потратил ровно 900 колечек. Нормально, идем дальше.

Изучение новых рецептов начертания. Стоимость изучения заклинаний — такая же, как и при прокачке ранга. Мне нужны три заклинания.

«Благословение Амалы». Повышает все характеристики в зависимости от ранга, прибавляет к скорости восстановления жизни и к защите от ударов.

«Вы хотите приобрести заклинание «Благословение Амалы» второго ранга?»

Да.

Так, этим обеспечил. Конечно, паладин, начиная с седьмого уровня, может изучить это заклинание, но у меня были свои резоны.

«Вы хотите приобрести заклинание «Призрачный Спутник» второго ранга?»

Спутник был небоевым питомцем, призываемым на минуту. Все его характеристики составляли ровно половину от параметров призванного. Это было одно из немногих заклинаний, прокачка ранга которого не повышала силы заклинания, а только увеличивала срок присутствия помощника.

Да.

«Вы хотите приобрести заклинание «Щит крови» второго ранга?»

«Щит крови» — одно из наиболее обсуждаемых в комьюнити заклинаний. Его использование создавало сферу магии, поглощавшей и возвращавшей часть урона нападавшему. Теоретически можно было ходить по локациям игры и, поддерживая на себе щит, просто давать монстрам убиваться об него; были даже забавные ролики, показывающие это в действии. На практике же даже простое наложение на себя тако-

го заклинания подрывало репутацию, причем очень серьезно, и это не говоря уже об использовании в бою! Для паладина светлого божества «Щит крови» был недоступен ни при каких обстоятельствах, поскольку использовался его идейными противниками — Рыцарями смерти, служителями «темной троицы» богов.

Да.

«Заклинания изучены, потрачены 90 «малых колец силы». Вы сможете ознакомиться с изученным, открыв в игре «Книгу знаний начертателя».

Все. Потрачено 990 колечек. 250 — неприкосновенный запас на продажу, а 110 оставшихся приберегу на более поздние уровни прокачки.

Выход из учетной записи. Остальные колечки буду тратить в игре.

— Комп, запуск «Творцов судьбы».

Я активировал вирт, моды, планшет и микрофон.

«Добро пожаловать в мир «Творцов судьбы!»

Вами используются временные внешние устройства. Пожалуйста, пройдите подтверждение.

Сделайте 10 шагов на дорожке. Нанесите удар мечом. Отрадите удар щитом. Проведите в воздухе круг манипулятором. Начертите в планшете свое имя. Произнесите свое имя вслух.

Спасибо, устройства активированы! Суммарный бонус к получению опыта составляет 35 %.

Добро пожаловать, Влад!

Время творить судьбу!»

Шлем показал мне короткую заставку — я входил в какое-то помещение.

— Здравствуй, новичок! Я так понимаю, что тебя прислали с новым пополнением? Это хорошо, зло не дремлет, и храму нужны бойцы! — Я смотрел на стоящего передо мной мужчину в полувоенной одежде. Вероятно, какой-то орденский чин, один из моих новых начальников. — Отметься у кастеляна, пройди тренировку у инструктора во дворе и до завтрашнего утра можешь быть свободен. Советую познакомиться с городом.

Я секунду подумал и молча поклонился, прижав руку к сердцу. Именно так, судя по роликам, тут кланялись паладины.

— Ты вежлив! Это хорошо! Ступай, у тебя много дел. — Мужчина вернулся к своим бумагам.

«Вы получили задание — пройти тренировку во дворе храма.

Вы получили задание — отметить у кастеляна храма.

Репутация повышена на 5!»

Опаньки. А за что? За поклон, что ли? Вежливость тут копируется, я погляжу. Запомним.

Я вышел из кабинета и пошел по коридорам храма. Дорожка двигалась соразмерно моим шагам, а поворачивать можно было движением шлема и указанием руки в перчатке. Немного необычно, но вполне можно привыкнуть, этакий виртуальный брейк-данс в стиле «робот».

Собственно, в использовании сейчас всех устройств с модификациями необходимости не было, пока я вроде бы ничего не прокачивал, и можно было просто сидеть за компьютером, наблюдая от третьего лица за своим персонажем, но как оказалось, вирт был весьма полезен. Без манипулятора-перчатки я бы не смог так машинально поклониться. Вот репутацию поднял, всего одним движением, да и привыкать нужно.

Я вызвал меню характеристик персонажа.

«Влад, новичок храмовой стражи.

Класс: паладин Амалы Исцеляющей, 1-й уровень.

Параметры:

Жизнь — 132

Мана — 88

Общие характеристики:

Сила — 11

Выносливость — 11

Ловкость — 11

Интеллект — 11

Свободных очков — 4

Характеристики класса:

Вера — 1

Репутация — 6

Параметры боя:

Сила атаки — 16

Сила магии — 11

Защита — 5

Модификация опыта — +35 %».

Так-с, сначала займусь опытом, кастелян подождет.



Врата святилища были в три человеческих роста высотой и метра два шириной. Створки распахнуты наружу, что позволяло оценить толщину: внушает. Каждая половинка должна весить по несколько тонн. Надеюсь, меня не поставят сюда привратником.

Мимо сновали люди, не совсем люди и совсем уж нелюдь. Разобрать, кто здесь НПС, а кто живой игрок, было сложно, но все-таки поведение позволяло предположить, кто есть кто. Вот мимо прошмыгнул коренастый бородатый мужик в такой же, как у меня, одежде, но без знаков орденского посвящения на груди. Не отвлекаясь, он подошел к священнику, чем-то занятому у алтаря, и бухнул:

— Благослови меня.

Священник повернулся, мельком окинул его взглядом, потом отрицательно покачал головой и отвернулся. Мужик показательно звякнул монетками о кружку для подаваний, и опять потребовал благословения, которое тут же и получил. Угу. А мы пойдем другим путем.

Встав рядом с алтарем, я опустил на одно колено, потом приложил кулак ко лбу, что было знамением Амалы, поднялся. Поклонился священнику, тот ответил таким же поклоном.

— Простите меня, могу ли я потревожить вас вопросом? Это не к спеху, я могу подождать.

Священник улыбнулся:

— Ну что ты, брат паладин, для верного сына церкви у меня всегда найдется минутка.

— Я новичок, только прибыл. Не расскажете подробнее о благословении храма, которое можно получить?

Согласный наклон головы.

— Конечно. В святилище каждый желающий может получить благословение от любого священника Амалы Исцеляющей. Милость нашей покровительницы даст воину ускоренное восстановление сил после битвы, а во время нее — дополнительную защиту.

— Могу ли я попросить вас о благословении?

Священник молча положил мне руку на плечо.

«Вы получили временное улучшение характеристик — Аура храма

Ваша защита улучшена на 1, ваша выносливость повышена на 2

Все характеристики повышены на 1

Восстановление повышено на 10 %

Срок действия — 23 ч. 59 мин.».

— Благодарю вас. Позвольте, я пожертвую на храм?

Опять улыбка.

— К чему, брат паладин? Ты лучше послужишь Исцеляющей мечом, чем монетой.

Он отвернулся, вероятно, погрузившись в молитву, а я, сдерживая ухмылку, пошел на выход.

Добрым словом и вежливостью я сэкономил три серебряные монетки, за которые можно купить ауру на сутки. Более того, я получил не вариант для новичков, а полное благословение, дающее плюс один ко всем характеристикам на те же сутки. А всего-то надо проявить немного смекалки!

Но пока не решен основной вопрос — мне нужны модификаторы.

В церковной лавке я отыскал службу, явного НПС, который подсказал, как мне быть.

Положив перстенок перед статуей богини, я открыл меню характеристик и шелкнул по строке «Использовать кольца силы». Число их уменьшилось на два, а перстень осветился и засиял красивой аурой. Процедуру пришлось повторить еще два раза, в результате я получил пятнадцать процентов к опыту на месяц.

Теперь, со всеми этими улучшениями, мне надо было набирать всего в четыре раза больше опыта на уровень, чем обычным начинающим игрокам.

Впрочем, надо признать, что я все-таки был сильнее обычного нуба. И собирался стать еще сильнее. Нацепив оба перстня и ожерелье, я отметил их как «невидимые обычным взглядом». Эта опция позволяла при желании не показывать редких и ценных вещей, добыть которые с игроков находились желающие. Что поделаться, старый принцип «Не носи то, чего не можешь защитить» в «ТС» действовал в полной мере. Нападение игроков друг на друга регламентировалось только в черте городов, за их пределами царило право сильного. С некоторыми особенностями.

Из канувших в Лету игр «ТС» заимствовали красные обозначения имен убийц. Этот цвет не был исключительной

привилегией игроков, так же были отмечены многие опасные мобы, за которых давалась дополнительная награда. Убийца получал такое обозначение не сразу, а после второго-третьего нападения, в зависимости от уровня жертвы, а избавиться мог только победой над десятком таких же «красных» игроков или опасных НПС. При этом он сам становился желанной добычей, а в городах его атаковала стража.

Так что любители ПвП были условно свободны заниматься охотой на игроков, но легко им не было. Впрочем, я нашел два сайта с советами, как убивать игроков, не получая штрафа.

И конечно, внимательно их изучил.

Выйдя из святилища, я прошел по двору туда, где слышались звон оружия и крики наставников. Надо было выполнять квесты на обучение, обязательные для всех новичков. По итогам их можно получить начальную экипировку, и тогда я смогу покинуть храм. Насколько я знал из различных гайдов, мне сейчас предстояло доказать свое владение оружием тренеру, а затем правильно ответить на вопросы кастеляна. К этому я готов.

На фанатских сайтах то и дело начинались возмущенное бурление и требования к «нечестным разработчикам, которые без спроса игроков меняют условия выполнения квестов». Тот же начальный квест можно было пройти десятком разных способов и никогда не догадаться, как и почему можно получить какую-то награду. «Творцов судьбы» называли то «Коэффициентландом», то «Рандомкрафтом», а все хоть сколько-то правдивые гайды по прокачке на квестах вначале всегда оговаривали, что не все квесты доступны даже внутри одного архетипа и не всегда награда бывает той, которую ожидаешь.

Меня это устраивало. Шансу вдруг получить много я предпочитал гарантию получать всегда по чуть-чуть. Риск — оно дело благородное, но точный расчет куда лучше. К тому же эту игру делали люди, и я, похоже, уже понял, как мне выдти ситуацию до капли.

— Эй, новичок! Подойди! — От столика с амуницией мне махал уже знакомый тип. Тот самый, что тестировал мое умение пользоваться гаджетами.

— Сержант! Рад снова увидеть вас! Вы звали меня? — Я ко-

ротко поклонился, не так глубоко, как священнику в храме, но все же.

— Сержант? Спасибо за лестные слова, но я лишь десятник-инструктор. — Мужик ухмыльнулся. — И не думай, что лесть тебе поможет в проверке.

А я и не думаю. Я уверен.

— Простите, десятник, но вы очень напомнили мне сержанта из учебного отряда.

— Ну-ну. Мы должны проверить твои навыки. Готов?

— Так точно. — Я вдруг понял, что волнуясь. Странно, но, стоя в своей квартире перед виртуальным персонажем, я ощущал себя самым натуральным новичком храмовой стражи.

Десятник кивнул:

— Бери тренировочные меч, щит и давай в круг. Проверим, чему тебя научили.

Сойдя с дорожки, я поднял руки с манипуляторами и принял некое подобие боевой стойки.

Вирт позволял разнообразить игровой процесс за счет его усложнения. Понятно, что человек, долбящий по кнопке атаки и передвигающий героя движениями мышки, тратит гораздо меньше усилий, нежели такой же игрок, но прыгающий и уворачивающийся самостоятельно. К примеру, вирт позволял использовать нестандартные приемы, трактуя их по какой-то довольно сложной схеме, о чем на форумах игроманов постоянно возникали все новые и новые дискуссии. Сейчас мне предстояло проверить, насколько боевая система «Творцов судьбы» отличается от тех игрушек, в которые я играл в юности.

Вышедший ко мне здоровенный воин, судя по экипировке — такой же послушник, как и я, но наверняка НПС, с уха-ньем рассек воздух длинным мечом, разгоняя его вращение над головой. Щитом он не пользовался, но попробуй подойди к этому «вертолету на холостом ходу»!

В-вух! Я еле успел отпрыгнуть от полосы заточенной стали, рубанувшей меня на уровне груди. И довольно ощутимо ударился о что-то спиной.

Странно, вроде же я был посреди площадки...

Идиот! Я же с включенным виртом!

Анимация нападения на меня была настолько реальна, что я отпрыгнул наяву, оперевшись спиной в стенку. Теперь я не мог отступить, так как уперся в реальное препятствие, и не

мог шагнуть вперед, потому что это послало бы моего персонажа под удар разогнанного двуручника. И-и-эх, пропади оно все!

Я нырнул под размах, подбивая пронесшийся двуручник снизу кромкой щита, а потом, отчаянно молясь, повернулся в полуприседе вдогон движению моего противника. Если успею, то смогу ударить. Если не успею, то сейчас раскрученный длинный меч пройдет круг и рубанет меня по незакрытой спине.

Успел. Доворачиваясь, я полоснул своим мечом по ногам противника.

— Стоп! — Крик инструктора заставил замереть. Похоже, я прошел испытание. — Молодец, новичок. Первый бой за тобой!

Мой противник потерял бедро и кивнул, явно одобрительно. Хорошая тут анимация персонажей.

— Я могу засчитать тебе прохождение испытания, но как насчет еще одного боя?

Об этом я читал. Следующий бой будет труднее, зато за квест можно будет получить больше опыта и дополнительную награду.

— Было бы неплохо, наставник. Лучше проверить свои навыки здесь, чем уже на поле боя узнать, что ты слаб. — Я как мог старался убирать излишнюю велеречивость, но не получалось.

— Верно мыслишь. Арри! — Ко мне пошел молодой парнишка, вооруженный, как я, щитом и мечом. Подойдя, он безразлично посмотрел на инструктора и, дождавшись разрешающего кивка, без всякой подготовки метнулся мне навстречу.

Я поднял руку с щитом, защищаясь.

Удар!

Манипулятор щита вдруг сильно дернулся на руке, имитируя попадание по щиту. Пр-родвинутая техника, так ее!

Удар, еще удар!

Противник был скорее быстр, чем силен, и, наверное, я бы смог достать его, но, помня конфуз со стенкой, попросту боялся сделать шаг.

Удар!

Достал. В смысле — меня. В смысле — мечом. Полоска жизни чуть сократилась, нормального игрока этот удар серь-

езно бы ранил, у меня же, с нетипичным количеством жизни для первого уровня, это была только чувствительная царапина.

Удар!

Блокировал. Так, он почти не двигает щитом. Что я помню: как сражаются против щитоносцев? Щит к щиту — и?..

Я опять сделал аккуратный подшаг, памятуя о стоящем передо мной кронштейне с клавиатурой. Противник как раз пытался рубануть меня по ногам. Щит вниз, отбить, подшаг, щит к щиту, толкнуть — и укол сверху, над щитом!

Виденный мной в какой-то исторической постановке удар оказался вполне допустимым боевым приемом. Тупое острие моего тренировочного меча ударило в плечо левой руки противника, и его щит мгновенно провис.

Я замолотил мечом как дубинкой, стараясь попасть противнику по голове.

— Стоп!

Удержать руку было сложно, еле остановился.

Парень — как его там, Арри? — вдруг отступил и с неожиданной улыбкой поклонился.

Я почему-то ответил, ударив своей деревяшкой плашмя по щиту, что вызвало еще одну улыбку.

— Очень хорошо! Ты осторожен, но умеешь ждать удачного момента! Что же, ты достоин вступить в храмовую стражу. Как считаешь?

Я что, сам должен определить, закончен ли квест?

— Благодарю, наставник. Но если вы не против, я бы хотел еще раз попробовать. Готовность к боям есть достоинство воина.

Инструктор медленно кивнул:

— Хорошие слова. Но раз ты так легко справился с не самыми плохими воинами, то следующим твоим противником буду я сам. И шадить тебя я не собираюсь!

Бинго. Это продолжение квеста было доступно лишь при хорошей репутации в храме и успешном прохождении двух поединков. Собственно, я мог и проиграть, тогда бы получил оружие второго противника и совет побольше тренироваться, но те, кто смог пройти начальный квест до конца, обещали награду от инструктора.

— Для меня это честь... и большая удача. Думаю, даже по-

ражение от вашего меча научит меня большому, чем победа над новичком.

Инструктор расхохотался:

— Я же говорил, что лесть тебе не поможет!

— Лесть? — Я опять стукнул мечом по щиту, салютуя. — Тогда скажу вот что — наставник, я намерен побить вас!

— Меньше слов! — К моей шее метнулась размытая тень. Инструктор был вооружен только одноручным мечом, но я мог только закрываться. Щит перед собой, меч параллельно земле над головой, в надежде отразить удар.

Обе руки дергались от имитаторов, показывающих удары, наносимые мне. Этот воин просто играючи атаковал меня с разных сторон одновременно, лохматя края щита, а я был совершенно беспомощен.

Ладно, Вова, давай что-нибудь делать!

Удар снизу, щит опустить.

Удар справа, щит сдвинуть.

Удар снизу, щит опустить.

Удар... Я дернул щит влево. Удар!

— Понял? Да, неопытных бойцов легко поймать на повторении! Поэтому не будь однообразным!

И опять удар снизу.

Надоело! Удар сверху... сейчас!

Подшаг, щит за мечом и первый мой удар за весь этот поединок — вертикально сверху вниз, навстречу поднимающемуся мечу инструктора!

— Достал. — Голос был удивленным. — Нет, в самом деле достал. Хотя...

Я опустил глаза. Да, достал. Но лезвие меча инструктора как раз прижималось к моему бедру. Черт.

— Ты достойно показал себя. Не огорчайся поражению, я когда-то был храмовым воином, а ты пока новичок. Но перспективный.

Дальше я прослушал стандартное завершение удачного квеста — бла-бла, ты достоин, бла-бла, носи с честью. Наконец инструктор окончил напутствие и протянул мне ручкой вперед свой меч.

Лучшее из доступного для новичка-воина оружие.

«Выполнено задание — пройти тренировку.

Вы получили опыт — 100 единиц

Вы получили предмет — Тренировочный щит

Вы получили предмет — Тренировочный меч  
Репутация повышена на 5».

Хорош...

«Завершено скрытое задание — пройти полную начальную тренировку.

Вы получили опыт — 200 единиц

Вы получили предмет — Меч наставника стражи  
Репутация повышена на 5».

Отлично. Этого я и добивался.

Но, как и обещали на форуме, квест был непростым.

Отойдя от уже отвернувшегося инструктора, я открыл окно инвентаря. Мечи занимали по две ячейки, щит — еще две. Всего в сумке имелась двадцать одна ячейка, с общим весом не более пятнадцати килограмм. Хм, в реале я бы смог носить вещи такой величины в такой сумочке, только порубив их на части. Да и вес носимого в сумке надо было суммировать с весом доспехов. Придется прокачивать силу, чтобы носить больше веса, и ловкость, чтобы увеличить количество ячеек инвентаря. А то куда я трофеи буду складывать?

А лучше прокачивать интеллект, чтобы придумать, как заставить других носить все за тебя.

Тренировочное оружие стоило несколько медяков и годилось, только чтобы выполнять задания первого уровня — типа убить крыс в кладовке или зайчиков в огороде. А вот меч наставника стражи был, как говорят, идеален для новичка — хороший урон, можно взять в любую руку плюс большая прочность. Не зря я вчера высматривал темы о начальных заданиях и их тонкостях.

Так, теперь кастелян.

Его я обнаружил благодаря совету служки, попавшегося в коридорах.

Кастелян, суровый толстый дядька с нахмуренными бровями, встретил меня неласково:

— Итак, еще один новичок? И наверняка тебе нужны броня и оружие?

Я вежливо поклонился:

— Прошу прощения у достойного господина, но я уже обеспечил себя экипировкой и не считаю возможным просить что-либо у храма.

— Хм, приятно услышать что-то, кроме просьб. Значит, ты уже готов к боям?



— Не совсем. Я бы попросил вас дать мне рекомендацию от храма торговцам, у которых я бы смог купить, за свои деньги, разумеется, недостающее. — И после секундной заминки: — Если, конечно, это не затруднит вас.

Кастелян стукнул ладонью по столу.

— Вот это мне по нраву! Сам решает свои проблемы, а не пристаёт с требованиями, как последний разбойник! Вот тебе рекомендательное письмо. Кстати, в наших казармах сейчас шумно, прибыло пополнение из столицы. Как насчет отдельной комнаты в доме младших офицеров? Там совсем недурно. И обойдется тебе это всего золотой в месяц.

Отдельная комната позволяла складировать имущество. Конечно, были классы, специализировавшиеся на воровстве, но воровать из комнаты в таверне низкого пошиба или из охраняемой казармы храмовой стражи — есть разница. Настолько продвинутым вора мои пожитки были бы неинтересны.

— Благодарю вас. Путешествие было долгим, и мне очень пригодится комната, где я смогу отоспаться перед походами. Вот, прошу, примите два золотых на нужды храма.

Я вызвал меню обмена с НПС и передал деньги.

— Замечательно! Добро пожаловать в храм, новичок! Теперь ты один из нас!

«Выполнено задание — визит к кастеляну храма.

Вы получили опыт — 200

Вы получили предмет — Рекомендательное письмо храма.

Теперь у вас есть доступ в личную комнату (пожалуйста, ознакомьтесь со справкой)

Репутация повышена на 5

Вы получили звание — Новичок храмовой стражи!»

Итого репутация — шестнадцать плюс письмо в инвентаре, дающее еще пять, пока оно в сумке. Вполне достаточно для моих планов!

Так-с, а теперь одно важное дело...

## 6

Выйдя из комнаты кастеляна, я повернулся лицом к стене, снял шлем и, вызвав меню, вышел из игры. Потом стащил все свое «снаряжение паладина» и, роняя по дороге пропотевшие вещи, отправился в душ.