



ГЕН ГЕЙМЕРА

Алексей Федоров

12+

Алексей Федоров

Ген геймера

«ЛитРес: Самиздат»

2019

Федоров А.

Ген геймера / А. Федоров — «ЛитРес: Самиздат», 2019

ISBN 978-5-532-98250-5

Жить в семейке про-геймеров не так весело, как многие могут подумать. С детства я ненавижу игры, ведь меня буквально заставляли в них играть. И что же теперь, когда я нацелился на универ? То же самое! Прими участие в бета-тесте виртуальной игры или... В общем, пришлось участвовать. Кхм. Что может сын двух "про" в новой виртуалке? Найти себе невесту из клана боевых искусств, использовать магию богов раньше самих богов, заставить игру отменить решение админов и... Что? В этой игре можно получить сверхспособности!?

ISBN 978-5-532-98250-5

© Федоров А., 2019
© ЛитРес: Самиздат, 2019

Содержание

Глава 0 День их первой встречи	5
Глава 1 И явились чудовища...	12
Глава 2 Имя, сотрясающее небеса	20
Глава 3 Первый раз, первый класс	31
Глава 4 Мир под завесой света	44
Конец ознакомительного фрагмента.	52

Алексей Федоров

Ген геймера

Глава 0 День их первой встречи

Что есть величайшее Зло? Это то, что творит беды и при этом остается предельно и искренне обожаемым теми, кого перемололо своими жерновами. Существует такое Зло, оно было бы величайшим.

Пример? Тогда я бы сказал, что это... что-то среднее между любовью и неблагодарностью.

Рыцарь Зла Родрик

(Девиз: " Живущему по чести совесть не нужна ")

– Можешь одеваться, – произнесла сурового вида врач, ставя печать на обходной лист. И следом с довольной улыбкой добавила, – годен.

Не поймите неправильно. Речь идет не об армейской службе. Этот осмотр необходим для того, чтобы определить подхожу ли я для участия в закрытом тестировании первой виртуальной игры полного погружения под названием «Десятка». Более сотни миллионов желающих и всего десять тысяч мест, одно из которых досталось мне. С завтрашнего дня начнется инструктаж, и тестеры первый раз войдут в игру.

– Еще кое-что, – остановил меня голос врача. – Заполни маленький опросник. На результат это не влияет – ты уже принят, – поэтому прошу отвечать честно.

Я пробежал по листку взглядом.

Анкета участника закрытого бета-тестирования технологии замещения реальности

Имя -

Пол -

Возраст -

Представителем какой профессии вы видите себя в будущем? -

Сколько времени (часов в сутки/лет) вы проводите за играми -

Какая игра занимает первое место в вашем личном рейтинге? Почему? (Дайте максимально развернутый ответ) -

Стоило мне подумать об имени, которое мне дали родители, как захотелось завывать в голос. Если подумать, все началось именно тогда – в день их первой встречи...

24 года назад

– Итак, до начала крупнейшего турнира в истории развлекательного центра «GameWorld» осталось всего пятнадцать минут! Все, кто не успел подать заявку на участие, пройдите к регистрационным терминалам! Повторяю, пройдите к регистрационным терминалам!

Звуки голоса разносились из колонок, прикрепленных над потоком безумной толпы, которая ринулась регистрироваться с таким напором, будто там раздавали билеты в рай. Для многих так оно и было. Сотни фанатов игр всех мастей собрались здесь, чтобы доказать свое превосходство. Делать это предстояло как на древних автоматах, так и на передовых консолях. Для сегодняшнего турнира «GameWorld» собрали внушительную коллекцию игровых приспособлений.

Первое из состязаний – турнир на игровом автомате с двумя сотнями файтинг-игр. В подобных битвах важны не только личные качества и таланты игрока, но и характеристики машины. Каждый участник должен предельно точно знать параметры своего неживого напарника. Именно поэтому многие заняли места заранее. Одним из них был четырнадцатилетний парень с усталым взглядом и лохматой головой, что вместе с помятой одеждой придавало ему далеко не презентабельный вид.

Если бы знакомые проходили мимо и позвали его по имени, вероятнее всего, он бы их проигнорировал. Стоило ему вступить в игру, как он преобразался. В один миг переставал ассоциировать себя с живым существом, отождествляясь с игровым именем – 11111111. *Восемь единиц*. Восемь поколений игровых систем. Он считал себя лучшим игроком на каждой из них, и от сегодняшнего турнира ожидал лишь одного – своей безоговорочной победы.

Претендент на звание лучшего взял из торгового автомата банку виноградной газировки. Облокотился на перила, наблюдая за бушующим человеческим морем внизу. Казалось, на это многоцветье можно смотреть вечно. Первое состязание будет проходить на верхнем – пятнадцатом – этаже игрового центра, но большинство из участников даже не знали об этом. «Есть ли здесь хоть один стоящий противник? – думал *Восемь единиц*. – Остается надеяться, что этот турнир не будет слишком скучным.»

Раздался шум от автомата. Кто-то еще решил промочить горло перед состязанием. *Восемь единиц* ощутил легкую вибрацию перил, скосил глаза влево. На ограждении сидела девушка. Одной рукой держала пакетик с апельсиновым соком, другой – слегка касалась узкой полоски покрытого пластиком металла. Взгляд ее скользил по толпе внизу.

В центре здания «GameWorld» громадная вертикальная шахта. Никаких перекрытий. «Расстояние от пола одного этажа до пола следующего – три с половиной метра. Мы находимся на пятнадцатом – это сорок девять метров. Плюс высота перил – полтора, плюс подъем до уровня глаз... – *Восемь единиц* всмотрелся в лицо незнакомки. – Ни малейших признаков паники. Похоже, она – заблудшая душа. Для таких мир игр и реальность неотличимы, и эта ее прическа... – на голове девушки светлые волосы были собраны в два хвостика над ушами. Два распущенных на концах венчика смотрели в стороны, создавая странное впечатление точащих из головы светлых штырей. – Она что, фанатка Шрека? Таким, как она, увлекаться играми точно не стоит. Слабые духом. Они не подчиняют игровую реальность, а гибнут под ее гнетом. Подобным никогда не победить меня. А эта... не удивлюсь, если в ее голове бродят мысли как бы попробовать человечинки. Людоедка...»

Объявили о пятиминутной готовности к началу турнира. Свободные места стали очень быстро занимать опаздывающие игроки. *Восемь единиц* вернулся на свое поле битвы. Сигнал! Противники погибали один за другим, он побеждал их как несмышленных детей. Финал первого этапа турнира и его противник...

«Какого?..»

Восемь единиц сильно удивился, когда увидел ник противника – 00000000.

«*Восемь нулей? Это мой подражатель?*»

По условиям турнира, битва продолжается до двух побед подряд. На первое состязание было отведено три часа. За сорок минут количество участников сократилось до двух. Однако к концу трехчасового периода победитель... так и не был определен.

Восемь единиц побежал на четырнадцатый этаж, чтобы успеть к началу следующего состязания – шутер на вылет посреди огромной карты. Он мысленно просчитывал стратегию. Сколько допустимо смертей, сколько необходимо убийств для гарантированной победы. Рядом мелькали игровые автоматы, еще один рывок... вокруг пустота, а впереди лестница. И тут *Восемь единиц* заметил что-то сбоку. Глаз, словно язык хамелеона, рванулся к цели, ощупал и передал в мозг картинку, от которой ноги едва не перестали бежать.

– Людоедка?!

– Дворняга?!

Они выкрикнули это одновременно, с одинаковой интонацией удивления и шока. И как только до них дошли слова, сказанные другим, лица синхронно исказились в ярости.

– Да как ты смеешь, подражатель(ница)?!!! – звуки вышли из их ртов синхронно, но оценить эту странность они не смогли. Внутри вскипел безумно-дикий коктейль чувств. Это была ненависть со второго взгляда. Призы турнира вмиг потеряли смысл. Все, о чем они могли думать – это страстное, неутомимое желание растоптать противника. Эта жажда иссушила их добродетель, оставив лишь беспощадных монстров.

Они опоздали к началу второго состязания, и когда вошли в игру, сражение шло полным ходом. Фавориты данного этапа снисходительно-картинно убивали противников, но когда появились еще два игрока, ход битвы полностью изменился. В один миг лидеры были сброшены со своих пьедесталов. На игровом поле резвились вестники апокалипсиса и жнецы в одном лице.

Состязание двух фракций превратилось в состязание двух человек. Участвовать в этом этапе турнира пожелали более пятисот игроков, и среди них не нашлось ни одного, кто сумел бы пережить *Восемь единиц* или *Восемь нулей*. Всех и каждого захватила эта напряженная атмосфера. Наблюдатели говорили, что эти двое играли так, будто от этого зависят их жизни. Однако... Те, кто сражался вместе с ними знали, что все иначе. В этой битве на кону стояло нечто большее, чем жизнь. И это находило отклик в сердце каждого участника турнира. На чьей бы стороне они не оказались, игроки выкладывались на полную, чтобы защитить самое ценное, что имели – честь геймера.

Тот турнир длился три дня. Восемь единиц и Восемь нулей проходили этап за этапом, но так и не смогли вырвать друг у друга окончательную победу. В каждом из состязаний на каждом из этапов первое место делили эти два игрока. По итогам турнира они отказались брать призы до тех пор, пока не смогут одержать победу над соперником. СМИ боролись за право взять интервью у парочки, которая смогла походя побить несколько рекордов книги Гиннеса, касающихся игр. Весь мир геймеров запомнил этот турнир под названием *Битва Кода*.

23 года назад

Она напряженно следила за противником на дисплее консоли, когда рядом появилась тень.

– Это тебе, – запахло розами, но она не могла себе позволить ослабить концентрацию ни на мгновение. – Э... ты даже не посмотришь на меня?

– Я занята.

– Брось! Ты любишь игры, но я же вижу, что персонажи не двигаются.

– Идиот... Ты видишь расстояние, на котором они находятся?

– Эм... это... близко?

– Это дистанция пикселя[1]! Сдвинь персонажа на один пиксель ближе и станет возможно провести захват, после которого начнется финальная комбинация.

– Финальная?

– Из нее невозможно выбраться. Когда мастер игровых сражений успешно провел первый шаг финальной комбинации, прекратить череду захватов и ударов уже невозможно. Иными словами, в битве мастеров первая ошибка – становится последней[2].

– Ты же не думаешь, что я поверю в этот бред? Кто бы мог подумать, что ты такая стеснительная...

Тень качнулась, шип розы коснулся ее кожи. Тело среагировало инстинктивно. Концентрация ослабилась на кратчайшее мгновение, но этого хватило, чтобы проиграть. Именно в этот момент противник начал свою атаку, будто зная, что она снизила бдительность. Ей оставалось лишь наблюдать, как ее персонажа ломают в захвате, отправляют апперкотом в небо,

прерывают падение потоком огненных ударов, телепортация и новый захват. Черда приемов опустошала полосу здоровья. Будь это книга или комикс, она бы использовала секретную последовательность клавиш, и смогла совершить невозможное – прервать финальное комбо, но... это реальность, а программа неумолима. В игре нет такой функции. Это проигрыш. Второй проигрыш подряд...

На ее глаза навернулись горькие слезы поражения. «Это конец? Вот так все закончится? Я... умру? Да... это моя смерть, как передового игрока. Гордость геймера более не позволит мне называть себя Восемь нулей... Восемь – количество жанров компьютерных игр[3]. Нуль – фигура, которой до обретений совершенной формы остался один шаг. Я мечтала однажды превратить эти нули в круги, как символ достижения совершенства во всех восьми жанрах, но теперь этому не суждено сбыться...»

– Ты... из-за тебя... я ослабила концентрацию и...

– Ааааа!!! – в коридоре раздался крик. Шум и ругань приближались к двери классной комнаты.

Дверь распахнулась. В проеме стоял и тяжело дышал парень пятнадцати лет в помятой одежде со странной коробкой в руках. Прилизанные волосы смотрелись на его голове донельзя нелепо.

– Дворняга?!

– Эй-эй! Я между прочим причесался.

– Но ты все еще ходишь в помятой одежде.

– Черт! Она была выглажена, просто пока я бежал сюда, какие-то типы вздумали мне помешать. Один придурок принял меня за террориста, – она покосилась на коробку в его руках. При должном воображении это можно было принять за бомбу.

– Что... Что ты здесь делаешь?! Пришел поглумиться надо мной?! И... как ты тут оказался? Ты ведь живешь в... – она прикусила язык и покраснела. «Не стоит говорить, что я выясняла у журналистов, где он живет. Еще подумает, что я его преследую. Вот стыд-то...». – В общем, если бы ты жил в нашем городе, я бы это знала.

– А! Это... как бы... в общем, я выяснил у журналистов, где ты живешь. Только не подумай, что я преследую тебя или вроде того. Дай мне объяснить! Я... – он откашлялся в кулак. Смущенное лицо приобрело оттенок решительности. Это было так забавно, что она невольно улыбнулась. – Еще в тот день я понял, что наша встреча – это милость судьбы. Нет, сначала я тебя возненавидел, но... С каждой битвой понемногу открывал глаза, и в один миг решил – как только одержу две победы подряд... как только... – его лицо словно облили кипятком, так оно покраснело. – Я решил признаться тебе в своих чувствах. И только что это случилось. Я... Я люблю тебя Восемь нулей! Давай встречаться!!!

Она заметалась, ее чувства были в смятении. Она думала о том, что ей нужно что-то ответить; о том, что его крик слышала, должно быть, вся школа; о своем внешнем виде и множестве других глупостей, и все это время молчала...

Он схватил коробку, с отчаянием в глазах сорвал обертку.

«Нет! Неужели, там и правда...»

То, что предстало ее глазам, вышибло из нее воздух, как удар Эдди Горду[4] – неожиданно и красиво. В коробке лежала Magnavox Odyssey[5]. Для истого геймера она значит то же, что автомобилиста первая машина Маркуса[6]. Исток. Начало всех начал. Запретный плод, изгнавший людей из привычного мира, открывший им крутую и каменистую тропу игровых приставок.

Перед ее глазами лежала ожившая мечта. Она робко протянула руку и коснулась этого чуда, опасаясь, что это окажется сном. И стоило только ощутить прохладу металлической поверхности, понять, что это реально, как она увидела себя кроликом, попавшим в капкан. Она будто маленький зверек наблюдала за этим страшным охотником, который сначала ранил ее

выстрелом своей второй победы подряд, а затем загнал прямо в ловушку. Это была финальная комбинация, но проведенная не в игре, а в реальности. Она чувствовала, что оказалась полностью в его власти. Беззащитная в своей слабости, с обнаженными желаниями и надеждами.

– Восемь нулей! Прошу, будь моей девушкой!!!

– Я... – она почувствовала, как пол под ней исчезает. Все растворилось в одном миге невесомости. – Согласна.

17 лет назад

– Что? Какой еще чемпионат?! Моя жена рождает! Что значит, ты не знал?! Какое это имеет значение?! Ну, играла она вчера, и что? Вчера она не рожала! – Восемь единиц нажал отбой. – Ты в порядке?

– Как я могу быть в порядке? Ты, идиот! Аааа!!! Все! Это первый и последний раз, понял?!!! Следующего ребенка рожаеть ты!!

– Но, дорогая, я мужчина... я не могу...

– Ах, он не может!!! Чтоб тебя-аа-а-аааааа!!!

События слились в бурлящий коктейль из радости, переживаний, воплей, советов врачей, но все замерло, когда воздух пронзил первый крик ребенка.

Восемь единиц безумно хохотал, целовал обессилевшую Восемь нулей, и щелкал фотоаппаратом, фиксируя первые мгновения жизни их малыша. Сын двух великих геймеров получил в свидетельство о рождении простое, но слишком странное имя – Байт Зерован.

16 лет назад

– Я смогу! – кричала Восемь нулей, хватая полотенца для мытья окон.

Правая рука молниеносно провела диагональную линию вверх и влево. Восемь нулей развернулась и повторила движение левой рукой, вращаясь чудовищным вихрем, она взлетела к почти к потолку. В верхней точке поменяла угол наклона тела, и теперь вытирала окна от правого верхнего угла по диагонали вниз и влево. Нормальному человеку подобное показалось бы невероятным, но это была парочка странных геймеров.

Отбросив полотенца, Восемь нулей схватила пушистые щетки для уборки пыли. Неубранным оставался лишь самый верхний ярус шкафа. Она подбросила щетки в воздух, провела акробатический прием, который известен многим как би-твист. Однако, вращаясь параллельно земле, она совершила не меньше десятка оборотов. Подхваченные пальцами ног, щетки прошли по всей длине шкафа.

Восемь нулей приземлилась и хлопнула рукой по таймеру.

– Ну?!

– В этот раз, ты провела генеральную уборку... – Восемь единиц взял паузу для напряжения, – на две сотых секунды быстрее, чем в прошлый раз, и на пять тысячных секунды превзошла свой рекорд!

– Да! – радостно подпрыгнула Восемь нулей. – Добавляй очко!

Они прошли в другую комнату, где на стене висели панели с огромным списком достижений. Подвижные доски скользнули в сторону, открывая перечень профессий. Панель матери семейства пестрела разными цифрами. Восемь единиц нашел графу «Горничная» и добавил очко, провернув металлический барабан. Новое значение – 16355. Чтобы увеличить цифру на единицу, необходимо превзойти собственный рекорд в той или иной профессии. То же касается навыков и умений. Работать спустя рукава недопустимо, вы просто обязаны выкладываться на полную. «Живи играючи» – вот девиз двух величайших игроков, завоевавших все мыслимые награды на игровых состязаниях по всему миру. Жизнь для них была еще одной игрой – со своими правилами, механикой и достижениями. И эту игру они любили больше всего, потому что здесь у них был он.

Крик младенца разнесся по дому. Супруги геймеры тут же устремились к нему. Достижениям из ветки «Родитель» они уделяли особое внимание. Байт умудрился выбраться из манежа и упасть, о чем теперь громко сообщал миру. Ребенка удалось успокоить, но выражение его лица все еще было далеким от радостного.

Чтобы развеселить малыша, родители достали шахматное поле, сделанное в виде шестиугольника. Это была доска для игры в шахматы на троих. Они часто забавлялись подобным образом. Стоило Байту сдвинуть фигуру в каком-либо направлении, как родители тут же представляли ее так, чтобы она располагалась согласно правилам. Это было весело и нравилось малышу, но в этот день Восемь единиц и Восемь нулей допустили огромную ошибку.

В один из моментов игры они позволили вырваться на волю своему *азарту*. Как известно, азарт мастера геймера по своей устрашающей мощи не уступит *жажде битвы* мастеров боевых искусств. Если кто-то выпустит на волю слишком сильный поток этой силы, то может даже сжечь электронику неподалеку. Именно поэтому знающие люди на каждом соревновании компьютерных игр ставят на тех, кто хорошо держит себя в руках. Они источают меньше энергии и не вредят аппаратуре силой своего духа, а значит – их игровые машины работают быстрее и точнее.

Прежде эти двое никогда не выпускали наружу азарт в присутствии Байта. И это могло пройти для малыша незамеченным, если бы в минуту соперничества родители не явили всю свою мощь. Их ауры сталкивались и пытались подавить друг друга, когда рядом раздалось некое подобие рыка. Супруги-геймеры повернули головы к ребенку. От него исходило еле уловимое присутствие вызова. Они среагировали на одних лишь инстинктах, обратив чудовищное давление своего духа на Байта. На лице ребенка появилось пустое выражение лица, а затем он... сделал ход конем.

Восемь единиц и Восемь нулей ответили, ребенок передвинул новую фигуру. Игра набирала обороты, взрослые разгромили его в пух и прах за несколько минут, и лишь после заметили это. За все время игры Байт не совершил ни одной ошибки. Он ставил фигуры на верные клетки, пытался их защитить, выводил из-под удара, и совершал упреждающие атаки. В возрасте одного года Байт, их малыш, освоил шахматы просто наблюдая за игрой. Этот факт столь поразил родителей, что их поток азарта прервался. В тот же миг ребенок устало брякнулся на бок и заснул спокойным крепким сном.

Восемь единиц и Восемь нулей сожалели, что подвергли сына такому тяжелому испытанию, как столкновение с аурой геймера, но уже ничего не могли исправить. И все же благодаря этому случаю они узнали нечто крайне важное – у их малыша было то, что в будущем проложит гигантскую пропасть между ним и сверстниками. Имя этому – *ген геймера*.

Наши дни

Доктор Логурт рассматривал анкеты отобранных участников.

– Похоже, наблюдать за этим парнем будет весьма интересно.

Анкета участника закрытого бета-тестирования технологии замещения реальности

Имя – Байт Зерован

Пол – мужской

Возраст – семнадцать лет

Представителем какой профессии вы видите себя в будущем? – Биоинженер.

Сколько времени (часов в сутки/лет) вы проводите за играми – 16/17

Какая игра занимает первое место в вашем личном рейтинге? Почему? (Дайте максимально развернутый ответ) – Мои родители хорошие люди, но малость повернутые. Они – задроты. Нет, вы не поняли. Они – гребаные задроты! С самого детства меня окружали игры всех сортов. Я просил машинку – получал гонки на ПК. Карманные деньги доставались мне за выполнение скучного гринда их персонажами, пока они весело резвились в рейдах со своей

гильдией. Когда я спросил отца совета о покорении сердца девушки, он дал мне пачку симуляторов свиданий. К сожалению, я повелся на его треп, и поимел кучу головной боли от того, что крутил сразу с тремя. Оказалось, что в реальности все несколько сложнее. И вот теперь я хочу поступать в институт на кафедру био-инженерии. «Заполни анкету» сказали они... «Тогда все будет ок», сказали они. Оказалось, что анкета требовалась для подачи заявки на закрытое бета-тестирование вашей вирт-игры. И самое отвратное, что я прошел. А они нет. Если не буду участвовать в тестировании, никакого обучения и образования. Мне пришлось стать одним из бета-тестеров. Хотите знать, как я отношусь к играм? Я ИХ НЕНАВИЖУ!

[1] Между персонажами расстояние больше, чем один пиксель. При этом ни один удар не достигает цели. Чтобы противнику можно было нанести урон, он должен стоять на один пиксель ближе. Стоит понимать, что разные удары в файтингах имеют разную дистанцию действия. Удары ногами достают противника дальше, удары рук требуют меньшей дистанции, а для успешного проведения захвата, как правило, нужно еще меньшее расстояние между противниками. То есть дистанция пикселя – величина не постоянная и зависит от конкретной ситуации. В данном случае Восемь нулей говорит именно о «захвате».

[2] Во многих играх существовала такая вещь как «бесконечное комбо», что можно рассматривать как недоработку игры и ошибку, поскольку у противника нет никакого шанса выбраться из подобной серии ударов, вызываемых циклично. В то же время многим игрокам существование бесконечных комбо нравилось и было поводом показать свое полное превосходство в конкретной игре.

[3] Восемь жанров компьютерных игр – Экшн, Ролевая, Стратегия, Приключение, Шутер, Головоломка, Симулятор, Текстовая.

[4] Один из персонажей серии файтинг-игр Tekken. Боевое искусство – капоэйра.

[5] Magnavox Odyssey – первая в мире домашняя игровая приставка.

[6] Первое транспортное средство на бензиновом двигателе.

Глава 1 И явились чудовища...

В каждом из нас живет чудовище. Но чудовища эти разные.

Кто-то чудовищно жесток, а кто-то чудовищно умен или чудовищно красив, чудовищно добр.

Каждый из нас способен на что-то такое, из-за чего его назовут монстром.

С придыханием от восторга, с дрожью от страха, с улыбкой от радости, с равнодушием от непонимания...

Чудовище есть в каждом. Найти его – значит обрести указатель к своему счастью.

Честный мастер Зиккур

(Девиз: Воплощение вдохновенной искры озарения стоит любых трудностей)

В зале, куда пришлось пройти после обследования, собрали сотню участников теста. Все вокруг переполняла атмосфера предвкушения и радостного возбуждения. Это так раздражает...

– Простите, – в зал заглянула девушка – здесь собирают пятьдесят шестую группу?

– Да.

– Попасть на такое тестирование – это так здорово, правда?

Я скривился. Вот почему она остановилась у двери? Почему именно со мной ей нужно говорить об играх? Впереди ведь столько галдящих игроков, лучше бы ей пойти...

– Попасть на такое тестирование! – прогремело мне прямо в ухо. – Очень здорово! Правда?!

– Ты чего орешь, ненормальная?!

– Здесь шумно, я подумала, ты меня не услышал.

– Слушай, не нужно ко мне цепляться. Иди с другими поговори.

– Да, – она отвернулась, дернулась было идти, но замерла. Повернулась в одну сторону, в другую, помялась и снова посмотрела на меня. – Попасть на такое тестирование – это так здорово, правда?..

Я смотрел на нее, она на меня. Такое чувство, что я уже тестирую вирт-игру, причем самого ужасного качества. И сейчас передо мной стоит явно бракованный бот.

– Иди и разговаривай с...

– Я не понимаю ни слова из того о чем они говорят! – эти слова были полны отчаяния.

– Вообще-то здесь собрались задроты со стажем минимум десять лет. Кто-то наверняка играл в те же игры, что и ты.

– Я не играла в игры. Меня на тестирование взяли, чтобы проверить как будет реагировать неподготовленный человек; а еще все стоят по группкам; а ты один; я подумала, что мы могли бы подружиться, и ты поможешь мне освоиться; объяснишь что к чему, но я мало общалась со сверстниками, и совсем ничего не понимаю в играх; и еще...

Ее тарактение продолжало и продолжало литься, но знаете... в тот миг... я испытал невероятное потрясение. Моя голова превратилась в пустой чан, внутри которого звенящим гулом перекачивались слова: «Я не играла в игры... совсем ничего не понимаю в играх... никогда не видела компьютера... а что такое эта приставка?.. крестики-нолики... прятки... убей или умри...»

– Стоп! Убей или умри?

– А, это такая игра, когда ты придумываешь способ убийства другого участника в том месте, где находишься. И так по очереди. Кто не смог придумать новый способ – проиграл.

– Это где же такие игры? В деревне ниндзя?

– Нет, мы в городе живем. Так, ты поможешь с игрой?

– Тебя пригласили для другого. Если будешь прилипалой, то смысла в твоём участии не так уж много.

– Вовсе нет! – горячо воскликнула девчонка. – Мне сказали, что это нормально. Помощь других игроков использовать не запрещено.

Открытый взгляд, сложенные в молящем жесте ладони, контуры бедер под блинной юбкой. Зеленый вязаный свитер слегка велик и мешает рассмотреть фигуру. Волосы темного цвета. Надо же, мой любимый цвет. И ростом почти с меня... Я моргнул. Вокруг девушки появилась цветная рамочка. Ниже закрашенное поле с надписями, возле которого полоска времени, оставленного для принятия решения.

Варианты ответа:

1. *Девушка, которая ничего не знает об играх? Будь моей! Ради тебя я взвалю на себя эту ношу – буду играть за нас обоих!*

2. *Нуу... Все зависит от того, что ты готова предложить взамен (сальный взгляд).*

3. *Хорошо. Главное, не мешайся под ногами.*

4. *(Объяснить свои причины участия в тесте).*

Да уж, это случилось снова. Активная визуализация. Еще одна проблема, оставленная мне предками. Когда встречается ситуация, на которую я реагирую чересчур эмоционально, мозг активизируется на полную, фиксирует картинку, ухваченную глазами, и дорисовывает рамочку с полями. Ответы? Это результат действия подсознания, как и расчет времени. Их количество разнится в зависимости от ситуации. Каждый является результатом одной из моделей поведения, рассчитанных мозгом как возможные в этой ситуации.

Естественно, от того какой выбор я сделаю разум девчонки не перепишется, и она во всех случаях (кроме самых редких) ответит примерно одинаково. Однако, это выбор своего позиционирования. Все зависит от моих планов относительно нее. Хоть подсознание и обрабатывает все данные, выбор всегда остается за сознанием. Невинная овечка, избежавшая порочного влияния компьютерных игр – слишком лакомый кусочек. Она будет моей!

Так... Первый вариант не подходит, мы не настолько хорошо знакомы. Второй вариант, скорее всего, создаст между нами пропасть. Третий или четвертый? Удержать ее возле себя или предоставить выбор ей? Время почти истекло. А! Донат вас побери! Четвертый! Искренность, как правило, самое мощное оружие при осаде девичьего сердца.

Мир вновь начал движение.

– Я бы мог тебе помочь, но видишь ли...

– Тебе нужна помощь? Давай к нам! – рядом встала миловидная женщина средних лет. Одетая она была в облегающее черное платье, на голове красовалась стильная прическа. Все это придавало ей нелепый вид среди толпы игроков, одетых кто во что горазд – Наш опыт в играх больше, чем у этого сопляка. Да, и с девочками веселее.

– Нет. Вы слабые.

Женщина подняла бровь. Ее товарки повернули к нам головы.

– Что? Я – победительница чемпионата...

– Ты слаба. Ты потеешь от волнения, собрала вокруг себя группу поддержки, которая значительно уступает тебе в квалификации, чтобы на фоне их невежества укрепить свою уверенность в себе.

– Это... Бред! Что за чушь ты несешь?

– Это правда, и твои испуганные глаза лишь подтверждают мои предположения. А он – ее палец указал на меня – абсолютно уверен в своих силах. Никто вокруг со своими заявлениями о том, что раздавит других игроков не смог пошатнуть его дух. И главное – он на всех вокруг смотрит как на людей третьего сорта. Уверена, его навыки на совершенно ином уровне.

– Смотрит как на людей третьего сорта? – прозвучал со стороны чей-то голос.

Галдеж прекратился. Девяносто девять игроков уперли глаза в мою скромную персону. В оглушающей тишине раздался цокот каблуков. В зал вошли представители компании – женщина в халате и очках, возле нее мужчина в строгом костюме, с недовольным выражением лица.

– О! А ты говорил, они будут шуметь. Только посмотри, какие смирные.

Мужчина на это лишь хмыкнул. Они взошли на кафедру. Женщина похлопала пальцем по микрофону.

– Приветствую всех. Я буду наблюдателем вашей группы. По всем вопросам, касающимся игры и содержания на период тестирования, обращайтесь напрямую ко мне. Меня зовут Марина Дмитриевна.

– В мире игроков есть только имя. Отчество оставь для паспорта, – это произнес мужчина с неопрятной бородой. Взгляд его источал вызов, как и у большинства игроков, имеющих значимые достижения в мире игр.

– Если правила, действующие в большом мире, для вас ничего уже не значат...

– Наш мир находится в сети! – крикнул кто-то, веселые возгласы его поддержали.

– В таком случае, – продолжила женщина – можете называть меня по игровому имени – ВетерДуш. Пишется слитно.

– Что... ВетерДуш... Сама... Не верится... Нафиг тест, я ее фанат... Такой человек работает здесь...

– Э... Она какая-то знаменитость? – девчонка дернула меня за рукав.

– Пятикратный чемпион Европы по шутерам на выживание. Причем сразу в трех играх. Кстати, тебя как зовут?

– Алиса.

– Байт, – представился я.

Тем временем обладатель спутанных зарослей на подбородке громко засмеялся.

– Сама ВетерДуш? Надеюсь, ты тоже принимаешь участие в тесте? Мой никнейм – Арсагрус, и я очень хочу проверить кто же из нас лучше.

Гомон возобновился. Арсагрус значит участием в онлайн-играх фэнтези тематики. Выбирает всегда один и тот же класс – лучник. Прославился в битвах на арене, где выигрывал с абсолютно разными компаньонами, чем заслужил прозвище – 'счастливый билет'. Поговаривают, одно его присутствие в команде увеличивает шансы на победу в несколько раз.

– Эй! А кто тот тип, который на всех смотрел как на мусор?

На меня снова начали косо поглядывать. ВетерДуш почему-то довольно улыбнулась. Погодите, у нее есть данные на всех участников группы! Донат побери! Если она меня сдаст...

– Тихо! – через микрофон по всему залу пронесся рык 'недовольного' мужика. – Сейчас вы должны запомнить всего несколько вещей. После собрания вас отвезут в закрытый пансионат, где вы будете жить все время тестирования. Мы обеспечим вас всем необходимым. Тест будет продолжаться десять недель, после которого отличившиеся получают награды. Денежные призы, абонементы для участия в играх компании после официального запуска, а некоторых ждет предложение долгосрочного сотрудничества. Марина может подтвердить – условия у нас весьма выгодные. Теперь можете задать вопросы.

– Капсулы разыгрываются?

– Нет. Игровой процесс будет проходить в специальных центрах под пристальным наблюдением наших специалистов.

– Во что играть будем?

– Мир меча и магии. Механику и все прочее вы должны определить сами. Первая неделя отводится на адаптацию в игровом мире. Настройки реалистичности будут сильно занижены. За это время вы должны успешно завершить главное задание стартовой локации.

– Неделя на нубятник? Вы нас недооцениваете...

– Боюсь, это вы переоцениваете свои силы, – взяла слово ВетерДуш. – Пусть меня знают благодаря успехам в шутерах, это не значит, что я ничего не смыслю в играх подобных той, которую вам предстоит пройти. Это будет тяжелым испытанием для всех здесь присутствующих. Или, – ее взгляд метнулся в мою сторону – почти для всех. Еще вопросы? Нет? Тогда добавлю, если сумеете пройти быстрее – получите награду с бонусом за скорость, и отправитесь по домам.

И почему она на меня смотрит. Намекает, что играть на полную – лучший способ отсюда слинять?

– И еще кое-что, – опять заговорил мужик с недовольной миной. – Неигровые персонажи управляются набором чрезвычайно сложных программ. Многого описывать не буду, но они буквально как живые. Учтите это, когда будете там. А теперь, следуйте за мной. Нам предстоит небольшая поездка.

Вся сотня игроков забила в три автобуса и отправилась в место, которое станет нашим жильем на ближайшие десять недель. Алиса не отставала от меня ни на шаг, но при посадке оказалась в другом автобусе. Это меня немного расстроило, ведь игроки могли промыть ей мозг, пока она одна. Однако в шаблон завоевания эта ситуация вполне укладывалась. Как ни странно в дороге все вели себя тихо, что дало мне немного времени на обдумывание стратегии.

Под названием пансион скрывалось вычурное подобие замка в пять этажей. Прилегающую территорию окружал трехметровый забор. Лужайки, беседки и небольшие кучки деревьев создавали идеальную атмосферу для расслабления после игрового дня. Меня поселили на пятом этаже. Номер из трех комнат оказался достаточно просторным. Как объяснили, после официального запуска игры этот пансион будет сдаваться для игроков VIP. На первом этаже ресторан, в котором я снова повстречался с Алисой. Её поселили двумя этажами ниже меня. Я попытался завести разговор о ее жизни, но она сослалась на сонливость и убежала в свои апартаменты.

На следующее утро ко мне пришла медсестра. Строго проконтролировала, чтобы я съел приготовленный завтрак, и подготовила капсулу к запуску. Пришлось лечь в зеленую вязкую массу. На лицо прикрепили маску для дыхания. Когда крышка закрылась, уровень геля увеличился. Некоторое время пришлось просто лежать. Всех игроков должны были запустить в игру одновременно.

В какой-то миг я оказался посреди дороги. Впереди, метрах в ста виднелась деревня окруженная высоким частоколом, а вокруг меня стояли члены нашей группы. Все были одеты одинаково – в просторные штаны, кожаные полусапожки, мягкую рубашу и жилет на завязках. Я начал понемногу шевелиться, сравнивая ощущения с реальностью.

– Привет, – хлопнула по спине Алиса. – А что все делают? Тут нужно разминаться?

– Нет. Мы просто привыкаем к цифровым телам, – я пробежал пальцами по воображаемым клавишам фортепиано, наигрывая мелодию в стиле бибоп[5]. – Реакция виртуального тела запаздывает. Будем надеяться, что это недостаток настроек снижения реалистичности.

– Ага, и это тело не такое гибкое, – Алиса проверяла растяжку – но и болевые ощущения значительно уменьшены. Ух ты, все так сосредоточены, не то что в зале собрания.

– Погоди, сейчас начнется.

– О чем ты?

Ответить я не успел, потому что это началось.

– ААААА!!! – заорал один из игроков рядом.

– Огненный шар! – выкидывая ладонь вперед, вопил другой.

Некоторые начали прыгать на месте, вперед, в стороны. Другие – кувыркаться, третьи – уселись в позу лотоса, четвертые начали бег по кругу с резкой сменой траектории. А пятые... самые хитрые, самые опытные... просто наблюдали. Среди них были и мы с Алисой. Алиса не знала, что происходит, а я просто плевал на всю эту шелуху.

– Э! Он отжимается! А другой стал на него! Зачем? – неподалеку действительно пыхтел средней комплекции молодой человек. Его товарищ сделал стойку на руках, упираясь в его плечи.

– Тот, что отжимается, хочет прокачать силу. Его напарник пытается развить ловкость, удерживая равновесие. Если игровая система распознает это как тренировку, то начислит им бонусные очки к соответствующим показателям.

– Правда?! Тогда нам нужно срочно приступать к тренировкам!

– Нет. Мы не знаем, работает это или нет. Поскольку нам ничего не сказали о том, как играть и где мы можем увидеть характеристики наших персонажей, логично предположить, что это будет понятно на инстинктивном уровне. Однако, вполне возможно, что это не принесет ни малейшего результата. Вот смотри. Самые нетерпеливые прекратили попытки прокачаться на халяву, и ринулись в деревню. Там должны быть неигровые персонажи, они дают задания, за задания дают опыт. После набора некоторого количества опыта, ты переходишь на новый уровень, а значит – становишься сильнее.

– Тогда нам нужно туда! Мы должны стать сильнее!

– Нет. Сейчас важна не сила, а победа.

– В точку! – к нам подошел парнишка примерно моего возраста. Ниже на две головы, с презрительным выражением лица. – Для победы нужно выполнить главный квест, но для его выполнения понадобится сила. Здесь важно выдержать баланс. Если первые очки можно получить без выполнения заданий, мы должны это сделать. Дальнейшее развитие будет сильно усложнено. Я – Тавур. Приятно познакомиться.

Я пожал протянутую руку.

– Я – Байт, – стоило это сказать, как над собеседником возникло имя.

– Ха! Как я и думал, теперь мне открылось твое имя, а ты можешь видеть мое, верно?

– Да. Алиса, ты видишь надписи над нашими головами?

– Нет.

– Тогда давай знакомиться, – после ритуала знакомства над ее головой появилась надпись с именем. В отличие от прямых букв над головой нового знакомого, ее имя состояло из вычурных завитушек. Еще несколько знакомств и мы определили, что шрифт, которым написано имя, зависит от пола собеседника.

– Вот как... Это удобно, когда в толпе появляется кто-то знакомый. И опасно, когда ты хочешь спрятаться от кого-то. Думаю, в дальнейшем появятся способы скрыть надпись даже от знакомых, и наоборот – узнать имя без этого ритуала.

– Это очевидно, – хмыкнул Тавур. – Ладно, я пойду в деревню. Кстати, я – алхимик. Пойду, поищу учителя. Пересечемся еще, шутник.

– Не понял, когда это я успел пошутить?

– Не делай такое лицо. Твое имя. Знаешь, для обычных игроков это всего лишь единица измерения информации, но для геймеров, которые здесь собрались оно значит совсем иное. Байт -ДитяКода. Назваться именем кого-то настолько знаменитого... Ты просто выставил себя на посмешище. Этот человек – миф, легенда. И даже если он существует, то ты на него совсем не похож. Я скорее поверю, что он был приглашен на альфа-тестирование вместе с ВиндСоул[6]. Ха-ха!

– А ты большая фигура, – Алиса ни на мгновение не усомнилась в том, что я тот за кого себя выдаю.

– Похоже на то, – вот оно! Время откровенного разговора пришло! – Я должен тебе кое-что сказать. Добиваться каких-то особых высот в игре я не намерен. Компьютерные игры – зло. Я собираюсь держаться от них подальше, и хочу уберечь тебя от их ужасного влияния.

– Говоришь как мой отец. Он тоже называет подобные игры чушью, а меня сюда отправил для того, чтобы я доказала превосходство реальных навыков. Он считает, что виртуальность

– отличный инструмент, чтобы привлечь больше клиентов в нашу школу боевых искусств. Для того, чтобы стать лучшими здесь, они будут приходить к нам и тратить денежки на тренировки. – На миг ее лицо приобрело дьявольские черты. Я просто наяву увидел, как кулаки ее неведомого папаши выбивают пыль из груши, а потом начинают лупить учеников, от которых отлетают банкноты. Жуткая картина.

– Тогда... – закончить я не успел. Мир вновь замер, обрамленный привычной рамочкой. И конечно, появились варианты ответа:

1. Если ты собираешься участвовать в игре, нам не по пути. Я подожду, пока пройдут эти десять недель, и отправлюсь домой.

2. Я готов тебя проконсультировать, но не жди от меня помощи. В этой игре я – простой наблюдатель.

3. Раньше сядешь – раньше выйдешь. Если пройти игру достаточно быстро, то уже скоро мы окажемся дома. Ты получишь своих клиентов, а я смогу избавиться от этого игрового ада.

4. Делать рекламу среди задротов? Напрасная потеря времени. Есть куда лучший метод! Нужно прямо сейчас отказаться от участия в тесте и начать эффективную рекламную кампанию. Я помогу! Давай сбежим отсюда вместе!

Решение очевидно. Я последую третьему варианту. Мир ожил.

– Алиса, если ты хочешь доказать превосходство реальных навыков, то просто принять участие – недостаточно. Нужно победить или занять достаточно высокое место в рейтинге по окончании тестового прохождения. И я готов помочь тебе, но при двух условиях.

Она серьезно кивнула, сложила руки на груди и резко выдохнула:

– Говори!

– Первое – ты никогда не будешь интересоваться компьютерными играми, после завершения бета-тестирования. Вне зависимости от того, удастся нам осуществить твою задумку или нет, – дождался ее кивка и продолжил. – Второе – ты дашь мне шанс завоевать твое сердце.

– Ху-ху-ху, – она лишь рассмеялась. – А ты смелый. Я согласна, однако получить мое сердце ты можешь лишь одним способом. Для этого тебе нужно одолеть моего отца в битве без правил. Он уже покалечил нескольких моих ухажеров.

– Отлично. Раз ты согласна, то пойдем, возьмем нашу победу.

– Что? погоди, ты не услышал, что я сказала? Мой отец уже покалечил некоторых... Куда ты идешь?! Дослушай до конца! Твоя жизнь будет в опасности как только ты пересечешь порог моего дома. Я серьезноооооо! – в голосе Алисы зазвучали плаксивые нотки.

Наивная девочка, она даже не представляет что значит быть сыном двух задротов высшей категории. Во время игры, при использовании машин достаточной мощности, все упирается в скорость реакции игрока. Нормальный человек даже представить не может, через что мне пришлось пройти. В отличии от обычных игроманов, которые окружают нас здесь, задроты высшей категории готовы ради победы в ММО на все. Они даже будут изучать боевые искусства, тренировать тело и разум, чтобы вдавить кнопку активации способности на одну десятитысячную секунды быстрее противника. Прогулки на свежем воздухе? Если бы! Бег с препятствиями, и одновременно сражение на арене тремя персонажами. Мне приходилось буквально жонглировать консолями. Фактически это была битва один на три. И я побеждал.

Эти двое чудовищ, которые зовутся моими родителями, в своем стремлении побеждать, давно уже вышли за пределы человеческих возможностей. Международная ассоциация игр даже учредила специальное соревнование. Солидная награда дается тем, кто сумеет продержаться против них дольше всех. В любой игре. Тому, кто сумеет их победить была обещана награда в сто миллионов долларов. Одно время я даже думал одолеть их и покинуть пекло, которое некоторые зовут райской жизнью. К сожалению, они совершенно беспощадны... Так что, какого-то захудалого учителя боевых искусств я раздавлю без малейших проблем.

– Эй, ты чего замерла?

Алиса остановилась в нескольких шагах позади.

– Знаешь, – напряженно проговорила моя будущая жена. – Только что от тебя повеяло чудовищной жадой убийства. Ты точно игрок, а не житель скрытого мира?

– Раз уж ты скоро станешь моей супругой нам нужно узнать друг друга получше. Поверь, ты удивишься, когда я расскажу как жил. А ты просвети о себе, и заодно об этом скрытом мире...

Так начался мой путь по дорогам виртуальной игры 'Десятка'. Я всегда ограничивал пребывание в играх требованиями родителей, и особо не интересовался миром геймеров. Поэтому считал, что вокруг меня бродят пусть хорошие, но обычные игроки, которых удастся одолеть без особых усилий. Как же я заблуждался...

Кабан неторопливо трусил по пролеску. Его переполняла уверенность. Сильные соперники сюда не забредали, а тех слабаков, которые вздумали шуметь на его любимой обеденной полянке он разгонит в два счета. Он резво выскочил на открытое пространство и воинственно завизжал. Человек перестал выдергивать травы, и повернулся к владельцу этих мест. Кабан повел носом, он четко чувствовал запах второго, но почему-то не видел его. В конце концов, он решил найти его позже, а для начала разобраться с тем противником, что стоит прямо перед ним.

Кабан сделал несколько царственных шагов, позволяя наглецу убежать, однако тот оказался слишком глуп, чтобы воспользоваться этой милостью. Более того, этот нарушитель границ улыбнулся. Даже оскалился! Вопиющая наглость! Кабан резко скакнул вперед, когда увидел нечто странное. Вместо человека перед ним стоял огромный зверь. Плавающие алым глаза, упертые прямо в кабана. Передние зубы животного превосходили его бивни длиной, а те, что виднелись в глубине – остротой. Мощная густая шерсть – природная защита от укусов и ударов.

Странность была в том, что кабан видел это пугающее существо и одновременно человека. Общим у них было лишь одно – они облизывались глядя на него. Это вселило в кабана неуверенность. Можно ли нападать на такого противника. Как он может быть одновременно и таким зверем и человеком. Аура. Слово пришло из пустоты, а с ним пришло понимание того, что он видел. Сзади раздался удар о землю, и шорох листьев. Кабан резко развернулся, уже зная, что увидит.

Второй человек спрыгнул с дерева на котором прятался. Он сидел на согнутых ногах, руками упирался в землю. Вокруг него тоже появилась аура – животное маскировочной расцветки. Толстые лапы, мягкая плоть, покрытая едва блестящей слизью. Огромные выпуклые глаза на треугольной голове намекали на ночной образ жизни этого животного. По всем признакам это был слабый хищник, однако кабан насторожился. И стоило этому животному приоткрыть рот, как он тут же бросился прочь. Копыто зацепилось за торчащий корень, кабан неудачно упал, но смог увидеть, как в то место, где он стоял, ударило толстое склизкое щупальце, вылетевшее из пасти пучеглазого чудовища. Из пустоты пришли новые слова – активная способность ауры. От огромнозуба, покрытого шерстью, повеяло жутью – пассивная способность ауры.

Эти люди другие, понял кабан. Они призвали духов животных близких им – тотемы. Получая жертвенное приношение, эти духи будут становиться сильнее и однажды превратятся в существ иного порядка. Каких? Из пустоты не пришло подсказки, и кабан этому порадовался. Во всю силу ног он бросился прочь. Если эти духи будут становиться сильнее, то лишь за счет того, что часть всеобщей силы будет переходить от жертв к ним. Кабан боялся этой участи, ведь с потерей этой силы он перестанет возрождаться в своем логове под корнями дуба, а значит, не сможет стать сильнее и поработить этот лес, повергая противников одного за другим.

Кабан хотел нарастить немного жира, прежде чем выходить на бой с Боррау – лесным котом, правящим соседним участком леса. Однако больше ждать нельзя. Для всех в этом мире настали смутные времена. Территории кабана и лесного кота одинаковы по размеру, и все же лесной кот всегда побеждал. Кабан вдруг подумал, что есть одно отличие между ним и Боррау. Это имя. Возможно, что имя – это источник дополнительной силы... Тогда он тоже должен обрести его. И тогда он решил, что отныне его имя – Кабан!

Из пустоты пришли новые слова

Интеллект +1

Объект лишен статуса агрессивный мобильный объект. Присвоен статус именной мобильный объект.

Выносливость +2

Сила +3

Ловкость +1

Кабан ощутил прилив всеобщей силы, а из пустоты пришли слова – выделенная доля расчетных мощностей.

Теперь они на равных, понял Кабан. Теперь все зависит только от него.

Два игрока смотрели вглубь пролеска.

– Слышь, че это с ним? Он же третьего уровня. Какого убежал от двух первоуровневых персов?

– Хрен знает, может почувствовал ловушку?

– Это обычная сеть! Она бы его даже не задержала.

– Тогда не знаю. Может, он багнутый? Или тут место такое? Пошли дальше.

– Ага.

Эти двое не знали о том, что получили способность под названием аура. Они еще не умели видеть системные сообщения, потому даже не подозревали, что привели в мир 'Десятки' первых тотемных духов, которые благодаря раннему появлению могли стать первыми богами этого мира. И, разумеется, они так и не узнали о чудовищном разочаровании, которое постигло Хомяка и Жабу, когда их первая потенциальная жертва сбежала вглубь леса...

Глава 2 Имя, сотрясающее небеса

Честь. Это слово раньше имело значение для очень малого числа людей. Сегодня лучшие времена – те, что были знатью, ушли; те, что были чернью, очистились. Пять процентов от малого числа дворян? Или пять процентов от всех в мире? Доля та же, но число выше. Не верьте тем, кто говорит, что честь – красивая сказка; не верьте лживым словам гуманистов о верховной ценности жизни. Честь рождается, когда у человека появляется нечто более дорогое, чем он сам. Честь не добра и не зла, но честна. Честное слово не дается походя или случайно. Мать, защищая ребенка, идет по зову чести. Кодекс геймера? Что за бред! Не живи чужой честью, если не хочешь стать рабом чужих желаний.

Великий герой Марина Мургон

(Девиз: Величайший подвиг тот, о котором не знают)

Путь к деревне мы с Алисой преодолели неспешным шагом. О своем 'скрытом мире' она рассказывать отказалась, якобы из-за секретности, а вот о моей жизни слушала с явным удовольствием. И, похоже, отчаянно завидовала.

– Твои родители так тебя любят! – лицо Алисы приняло мечтательное выражение. – Хотела бы я быть их дочерью.

– Ты и будешь, когда мы поженимся.

– Моего отца так просто не одолеть, – и грустный вздох.

– Увидим.

Мы вошли в ворота, по бокам которых стояли два мужика в некоем подобии брони – деревянные пластины, прикрепленные к одежде. В руках толстые палки – недостаточно ровные, чтобы называться шестами; недостаточно толстые, чтобы называться палицами. Вид эти воители имели ошалелый. Между домами носились игроки, кричали о готовности выполнить задание, договаривались о создании групп для охоты на дичь, похода за дровами, выполнения работ в огородах, кухнях, кузнице, словом – везде. Многие не оставили попыток прокачать характеристики повторением действий, потому передвигались подпрыгивая, крадучись, бегом, ползком и продолжали это делать даже при общении с NPC.

– А теперь просто ходи рядом со мной и ничего не делай, поняла? – Алиса кивнула.

Один из игроков ругался с мужиком богатырской комплекции.

– Как это нет награды?!!

– Ты!!! – кричал на него багровый от ярости NPC. – Предложил помощь!!! Если бы знал, что за такую мелочь попросишь награду, и на порог бы не пустил!!!

– Каждый труд должен оплачиваться, а уж мой и подавно!!! Скольких мук я тебя лишил?!

– Ты вытащил один единственный сорняк! Я и задание тебе дал лишь для того, чтобы ты отстал от меня!!!

Игрок перевел дух, пробормотал что-то вроде 'Да когда же откроется профессия торговца?' и продолжил гнуть свою линию. Я пробежался взглядом по всем незанятым NPC, и направился к домику, на огороде которого уже трудился десяток геймеров. Двор подметала девушка-непись. Я не говорил ни слова, просто улыбнулся, она сделала вид, что не заметила. Подмигнул ей, она начала демонстративно смотреть в другую сторону, только нервно запрокинула прядь волос за ухо. Вздох восторга, почитания, преклонения с оттенком легкой грусти я отработывал несколько месяцев в средней школе. Он не подвел тогда, и он не подвел сейчас. Девушка начала краснеть, повернулась к дому, после пары шагов сорвалась на бег. Хлопнула дверь, а вскоре дернулся край занавески, выдавая стесняшку с потрохами.

Выждав для порядка пару секунд, я с понуренным видом отправился прочь. Через десяток метров, сбросил маску влюбленности. Алиса смотрела с интересом, и недоумением. Пришлось пояснить:

– Это проверка. Видела ее реакцию? – Алиса напряженно кивнула. – Я не сказал ни слова, но она прореагировала на мое поведение. Это означает, что при общении с неигровыми персонажами нужно держать ухо востро. Все эти попрыгунчики, скорее всего, получают минусы к репутации у местных. Также, все время нашего бессловесного общения мою голову наполняла одна единственная мысль. Необитаемый остров, мы с тобой, и никаких игр.

– На необитаемом острове, наверное, скучно...

– Разве? Дикае звери, каждый шаг, как полоса препятствий, каждое мгновение жизни – смертельная тренировка! Даже выдающемуся мастеру боевых искусств не так просто выжить в подобных условиях.

– Ооооо! – глаза Алисы засияли. – Мы должны поехать на необитаемый остров! Это ведь называется медовым месяцем?

– Так и сделаем. Только мне больше нравится название медовая жизнь.

Алиса просто лучилась восторгом. Она чудачка, но перевоспитывать ее? Я не настолько глуп, чтобы заниматься подобными вещами. Гораздо лучше воспользоваться ее чудачеством. Фу-ха-ха-ха-ха! Она будет моей покорной марионеткой, и верной женой. Симулятор темного властелина пользуется плохой репутацией, но он мне уже столько раз помогал, что для этой игры я готов сделать исключение, и дать своим будущим детям.

– Так вот, – продолжил я пояснения. – Поскольку я думал о подобных вещах, этой NPC не было смысла так реагировать, понимаешь? Они не могут читать наши мысли, так что их вполне можно обмануть. Именно этим мы сейчас и займемся.

Я шел к вполне определенной цели – наблюдательная вышка в центре деревни выглядела наиболее подходящим местом для реализации моего замысла. Осталось лишь кое-что проверить, и выбрать способ покорения этой вершины.

– Эй, там наверху! – на мой крик через бортик перегнулся деревенский наблюдатель.

– Заданий не даю, помощники не нужны! Вали отсюда!

– Я по другому делу! Знаешь кто там живет? – я указал на дом стесняшки.

– А тебе зачем? – он так и сочился подозрительностью.

– Я только что нашел себе невесту, через час у нас свадьба. Мы поцеловались и поняли, что это судьба. Она пошла наряжаться, в общем, приходи! – махнул я рукой, отворачиваясь. – Выпьешь за наше счастье!

– Врешь! Вы не целовались! – раздался яростный крик мне в спину. Есть! Я ликовал! Он действительно все это время следил за ней. Мне не показалось! Теперь он полностью в моей власти! – Райла такого не могла обещать!

– Оооо... – протянул я максимально насмешливым тоном. – Так ее зовут Райла? Прекрасно, прекрасно... Теперь она точно будет моей.

– Ни за что!

– И как ты собираешься мне помешать сидя там? Как видишь, мое мастерство обольщения не знает равных, – я указал на Алису. – Много ты знаешь девиц, которые спокойно отнесутся к тому, что жених приударяет за другой в их присутствии?

– Т!.. Ты – демон! – наблюдатель бессильно скрипел зубами.

– Но этот демон хочет тебе помочь, понимаешь? – я сделал лицо доброго гаишника, перед которым остановился майбах, где час назад на одном из сидений разлили коньяк. Я готов был договариваться. Я просто жаждал этого.

– Что тебе нужно?

– Мне? – изображаю крайнее удивление. – Мне совершенно ничего не нужно. Вопрос в том, что нужно тебе, чтобы защитить Райлу от посягательств всех этих рыскающих вокруг сам-

цов! Только представь, что они могут сделать с этой незащищенной девушкой. Или ты настолько безжалостен, что решил позвать ее к себе? Через всю эту толпу?! Они ведь ее задавят, толкнут, или что еще хуже прибьют ненароком. И все из-за тебя. Ты виновен в ее смерти!

– Какой еще смерти?! Я ее не звал!

– Но хочешь! – упер я в него обвинительный перст.

– Вовсе нет! Я сам к ней пойду! Прямо сейчас.

– Вот и хорошо. Но ты ведь не можешь оставить пост не оставив никого взамен?

– Не могу, – на его лице появилась злая ухмылка – но и тебе его не доверю. Слушайте все! Нужен человек на подмену!!! Даю... это... задание даю!!!

– Народ, возьмите задание кто-нибудь! Мне нужно закрыть квест на обучение вранью! – добавил я просительно. Народ быстро растерял азарт. – Эй! Ты забыл добавить, что это займет всего пять минут, а не целый день!!! Скажи им, что тебе всего-то к дому смотаться и обратно!!!

– Но мне действительно нужно туда и обратно! – прокричал наблюдатель.

– Отлично! – я изобразил гордость наставника, улыбнулся и показал большой палец.

К сожалению, это отпугнуло не всех. Группа из пятерых игроков целенаправленно шагала к нам. Их лица украшала насмешка: 'Мы знаем, что ты задумал, – читалось в их глазах. – Мы возьмем этого непися под свое крыло, и сами будем выдаивать из него задания'. Сбоку раздался шорох. Это Алиса резко отскочила на два шага назад.

– Эти ребята не шутят, – она приготовилась к бою. – Похоже, нам предстоит нелегкий бой. Будь это тело также сильно, как в реальности, я бы справилась с ними, но здесь...

– И это говорит дочь мастера боевых искусств? Техника важнее силы, – хм, пришло время заработать еще несколько очков в ее глазах. Эти пятеро идеальные жертвы.

– Ты прав... – Алиса понурила голову. – Честь бойца требует, чтобы я это исправила.

– Стой! – я с облегчением вздохнул, когда она послушалась. Чуть не упустил возможность добыть у нее очки репутации. – Я сам с ними разберусь.

Момент очень важный, эмоциональный фон повышен, но мир не замер и рамочка не появилась. Мой персонаж не выполнил ни одного задания, не убил ни одного монстра – он абсолютно нулевой. При этом мне необходимо отвадить эту пятерку так, чтобы другие не проявили интереса к моему NPC-наблюдателю. Все верно – в этой ситуации возможен лишь один вариант действий.

– Алиса, – я обратился к моей будущей жене со всей возможной серьезностью – сейчас ты должна закрыть глаза и уши. Ты умеешь отсекай восприятие окружающего мира?

– Конечно! Это ведь основа для освоения внутренних стилей боевых искусств, – на ее лице не было и намека на шутливость. Она была абсолютно собрана и сосредоточена. – Я должна это сделать?

– Да. Прямо сейчас отгородись от этой реальности по максимуму, ведь... – плавно поднял перед собой левую руку. Правую отвел чуть назад. Колени мягко напружинились. Полушаг и тело, словно стрела на дрожащей от натяжения тетиве, готово взорваться вихрем движений. – Я собираюсь применить запретную технику...

– А эта цыпочка ничего, – сверкнул глазами Первет – тощий мужчина под тридцать лет с обширной залысиной. – А тип рядом с ней мутный какой-то. Спорим, у него нет квеста на обучение лжи?

– Разумеется, у него нет такого задания, – Имомуши брезгливо посмотрел на Первета. Ему не нравился этот человек, но на первое время в игре сгодятся любые союзники. – Нам следует быть осторожнее. Он выглядит опасным.

– Что за бред ты несешь? – возмутился Родрик. Черные волосы, черные глаза, черный характер, черный язык. Если бесы существуют, – думал Имомуши – то должны быть именно

такими – вечно злыми, с неистощимой тягой к вредительству. Он гадил другим игрокам еще в автобусе, а в пансионе продолжил. Всегда по мелочи, и оттого было еще противнее.

– Нет, Имомуши прав, – добавил Острог. Нескладный подросток с бритой шарообразной головой и кривыми зубами. Один из лучших игроков кроссгеймовой гильдии 'MagenT', в которой состоял Имомуши. – От этого парня несет превосходством. Это ведь он смотрел на всех свысока в зале собрания?

– Да, – последний член пятерки был, как всегда лаконичен. Длинные перьеобразные волосы синего цвета закрывали лицо. Он назвался Локусом, но Имомуши знал его по другим играм, и там он использовал иной ник.

Имомуши осматривал товарищей по команде и никак не мог привыкнуть к тому, что видел. Он был поражен, когда во время проверки здоровья его отвели в кабину трехмерного сканирования. Так легко и быстро создать игровые модели, до мельчайших деталей идентичные реальным телам... это достойно восхищения. Конечно, Острог предпочел бы другую внешность, ведь именно из-за нее он разочаровался в реальности, и с головой ушел в мир игр. Но получилось то, что получилось.

– Давайте покажем ему, кто тут настоящий геймер! – Первет так и рвался в бой.

Компания двинулась в сторону парочки. Имомуши заметил, что девчонка приготовилась к бою. С шести лет он посещал секцию карате, пока однажды не получил на соревнованиях травму, которая поставила крест на участии в состязаниях. Горечь, заполнявшую его сердце, можно было прогнать лишь тренировками, но во время лечения любые нагрузки могли обернуться еще большим ущербом здоровью. Тогда-то он и втянулся в игры. Однако, четырнадцать лет карате было его жизнью, и хорошего бойца он мог определить безошибочно.

Будь это реальность, Имомуши ни за что не пошел бы на конфликт с этой девчонкой, он чувствовал в ее стойке опыт многочасовых сражений. Игра уравнивала шансы, нужно просто быть осторожнее, и не зевать. Девчонку остановили. Парень, похоже, устроил ей выволочку! Имомуши это не нравилось. От этой ситуации все больше несло поражением.

Неожиданно этот странный игрок принял стойку, что-то проговорил, и девчонка тут же закрыла глаза и зажала ладонями уши.

– Что он делает... – даже Первет на миг растерял свою наглость. Мотнул головой и зло оскалится. – Тварь! Он думает, что чем-то вроде этого напугает нас?

Имомуши знал, что у их противника нет ни шанса, но что-то его беспокоило. И тогда парень выкрикнул:

– Дай!!! – и диким ветром устремился прямо к ним.

Дай – на японском означает великий. Некоторые весьма сложные ката в карате заканчиваются словом dai. Также dai входит в название самых разнообразных школ боевых искусств. В его возрасте выполнить сложное ката? Трудно в это поверить, но использовать имя школы в начале поединка, значит поставить на кон свою честь ученика. Это право дается лишь самым выдающимся и преданным последователям. Кто же этот человек?

Имомуши и его компаньоны остановились, и приготовились к бою. Когда расстояние сократилось до двадцати метров, парень взмыл в воздух. По какой-то странной нелепой случайности, с него начала спадать одежда, и он упал на землю в одних трусах. Прокатился по пыли, однако тут же вскочил. На его лице не было ни малейшей растерянности. Имомуши восхитился его концентрацией, тогда как его спутники начали посмеиваться. На правой ладони противника чуть изогнулись пальцы. Стиль ката! Имомуши ощутил былой азарт битвы, и только потому смог проследить за стремительным движением. Пальцы изгибались все сильнее, пока ладонь не стала похожей на лодочку.

Только обостренное восприятие помогло Имомуши понять, что последует дальше. Кровь его вскипела, внутри него пробуждался глубинный страх перед неизбежным.

– Нет! Бегите!!! – крикнул он своим беспечным товарищам. – Этот убудок собирается...

ство... И ведь при полной реалистичности виртуального окружения эта техника не была бы и на десятую часть так эффективна. Именно разница между привычным мироощущением и восприятием в песочнице сделала подобное воздействие возможным. Он все рассчитал... Сволочь! Но что заставило Байта пойти на такие меры?

– Байта? – по телу Имомуши пробежала дрожь, волосы на его голове встали дыбом. – Вы сказали... Байт?! Байт Зерован?!!

– О! Судя по твоей реакции, ты встречался с ним в играх.

– Да. Однажды одну из групп 'MagenT' разгромил твинк, принадлежащий Восемь единиц. Ник – Мельник. Как-то раз мы застали его за сбором трав. Напали, убили. Какой же это был восторг!

– Восемь единиц всегда прикрывает своих низкоуровневых персонажей с помощью прокачанных, находящихся в невидимости. Полагаю, это был Байт.

– Да. Как же он злился, когда мы начали его беспрестанно убивать, – Имомуши грустно улыбнулся. – Я тогда уже год состоял в 'MagenT'. Серьезно играл всего два года, но успел наслушаться рассказов о непобедимости цифровой парочки. Байт, писал в чат, что не является тем, кто нам нужен. Взывал к чести геймера. Победа над персонажем – ничто, если им управляет другой игрок, писал он. Мы были опьянены успехом, и не прислушались к его словам. Спустя полгода об этом пришлось сильно пожалеть.

Это был поход на Горудана, в то время подземелье с ним открывалось всего раз в месяц. И на прохождение давалась всего одна попытка. Гильдия многим пожертвовала, чтобы не пропустить никого ко входу. Персонажи умирали, пока удерживали позицию, а вернуться с точек возрождения им не давали другие игроки. РЛ тоже пал. Мы быстро пересоздали рейд с заместителем командира, чтобы войти в подземелье. Уровень за уровнем проходили, сметая всех на пути.

Самая лакомая добыча собиралась в инвентаре предводителя. Он должен был распределить добычу после убийства последнего босса. Рейд продвигался быстро, очень быстро... награда за скорость сверкала перед нашими глазами. Когда у Горудана осталось несколько процентов жизни... рейд был уничтожен. И перед тем как все группы были расформированы, каждый участник получил одно и то же сообщение: 'Помни про Мельника'. Персонаж, которому мы доверились, был одет в точности так, как наш второй рейд-лидер. Имел такие же достижения, общался в том же стиле. Однако в конце его имени стоял знак подчеркивание. Мы так стремились войти в подземелье, что не задумываясь приняли от него приглашение в рейд. Никто не заметил этой маленькой детали. Ни победы, ни добычи. Гильдия замяла эту ситуацию, чтобы не выглядеть идиотами, но вряд ли кто-нибудь из нас сумеет забыть тот случай.

– Вот оно что... – покивала ВетерДуш.

В помещение вбежал техник.

– Мы сумели расшифровать разговор Байта и его напарницы. Минута до происшествия, – техник передал несколько листов

– А сам момент атаки?

– Боюсь, тут мы бессильны. Мы уже передали запрос на устранение этой ошибки в центр разработки. Система среагировала на это событие, как на применение ментальной магии тринадцатого уровня.

– Какого уровня?!!

– Т-тринадцатого, – проблеял техник.

– Это же уровень богов! – возмутилась ВетерДуш. – Внедрение этого патча произойдет еще не скоро!

– Да, но в системе это прописано изначально. По другому никак. И это... за обнаружение настолько критической ошибки мы обязаны выдать вознаграждение в виде очков характери-

стик. У нас тоже есть определенные обязательства перед игроками, которые нельзя нарушать. Последствия...

ВетерДуш хотела что-то крикнуть, но поперхнулась. Ее пальцы яростно тыкали в лежащих на больничных койках игроков.

– Это! Ты видишь?! Дать ему новые очки характеристик, все равно, что дать демону дубину! Он нанес вред игрокам, за это должны штрафовать, а не вознаграждать! Какие еще последствия тебе нужны?

– Ответственные администраторы будут понижены в правах доступа, и часть игры останется нерегулируемой, тогда весь смысл тестирования потеряет смысл.

– Что за шутки? Как администрация может быть понижена в правах?

– Система была снабжена мощным аппаратом слежения за действиями персонала для исключения коррупции, и влияния личного отношения сотрудников к игрокам. Учитывая число привлеченных специалистов, имеющих влияние на игровой процесс, это было необходимо. За всеми не уследишь. К тому же, если мы поставим тех, кто будет проверять администраторов, кто будет проверять проверяющих? Программные методы надежнее, но, разумеется, менее удобны в случаях, вроде этого.

ВетерДуш пробежала глазами по листам, и улыбнулась.

– Хо-хо! А ведь малыш Байт назвал это запретной техникой. Определенно это мелкое чудовище знало, к каким последствиям могут привести его действия. Выдайте ему вознаграждение, а потом заберите. Так будет по правилам?

– Д-думаю, да.

– Действуй!

Техник пулей выбежал из больничной комнаты. Имомуши с радостью последовал бы за ним. Лицо ВетерДуш сияло доброй улыбкой, но от этой улыбки веяло смертью.

– Байт, ты настолько мечтаешь закончить свое участие в тестировании, что готов рискнуть моей карьерой? Этого я тебе не прощу. Несносное ДитяКода, твое самомнение переходит все границы. Честь геймера требует принять этот вызов.

– ВетерДуш, ты гейм-мастер и не можете вмешиваться в игру по таким причинам, – урезонил ее доктор.

– Ничего, я найду способ. Идеальных правил не бывает. Всегда есть лазейки. Всегда...

Я привел себя в относительный порядок, прежде чем растормошить Алису. Она резко открыла глаза.

– Уже все?

– Да.

Алиса вертела головой.

– А где наши противники?

– Я отправил их в иной мир.

– Не может быть! – Алиса остолбенела. – Ты убил их?!

– Какой еще убил?! Я отправил их в реальный мир!

– Фух... А почему все так смотрят на нас?

– Ну, видишь ли... некоторых зацепило краем, – я посмотрел на два десятка игроков, лежащих без движения. На вид это было что-то вроде паралича. Они яростно шевелили глазами и пытались подняться. – В любом случае у нас есть более важные дела. Ведь так?

Наш друг наблюдатель после моей победы растерял все свое упрямство, и спустил веревочную лестницу.

– Я готов выдать вам задание, – начал он.

– Не стоит. Мы просто по-дружески выручим тебя, пока ты будешь охранять свою возлюбленную. Однако, не рассчитывай, что мы будем торчать здесь вечно. Рано или поздно мы спустимся и уйдем. Лучше тебе не пропустить этот момент, ведь наблюдать за округой – твое задание, а не наше.

Наблюдатель удрученно кивнул и побежал к дому, в котором живет непись по имени Райла. Алиса бодро взлетела наверх, я не отставал.

– Байт, кое-что случилось, пока я стояла с закрытыми глазами. Думаю, это важно. Как ты и сказал, я отрешилась от мира. И тогда я увидела слова.

– Хм?

– Они висели посреди пустоты. Характеристики персонажа, чат, здоровье, мана, карта... Это ведь все очень важно, правда?

– Да. Это основа для игры. Без всех этих вещей игра превращается в интерактивный фильм.

– Ты знал, что так и будет?

– Это был один из вариантов. И это ясно показывает мне лицо отдела разработки.

– Какое лицо? – завертела головой Алиса.

– Это образное выражение, – я усмехнулся. – Теперь нам остается лишь наблюдать. Внимательно следи за тем, куда бегают игроки, что делают, какие вещи приносят. Чем точнее ты это запомнишь, тем быстрее мы победим. А я пока посмотрю на интерфейс.

– Хорошо.

Вот что мне нравится, так это ее абсолютная серьезность. Никаких глупых вопросов 'Зачем?', 'Почему?'.

Я сел на деревянный пол вышки, и отрешился от игрового мира. Передо мной возникло привычное оформление игрового окна. Оно висело впереди, выделяясь яркими красками на фоне густой черноты. Размер его был метр на полметра. Слева вверху показатели здоровья – пылающее пламя, и маны – ступок сияющего тумана. В левом верхнем углу карта – четверть круга со сплошной темнотой. Слева внизу чат игроков, справа серебряный шар, с пробегающими по поверхности волнами. Его я и коснулся в первую очередь. Он разлетелся мелкими брызгами, часть слилась в окно характеристик персонажа.

Объемная модель меня самого стояла и нагло усмехалась. Я покрутил 'себя', для этого оказалось достаточно небольшого жеста и четкого намерения. На каждой вещи висела картонная бирка. На ней было написано название вещи, прочность, и очевидно там же будут дополнительные характеристики. Стандартная одежда оказалась без каких-либо дополнительных плюсов.

Другая часть капель плавно кружилась неспешным вихрем с изменяющейся осью вращения. Я поднес руку, капли начали сливаться в разные фигуры размером с ладонь. Модели пробежали мимо и вновь распались на серебристую текучую взвесь. Вот двойные двери, с надписью 'Комната достижений'. Вот тоненькая тетрадка, обозначенная как 'Список навыков'. Следом появилась небольшая доска, на ней гравировка 'Те, кто достойны памяти'. Затем колокольчик – 'Связь с администрацией', после маленькая прозрачная сфера – 'Профессии'. Вновь начали появляться двери, когда часть капель резко отделилась от вихря, превратившись в колокольчик. Он начал покачиваться, разбивая тишину мелодичным перезвоном.

Я коснулся его рукой, он распался на искры, обращаясь письмом. На нем аккуратным, и явно не машинным почерком были выведено обращение администрации:

'Байт Зерован, вами была обнаружена критическая уязвимость в игровой системе. Вам начислены бонусные очки характеристик в размере 20 (двадцати) штук. Однако, вы воспользовались данной уязвимостью в своих целях. Также вы не уведомили об этом администрацию игры 'Десятка', в связи с этим начисление бонусных очков аннулируется. В будущем повторные

действия приведут к наложению долговременных отрицательных эффектов на вашего персонажа.

С ув. Администрация.'

Под письмом осталась небольшая область с тиснением 'Ответить'. Я коснулся его. Серебряная пыльца взвилась в воздух, и сложилась в уведомление. Вкратце – там говорилось о том, что общение с администрацией проводится исключительно рукописным способом. Устная речь исключена, так как ее плохо интерпретирует арбитражная программа, а текст, написанный от руки, может быть использован как доказательство в судебном разбирательстве. Далее шло описание программы анализирующей почерк, и уровня ее достоверности, вместе с предупреждением о тщетности попыток сознательного искажения индивидуальных особенностей письма.

Отдельным пунктом шло описание программы-арбитра, которая регулировала споры между игроками и администрацией 'Десятки'. Чем больше я читал, тем в больший восторг приходил. Тот, кто придумал эту программу, был тем еще бунтарем. Администрация игры подобна богам, а программа-арбитр – чудесная колесница, способная перенести смертных на вершину Олимпа. Теперь у игроков появился шанс поджарить пятки Зевсу, и уйти невозбранно. Прекрааасно.

После того, как я коснулся надписи 'Ознакомлен', уведомление обратилось пером. Я принялся писать ответ. В предельно вежливой форме я объяснял, что никак не мог их уведомить из-за того, что никакой справки по интерфейсу мне, как и остальным участникам теста не дали.

Спустя некоторое время лист удлинился. Первое письмо от администрации накрутилось на возникший валик. Снизу появилось новое сообщение, где мне сообщали о некоем вреде, который я нанес пятерым игрокам. Я ответил, что это их вина и выставил претензию за нанесение вреда моему душевному здоровью, ведь я теперь чувствую свою вину. И все потому, что они скрыли возможность возникновения подобной ситуации, или что еще хуже допустили небрежное отношение к работе альфа-тестеров.

Письма вновь скрутились. Свиток из писем продолжил накручиваться, когда пришло третье послание от администрации. Судя по почерку, это был другой человек. В язвительном тоне мне сообщали, что, дескать, чтобы впредь избежать подобных эксцессов администрация заблокирует доступ к системному интерфейсу всем участникам теста. Также выразили соболезнования, поскольку игроки, имеющие к нему доступ, обладают преимуществом перед теми, кто еще не обнаружил этой функции. Бла-бла-бла, надеемся на понимание и так далее.

Разумеется, я согласился, но упрекнул неведомого собеседника в грубости, и том, что это усугубило мой душевный дискомфорт на фоне известий о том, что я стал спусковым крючком, который обрушил удар их преступной халатности на моих коллег по тестированию. И, конечно, затребовал компенсацию в виде очков характеристик.

Ответа от них не поступило, но появился новый звоночек. В этот раз не серебристого, а красного цвета. Как оказалось, это было сообщение от программы-арбитра, которая сочла мое требование законным и присудила три очка характеристик.

Три письма – три очка. С одной стороны я был огорчен, ведь по идее мог получить много больше. А с другой... я одолел неведомых админов со счетом три-ноль. Чистая победа. И пришло время увеличить разрыв.

Я вышел из того, что администрация назвала системным интерфейсом, встал с деревянного пола наблюдательной вышки, и прокричал во всю мощь легких:

– Все!!! Слушайте меня внимательно!!! – некоторые игроки прекратили свою суету, и посмотрели на меня. – Бросьте все свои дела. Сядьте и закройте глаза. Я надавил на админов и заставил их разблокировать доступ к чату, просмотру характеристик и всему прочему. Приготовьтесь, чтобы это не застало вас врасплох.

– Заставил админов?! – прокричал один. – Да, ты – юморист!

Послышались смешки, но некоторые послушались меня. Шло время, ничего не происходило. Я буквально чувствовал, как скрипит мозг у администраторов, сидящих на периферии виртуального мира. Они хотели лишить меня преимущества? Пусть сделают это, и потеряют часть репутации, а если отменят свое решение, то я все равно выиграю. Я довольно усмехнулся. Это вилка! Чтобы они не выбрали, я заберу одну из фигур с этой доски. Вопрос лишь в том, чем они решат пожертвовать.

– Пришло! – вскочил один из тех, кто прислушался к моему совету. – Письмо от админов!

Игроки один за другим закрывали глаза, и начинали исследовать системное меню. Некоторые упорно стояли с открытыми глазами, и вскоре начали падать со взглядом устремленным в никуда. Похоже, их принудительно ввели в то пространство.

Когда суэта более менее улеглась, игроки начали смотреть на меня с различными чувствами. Одни с откровенной опаской шептались о том, как я уделал ту пятерку, другие с восторгом обсуждали мое заявление о давлении на администрацию. Я слушал их крики:

– Откуда у тебя тот скилл, это какой-то чит? И как ты узнал о письме админов?

– Да, точно! Если бы кто-то надавил на админов, они бы просто выкинули его из тестеров!

– Вряд ли, – усмехнулся я. – Ведь мое присутствие здесь нужно им, гораздо больше чем мне.

– Хорош свистеть! – а затем я услышал вопрос, которого так ждал. – Ты вообще кто такой?

Толпа игроков затихла. Они ждали моего ответа. Я смотрел на них и думал о том, что каждый из них является моим соперником в этой игре; о том, что кто-то из администраторов невзлюбил меня. Это война на два фронта. С двумя огромными, сильными врагами. Но мне к подобному не привыкать. Шахматы на троих – игра, которую я осваивал с младенчества.

Эти геймеры. Я понимаю их чувства. Администрация подобна богам на Олимпе, а история учит, что перечить им – опасно для здоровья. Прометей, Титаны, Одиссей... Каждый кто осмеливался встать им поперек дороги плохо заканчивал, но сейчас перед ними тот, кто пошатнул трон небожителей и остался невредим. Сочтут ли они меня великим героем или примут за глупого шутника, зависит от того, что я отвечу.

– Думаете, я читер? Не верите? Знайте же, что вы заблуждаетесь. Здесь много геймеров, заслуживших почет и славу. И некоторые, уверен, сталкивались со мной раньше. Вы хотите знать кто я? – герой или шут? Кем мне суждено стать здесь? – В таком случае, разрешите представиться. Мое имя – Байт Зерован!

Деревню накрыла тишина. Все выглядели смущенными, хотя надо мной должно было появиться имя. Донат побери! Неужели я провалился?

Из толпы вышел Тавур.

– Так это была не шутка? Ты действительно...

– Эй, о чем он говорит? – спросил кто рядом.

– Не все знают это имя, – потрясенно проговорил Тавур. – Байт Зерован – имя того, кто известен в мире геймеров, как... ДитяКода...

Секунду все молчали, а потом один из игроков рассмеялся:

– Вот черт! Получается, теперь борьба будет идти за второе место? Раз уж тут он...

– Хрена с два, я ему уступлю! – о! Эта та самая женщина, что хотела отбить у меня жену. Стайка подружек стояла рядом с ней, как и в зале собрания. – Даже если он и его подружка – это сами Восемь единиц и Восемь нулей, я не уступлю! Я буду сражаться изо всех сил, как того требует честь геймера!

Выкрики и вызовы следовали один за другим, но это лишь приводило меня в восторг. Ведь у возмущенных и разгневанных игроков было кое-что общее – вера. Они поверили мне, поверили в меня. Пожалуй, сегодня я впервые был рад своей репутации, и благодарен предкам за столь странное имя.

– Ух ты, – протянула Алиса. – Они так оживились! Что будем делать теперь?

– То же самое. Наблюдать за ними.

Алиса спокойно продолжила наблюдение. Пришло время оценить кто из них на что способен. Даже самый умелый гроссмейстер не победит, играя в шахматы на троих всего двумя фигурами. А мне предстоит суровая битва. Очень суровая...

Глава 3 Первый раз, первый класс

Что есть величайшее Добро? Наставить человека на путь помощи самому себе, да так, чтобы он мог бороться за свое счастье без пинков от судьбы и других людей. Любовь? Нет, в своем чрезмерном милосердии она не позволяет отпустить другого полностью, получая в ответ лишь неблагодарность. Добро же нужно творить с некоторым равнодушием. Да... оно нечто среднее между ним и любовью. Пример? Будь некий вирус, который бы заставлял людей заботиться о себе и близких, а также распространялся без какого-либо контроля. Выпустить его в мир и забыть об этом напрочь – это было бы величайшим добром.

Рыцарь Добра Тавур

(Девиз: Никогда себя не жалей)

После моего представления игроки бегали, как заведенные. Кажется, мое бездействие было принято за пренебрежение. Некоторые поговаривали о форе, которую я им якобы дал. И оттого они стремились выполнить задания как можно быстрее. Я их не разубеждал, ведь их активность – то, что мне сейчас нужно больше всего. В идеале главный тест этой локации будет завершен до конца этого дня. Однако в играх время обычно ускоряется, а здесь соотношение один к одному. Как это скажется в дальнейшем пока не ясно.

Двое игроков рубили дерево. В реальности результаты должны быть более впечатляющими. Да и задание они взяли, когда другая пара начинающих лесорубов отказалась продолжать. Тактика у них оказалась довольно простой. Пока один рубил, второй разбирался в системном интерфейсе. Затем менялись. Судя по довольным лицам, что-то они от этой работы получали.

Все ползки, прыжки и прочие выкрутасы действительно развивали характеристики. Но прирост был настолько мал, что для поднятия силы на один пункт отжиматься нужно было целый день. Почти все действия влияли в комплексе на несколько параметров. Все это я узнал, слушая разговоры других игроков. Правдивость этих слов доказывало возвращение к нормальному, насколько это возможно, поведению моих коллег по тестированию.

В конце концов, движение людей приобрело определенную упорядоченность. В какой-то момент, они просто перестали рассеиваться по сторонам. Задания вели их в определенные точки, которых оказалось всего-то десяток. Все задания можно было разделить на две группы: вне деревни и внутри неё. Если исключить задания 'принеси-подай-поговори', внутри поселения остается всего три места, которые игроки обтекали, а случайно наткнувшись, тут же бежали дальше. Первое – красивый дом почти в самом центре, второе – колодец, над которым не было ворот, а вокруг не росло ни травинки, третье – вышка на которой стояли мы с Алисой.

Снаружи деревни игроки не забегали вглубь леса; не отходили по дороге дальше пятисот метров; не подходили к небольшому озерцу, которое я бы и не заметил, если бы не забрался сюда; не приближались к месту выпаса скота; и не приближались к наружной стороне частокола ближе чем на пять метров.

– Алиса, пока ты наблюдала одна, кто-нибудь приближался к этим местам на достаточно долгий срок? Было похоже, что они выполняют задание? – я перечислил точки внутри деревни.

– Нет, – мотнула она головой.

– В таком случае нам нужно к ним наведаться.

– Зачем?

– Оставлять на стартовой локации места для чистого антуража – слишком расточительно. Если с этими местами не связаны никакие задания, то у них может быть некая история, которая станет подсказкой для чего-то большего... Или они простая обманка. В любом случае мы должны проверить. И еще, если нас отправят выполнять задание туда, где кто-то его уже делал

предупреди меня, чтобы я мог отказаться от него. Если двигаться по дороге, которую выбрало большинство, однажды окажешься в пробке. Это нам категорически не подходит.

Алиса, кивнула. Мы начали спускаться, когда из вычурного дома вывалились по очереди двое игроков.

– Что будем делать? – спросил один из них.

– Пойдем к охотнику. Нужно взять что-то более серьезное, чем та сеть, – второй ухмыльнулся. – Мы завалим этого оленя. И будет много-много мяса. Как думаешь, сколько нам за него отвалят?

– Давай сначала добьем зверя.

Они побежали легкой трусцой. Когда мы спустились и подошли к зданию, дверь оказалась закрытой. Тем не менее, спустя минуту оттуда вывалилась группа под предводительством той самой крикливой женщины. Теперь с ней были не только девушки, но и несколько мужчин. Одним из них оказался Арсагрус. Предводительница фыркнула и демонстративно отвернулась, 'счастливый билет' улыбнулся, остальные скромненько жались друг к другу. Еще один мужчина упорно не глядел в нашу сторону, лишь нахмурился, проходя мимо.

– Теперь понятно, что это место воскрешения погибших игроков, – я заглянул в окно. Помещение внутри оказалось довольно большим. Внутренних стен нет – видны окна с противоположной стороны здания. Два ряда колонн из дерева стоят вдоль дорожки, соединяющей дверь и небольшой постамент. Похоже на алтарь, но нет и намека на образ божества. Заготовка под храм – не более.

Следующее место, к которому подошли – колодец. Как я и предполагал – воды в нем не оказалось.

– Видишь, что там внизу?

Алиса взглядела вглубь темноты и кивнула.

– Там песок.

– В точку. Ты видела вокруг еще какой-нибудь источник воды?

– Только озеро.

– А теперь подумай. У них нет источника воды, озеро довольно далеко, а никто и не думает послать игроков за питьем. Жители деревни готовы использовать появившихся работяг для самых разных работ, но не просят о такой трудной и необходимой вещи. Почему?

– Они – дураки?

– Нет, Алиса. Они – программы. Им могли просто запретить думать о подобном. Или у них в подвалах есть куча кувшинов с запасами питья. Или еще что-нибудь. Главное – разработчики хорошо спрятали озеро. Увидеть его можно только с наблюдательной вышки, и ответственный NPC всеми силами отгонял игроков прочь. Однако наблюдателя удалось согнать с поста, – я посмотрел на место наблюдателя. Парень вернулся, Райла наверху вместе с ним. – Они оставили лазейку, чтобы игроки могли попасть туда и увидеть озеро. Это путь к скрытой локации. Я уверен, в озере нас ждет какая-то фишка. Или баг.

– Не понимаю, – Алиса требовательно взглянула мне в глаза.

– Рояль.

– Рояль? Я играть не умею, но слышала они довольно дорогие.

– Рояли никто в здравом уме не продает... Погоди. Ты же не про музыкальный инструмент говоришь?

– А есть другой рояль? – Алиса задумалась. – А! Я знаю! Это означает королевский, но произносится чуть по другому. Эээ... Опять мимо?

– Ладно, просто идем туда. Если я прав и там плюшка от разработчиков, то проще показать на примере. А если нет, то и объяснять не за чем, – Алиса опять ограничилась кивком. – Не стесняйся спрашивать, если что-то непонятно.

– Мне пока понятно настолько мало, что я даже не знаю о чем спрашивать.

Алиса шла за этим человеком, который так настойчиво утверждал, что станет ее мужем. Сколько уже таких было? Все они делились на две категории. Те, кто и близко боялся к ней подойти после поединка с отцом, и те, кто становился его учениками. Он убеждал кандидатов, что со временем они станут сильнее, и обязательно одолеют его. Не станет же собственный отец избивать ухажеров дочери бесконечно. И, в конце концов, просто отдаст ее руку лучшему, а сам постоит в сторонке, пока будет проходить рыцарский турнир. Так отец говорил всем... но Алиса в это уже не верила.

Отец был воистину беспощаден. Алиса уже была взрослой, но до сих пор ни с кем даже не целовалась. Ужасно стыдно. Девчонки в додзё постоянно рассказывали о своих свиданиях, временами это было невыносимо. Даже тренировки не облегчали эту муку. Алиса была готова выйти замуж за любого, лишь бы поскорее. А если муж окажется плохим, то искусство призрачных ядов поможет справиться с этим. Отец говорил, что игроки слабые, но он победил пятерых в одиночку. Этот человек... странный. Не любит игры, но очень в них хорош. Его имя знаменито, и он движется как тот, кто готов к битве. Следует ли относиться к нему как к воину, или как к человеку, который играет в война? Алиса еще не знала.

Вокруг бегало множество людей, а они неспешной походкой вышли из деревни.

– Нам не стоит поторопиться?

– Нет. Суета лишь повредит, – Алиса кивнула, хотя внутренне бунтовала против такого отношения к делу. Излишняя самоуверенность сгубила многих. Женская хитрость номер один – будь покладистой, и мужчина откроет свои уязвимые места. Запомни их и приготовься использовать в нужное время. Если бить в болевые точки слишком часто, чувствительность уменьшится. Набивка существует не только для тела, но и для духа, души, чувств. Алиса всегда восхищалась тем, как матери удается одолеть отца всего несколькими словами. Она притворялась пайнкой и оттачивала мастерство на каждом, кто попадался. В додзё такое не прокатывало. Страх учеников перед отцом был слишком велик.

– Эй, ты! – на обочине дороги сидел юноша. – Я слышал, кто-то назвался именем Байт. Это не ты случайно?

– Угадал. Я – Байт.

– Ух, ты. И вправду взял это имя. Надеюсь, ты действительно тот, за кого себя выдаешь. Потому что сейчас, – он похлопал по мешку рядом с собой – я завершу главный квест песочницы. опередить ДитяКода и доказать, что ты обычный геймер – моя цель! Потому что я играю куда лучше. Я бросаю тебе вызов, Байт Зерован!

Алиса напряглась. В этой игре она должна добиться как можно большего, а для этого ей следует быть в команде с кем-то, кто силен в играх. Верный ли выбор она сделала? Этот также выглядит очень сильным. Алиса припомнила, что он сидел в зале собрания возле стены, и дремал. Внезапная догадка посетила ее. Она не ощутила его силу, из-за того, что он был расслаблен?

– Завершишь главный квест? – усмехнулся Байт. – Я буду этому только рад. Удачи тебе! Он пошел прочь, Алиса поспешила следом. Эта уверенность подкупала.

– Ты обещал, что поможешь мне. Если он выполнит главное задание, то мы останемся ни с чем, верно?

– Да, – этот человек легкомысленно усмехнулся. – Я видел, что он пришел из леса. В некоторых играх именно там можно найти главного босса песочницы. Это был один из вариантов. Если все именно так, то убивший его определенно может оказаться на вершине рейтинга по итогам этого этапа. Однако первый после песочницы, и первый по окончании всей игры – звания абсолютно разного уровня. В песочнице главное не победа. Подготовка к будущим этапам куда важнее. Мы могли бы бегать, выполняя задания, или развивать характери-

стики выполнением физических упражнений, но это пустая трата времени. Прежде игр полного погружения не существовало, но существует негласное правило – в песочнице должен быть спрятан солидный бонус.

– Почему?

– Без понятия. Спроси у писателей, которые описывали прохождение таких игр. Если разработчики решили устроить нечто подобное, то мы можем получить преимущество для игры на более высоких уровнях. Если будем спешить к озеру, другие могут последовать за нами. Пусть лучше считают меня безнадежным позером.

Алиса кивнула. Этот человек хитер. Нужно быть настороже, иначе он может раскрыть ее намерения. Всю дорогу до озера она молчала, наблюдая за этим человеком. Ровная походка, будто на прогулке. Ни капли сомнений. Кажется, его отношение ко всему происходящему чересчур легкомысленное. И все же... было в нем что-то, что заставляло верить в его способность победить.

– Вот, мы и пришли, – сказал этот человек, когда они остановились возле озера. – Осталось только нырнуть и хорошенько все обследовать.

– Я сделаю это! – горячо воскликнула Алиса. – Все это время я просто ходила рядом, но теперь могу быть полезна!

– Уверена? – этот человек смотрел с сомнением.

– Да! – Алиса надеялась, что он не подозревает ее. Конечно, она сказала, что не играла в компьютерные игры, но не выяснить совсем ничего было бы полнейшей глупостью. Лорания знает о компьютерных играх много, она щедро делилась информацией на протяжении целого дня. Алиса почти ничего не поняла, но суть уловила – нужен легендарный меч, тогда в игре можно победить. Чего стоит мастерство без могущества? В игре нужна особая сила, основанная на законах этого мира. Лишь имея ее, можно будет раскрыть весь потенциал техник школы Великого Переменчивого Потока.

– Ну, ладно. Осмотрись там, если найдешь что-нибудь интересное, тут же зови.

Алиса кивнула и прыгнула в озеро. Чистейшая прозрачная вода скрывала в себе яркие краски подводных растений и кораллов, так радующих девичье сердце, а прямо посередине на небольшой песчаной горке находилось нечто особенное. Алиса на мгновение ощутила дрожь. Этот человек знал... Но ведь она не отходила от него ни на шаг. Такой опыт в играх... Просто невероятно!

Алиса вдруг поняла, почему его имя столь известно среди жителей игрового мира. Определенно ее выбор был верным. Даже если она ничего не понимает в его мотивах и действиях, Алиса решила продолжить этот путь рядом с этим человеком. И тогда, кто знает... быть может, когда их школа обретет множество последователей, отец согласится отдать ее замуж за этого человека. Пока стоит вернуться к нему, ведь как использовать находку в озере Алиса не имела ни малейшего понятия.

Алиса вынырнула довольно скоро. Вид у нее был довольно взволнованный. Интересно, как ощущается нахождение под водой? Из-за ограничений реалистичности, можно не заметить, как задохнешься. А душить людей в реальности никто не позволит.

– Там! Действительно есть что-то! Думаю, это рояль! – Алиса махала энергично мне рукой.

– Ну, пойдем.

В озеро я нырнул прямо в одежде, как и Алиса. Все нуждается в проверке. Будет ли она тянуть ко дну? Останется ли влажной, после того как мы выберемся? Если останется, то как долго? На такие мелочи в играх редко обращают внимание, ведь для разработчиков возиться

с этим – та еще морока. Однако здесь это может оказаться чрезвычайно важным. Стоило мне погрузиться под воду, как я почувствовал пузырь воздуха во рту. С каждым моим вдохом он уменьшался, а с выдохом из носа выпрыгивали мелкие пузыри.

С первого взгляда стало понятно, что с озером что-то не так. Стоя на берегу ничего под поверхностью воды было не разглядеть, но стоило нырнуть, и перед глазами раскинулась отнюдь не озерная природа. Скорее, это был кусочек океана, который вставили в это место. Разработчики не могли допустить такого несоответствия. Это может быть совершенно иная ветка заданий. Как нам ее начать? И что мы можем получить?

Посередине озерного дна на песчаной насыпи я увидел его. Признаться, я рассчитывал на нечто более экстравагантное. Это действительно был рояль, сотворенный из кораллов, ракушек, костей гигантской рыбы... Из чего были сделаны струны я так и не понял, но звук их походил на настоящий.

Воздух заканчивался, пришлось вынырнуть за новой порцией. Голова Алисы появилась рядом.

– Думаю, на нем придется сыграть. Тебе в это время нужно быть настороже. Могут появиться противники или что-то вроде того.

Алиса энергично закивала на мои слова. Откуда столько энтузиазма? И этот блеск в глазах... неужели игры начинают отравлять ее, впитываться в саму ее суть... Надеюсь, что нет. Если она станет игрозависимой будет проблемно ее исцелить. Остается уповать на ее воинский дух.

Я с усилием набрал воздуха и нырнул вновь. Как и ожидалось пузырь воздуха больше, если вдыхать во всю мощь легких. Попробовал не дышать, и пузырь стал таять куда быстрее. Пока нашел наиболее экономный ритм дыхания, пузырь истаял совсем. В рот сквозь закрытые губы рванула вода. Пришлось выныривать. Теперь все ясно, можно отправляться к роялю.

Опустился на десяток метров в глубину, обхватил ногами стул, намертво вмурованный в дно (за что он там держится?), и приступил к игре. Звук у этого рояля был чистый, но вот с ритмом творилась какая-то беда. Клавиши нажимались с большим трудом, и это не было бы проблемой в реальности. Стоило мне освоить слепой набор на клавиатуре, как предки начали подменять кнопки. Пластмасс заменили на металл. Постепенно пружинящий механизм становился все жестче и жестче. Следом на кончики пальцев стали цеплять жгуты, тянущиеся к спинке кресла. Словом пальцы у меня были тверже, чем костяшки на кулаке. Набитые и сильные. Но в игре все равны. Игровые законы нивелируют все преимущества реального мира.

Каждое нажатие на клавишу проходило с задержкой, а звук распространяется в воде с большей скоростью, чем на воздухе. Приходилось трижды выныривать за новыми порциями, прежде чем удалось приноровиться к игре на подводном рояле. Когда мелодия стала получаться гармоничной, рояль тут же отреагировал. Одна из ракушек начала открываться, из нее вышел поток красных песчинок, указывая на определенные клавиши. Все, что оставалось – следовать этим подсказкам. К счастью мелодия оказалась очень простой. Очевидно, разработчики стремились сделать этот тест проходимым для всех.

Когда эта ракушка закрылась, красные песчинки растворились в воде. Начала открываться следующая, теперь песчинки синего цвета указывали на какие клавиши следует жать. Доиграть не успел, кончился воздух. Когда выплыл на поверхность, меня ждала улыбающаяся Алиса.

– Вот! – протянула она ладонь, на которой лежала красная жемчужина. – Когда ты играл, одна из ракушек засветилась и открылась.

Вот оно что. Открывается ракушка не только на рояле, но и еще одна где-то на дне озера.

– Понятно. Придется играть, чтобы собрать все жемчужины, – я нырнул, начал играть, снова открывалась ракушка с красными песчинками; новой жемчужины мы не получили. –

Алиса мне не хватит воздуха даже на вторую, а этих ракушек там десять. Так что, тебе придется мне помочь.

– Как?

– Передашь мне воздух, уверен, все получится.

– Передать? Как?

– Поцелуешь меня, – моя будущая жена покраснела так, что я испугался, как бы вода в озере не закипела. – Судя по твоей реакции, понадобится пара тренировок. Нурыай!

– Что? Я не... буль-брль-грбуль!

Ну что сказать... после десятого раза она перестала так остро реагировать. Мы приступили к ограблению музыкального озера. Некоторые ракушки открывались до ужаса долго – на два запаса воздуха, одна наоборот, открылась секунд на тридцать. Алиса не успела забрать жемчужину, и пришлось начинать все сначала. Одна раковина приоткрылась самую малость, и ее пришлось разламывать.

В конце концов, все десять жемчужин были получены. На это ушло несколько часов. Пока не ясно для чего их можно использовать, но мы были довольны. Оставляя за собой мокрые следы, мы пошли к деревне, в которой царил далеко не радостная атмосфера.

Хмурые игроки бросали на нас злые взгляды. Одни вытаскивали из палок примитивные копья, другие отработывали приемы боя в строю, третьи под руководством Арсагруса стреляли по мишеням. Чем ближе к центру мы подходили, тем шумнее становилось. Возле здания воскресения стояли колодки, в которые заковали того игрока, что обещал быстро завершить игру в песочнице.

– И что тут случилось? – он поднял голову. На меня смотрело расстроенное лицо.

– Пришел позлорадствовать?

– Нет. Я действительно не знаю, что случилось. Ходил поплавать.

– Хех... Тогда ты пропустил все веселье, – игрок помотал головой. – Я был уверен, что тот оборотень – главный босс песочницы. Его убийство должно было все завершить, но в итоге... Ха-ха-ха-ха! Ты только представь! Оказалось, что он – уважаемый житель этой деревни, и в дни полнолуния уходит в лес, чтобы водить хороводы с волками. А теперь, когда мы... когда я его убил, волки должны прийти, чтобы отомстить. Все готовятся к сражению. Решено разбиться на несколько групп. Одни сейчас отсыпаются в реале, другие тренируются тут. Будем караулить в несколько смен, чтобы защищать поселение. Я тут в качестве справочного бюро... все равно толку от меня сейчас немного.

– Прикрываешь тех, кто тебе помогал, страдая в одиночестве? Хм... И кто дал тебе это задание?

– Какой-то мужик встретил по дороге и предложил квест. Посоветовал взять с собой друзей. Объяснил где искать оборотня, и больше я его не видел...

– Ясно. По крайней мере, теперь мы знаем, что это за главное задание.

– Ага... Местные сказали, что волки будут нападать, пока не убьют нас или не умрут сами. Одного отправили на подмогу, но подкрепление он приведет не раньше, чем через пять дней. Как обычно вовремя не подоспеет, отсюда неделя на песочницу. И это... я очень глупо выглядел, когда бросал тебе вызов? Хотя нет... не отвечай. Так или иначе, я взойду на вершину мира игр! И мы сразимся!

– Ага, как скажешь. Идем, Алиса.

Мы отправились к колодцу. Если нас ждет осада, то вода просто обязана быть. Тогда почему никого не послали к озеру? Нужно выяснить все на месте.

– Добрый... – я глянул на темнеющее небо, – вечер.

– Добрый?!!! Ты рехнулся? – прорычал взъерошенный непись. – На нас скоро нападут твари, а ты говоришь добрый? Худшего денька я за всю жизнь не помню.

– Этот колодец совсем без воды. Нужно создать запасы, а неподалеку есть озеро. Когда на поселение нападут, будет уже не того.

– О чем ты говоришь? – фыркнул NPC. – В колодце есть вода. Для крайнего случая хватит.

– Там один песок.

– Там есть вода! – NPC покраснел от натуги. Так хотел доказать свою правоту.

– Нет.

– Есть!!! – он запыхтел, успокаивая дыхание. – Ладно, если там нет воды, то достань мне ведро сухого песка. Достанешь – получишь благодарность всего поселения. Предки! Да, если ты его там найдешь, я стану перед тобой на колени и буду называть не иначе, как 'Мудрейший'.

Я закрыл глаза, отстраняясь от мира. Передо мной вновь появилось системное меню. Посередине темного пространства висело сообщение:

Достаньте ведро сухого песка со дна колодца в деревне ?????? и отдайте его ???????.

Награда: благодарность ??????.. ?????? будет именовать вас 'Мудрейший'.

Над сообщением висело лицо NPC-квестодателя, обрамленное хороводом серебристых искр. Я не знаю его имени, и не знаю названия деревни, поэтому они отображаются знаками вопроса. Кнопок согласия или отказа нигде не видно. Я вынырнул обратно.

– Чего застыл?

– Я согласен.

– Ха! – поселенец хлопнул рукой по ноге. – Ты точно дурак! погоди, сбегаю за ведром.

Сбежал он быстро. В руках влажное деревянное ведро на длинной веревке, на лице скептическая мина. Он поставил ведро у колодца, размотал веревку, опустил один конец в глубину черного зева. Другой – намотал на руку. Одной ногой уперся в каменный борт.

– Спускайся, подстрахую.

Я закрыл глаза, скользнул к системному меню. Пока на это требуется определенное время, но вскоре я должен привыкнуть. Задание висело чуть сбоку с пометкой Активно, оставляя центр свободным. Стоит разобраться с характеристиками персонажа, в прошлый раз я их не заметил, но это можно сделать и позже. Бонусы – прежде всего. Когда я достану песок, должен открыться квест на доставку воды из озера. Пятиметровая зона вокруг колокола... Может ли где-то там быть тайный ход? Если так... эта игра будет пройдена в мгновение ока.

Первое, что увидел, открыв глаза – нетерпеливый взгляд квестодателя.

– Я готов, – он на это фыркнул.

– Я тоже пойду! – Алиса выглядела полной энтузиазма.

– Вдвоем наберем песка быстрее. Возражений нет?

NPC мотнул головой. Вот и хорошо. Квестодатель даже не пошатнулся, пока мы спускались. В игре даже хлипкий на вид человек может оказаться силачом. Весь вопрос в развитии характеристик. Веревки не хватило до дна каких-то полтора метра. Для человека это было не много. Даже прыгать не пришлось, чтобы коснуться дна. Однако, хватит ли ее, чтобы опустить к нам ведро. Я прикинул, сколько намотано на руку NPC, плюс кусочек до ведерной ручки... должно хватить. Алиса стала рядом и тут же присела, сгребая кучку песка.

Веревка скользнула вверх, светлый круг загородила деревянная емкость. Спустившись до середины, ведро замерло. А затем резко поползло обратно вверх. Над колодцем наклонился NPC.

– Сухой колодец? Вода нужна? – NPC расхохотался. – Идиот! В каждом доме есть трубы, по которым подается чистейшая водичка! А по другим трубам, она сливается к озеру. Поэтому колодец и высох! Магия! Ха-ха-ха-ха-ха!!! Ты! Посмел опозорить моего сына! Насмехался над его любовью! Даже не думай, что тебе удастся отсюда выбраться. Ваша свора появилась из ниоткуда и создала нам целую кучу проблем! Паршивый день! Но кое-что хорошее в нем есть. Ха-ха-ха-хаааа-ха-ха-ха-а-ха!!! Тебя ведь даже твои товарищи не любят. Твое высокомерие

заперло тебя здесь! Там ведь довольно свежо? Скоро наступит ночь и будет куда холоднее! Вы можете сбежать обратно в свой мир, так? Беги, как трусливая крыса! Ха-ха-ха-ха-ха-ху-ху-ху-уааа-ха-ха-хааааааа!!! Мое имя – Бетольд! Запомни его хорошенько! Это имя самого зоркого человека в деревне Вароба! А мой сын даже зорче! Никто не смеет порочить должность наблюдателя, ведь именно созданию этой вышки мы обязаны нашему выживанию!

Бетольд скрылся, только его смех затихал где-то там вдалеке. Я закрыл глаза, в системном меню вопросительные знаки изменились на имена собственные. К сожалению, в этом черном пространстве было так же холодно, как и в колодце.

Достаньте ведро сухого песка со дна колодца в деревне Вароба и отдайте его Бетольд.

Награда: благодарность Бетольд. Бетольд будет именовать вас 'Мудрейший'.

Точно! Количество вопросительных знаков отличалось, и по заданию мне полагается благодарность отнюдь не всех в деревне, а только этого Бетольда. Хм, а почему имя не склоняется? Я коснулся серебристого шара, он вновь распался на вихрь капель. Я протянул руку, желая вызвать пункт 'связь с администрацией'. Колокольчик появился, отвечая на мое 'намерение', однако он сиял чистым серебристым цветом, что меня совершенно не устраивало. Мне нужен был другой – красный. Пока я раздумывал, где мне его найти, над серебристой фигуркой появились две ленты – пергаментно-желтая и красная. Коснулся красной – появился свиток связи с программой-арбитром. Надеюсь, она может принимать решения, а не только анализировать общение с администрацией.

Я быстро написал сообщение об обнаружении ошибок в системе. Первая – отсутствие склонения имен. Вторая – несоответствие, вызванное заданием. Поскольку Бетольд мстит мне, очень тяжело представить, что он восплает благодарностью после того, как я выберусь. К моему удивлению программа-арбитр отклонила мои претензии, сообщив, что ошибки не обнаружено.

Я понял! Бетольд будет благодарен, только в том случае, если я принесу ему ведро сухого песка. Несколько капель воды с мокрой одежды не сделали песок мокрым, но это может быть поводом, чтобы не зачесть выполнение задания. И еще – у нас нет ведра.

– Донат побери! – выругался я, ударяя в стену. И только тогда заметил странность. В этом месте шов кладки оказался удивительно ровным. Вертикальная полоса была едва видна, но все же... Еще один бонус?

– Эй, внизу! – сверху появился силуэт настырной геймерши. – Бросай этого неудачника, и присоединяйся к нашей группе. Мы поможем выбраться.

– Мы покинем этот колодец вместе, – ответила ей Алиса. – Честь воина не позволит мне предать союзника!

Она выглядела удивительно строгой. Честь воина? Хм... тогда почему ее глаза то и дело возвращаются к странному соединению камней? Вот оно что... Ху-ху-ху, она пытается спровадить этих надоед, и не выдать нашу находку. Молодец!

– Пфф! Ты еще передумашь! Через часик я загляну снова, к этому времени твоя голова достаточно остынет.

Они ушли, а мы принялись вычищать пыль из этой щели. Некоторые из камней повредились от времени, поэтому в песке было предостаточно тонких пластин, которые мы и пустили в ход. За каких-то полчаса мы освободили от запыления прямоугольный контур (шестьдесят на сорок сантиметров). Осталось его открыть. Я с вопросом посмотрел на Алису. Она молча пожала плечами. Звуки в колодце отражаются от стен, и в итоге – наверху каждое наше слово будет очень хорошо слышно. Я не хотел рисковать, задавая вопросы, услышав которые любой случайный свидетель может понять, что мы здесь обнаружили.

Никаких потайных кнопок мы так и не нашли, все что нам осталось – упереться в стену напротив и попытаться ногами вдавить этот кусок кладки вглубь. Ничего не вышло. Что-то загородило колодец сверху. Оказывается уже прошел целый час. Не смотря на то, что у нас

ничего не получалось, Алиса снова ответила геймерше отказом на приглашение в команду. Странно... Ведь не может быть, чтобы оно не открывалось. Хотя, быть может, это вовсе не тайный лаз, а нечто другое и тут требуются некие условия... Сверху послышались крики, какой-то шум. Похоже, волчья осада уже началась.

Я устало сел на песок. Пока другие зарабатывают очки опыта, мы сидим тут. Конечно, нам удалось добыть жемчужины, но для чего они нужны и какова их стоимость, если даже в заурядной деревне есть магический водопровод. Неужели всю неделю, отведенную для песочницы, мы проведем здесь? Можно расчищать швы между камнями и попробовать взобраться наверх, но успех этого плана под большим вопросом. Можно убить одного из нас, а когда он воскреснет, спасти второго. Хороший план, но сама мысль об этом приводила меня в ярость. Ведь тогда этот NPC будет вести себя еще самодовольнее, а моя репутация пошатнется, и набрать хорошую команду не получится.

Должен быть другой выход. Посмотрел на Алису. Она набирала полный кулак песка, и выпускала его вниз тонкой стружкой. Этот колодец – песочница с большим бортом. Песочница в песочнице... Рядом была небольшая ямка – Алиса выгребла, когда собирала горку в центре. Я зачерпнул там еще, и ощутил нечто странное – камень ниже песчаной границы на ощупь был гораздо ровнее и тверже, чем остальной. Его защитила эта насыпь или?..

– Алиса, помоги мне.

Мы начали копать. Прямо под найденным прямоугольником. Стоило вырыть углубление, как песок начал засыпать его. Чтобы не пустить наши труды насмарку, я вставил в ямку ногу. Из под нее выгребал, и опускал ниже, песок сыпался сверху. Таким образом я закопал себя по колено, когда нащупал нечто круглое. Я не смог вдавить это в стену ногой. Пришлось втискивать туда руку. Положение оказалось ужасно неудобное, но когда потянул за выступ, это нечто поддалось. Еще десяток минут, и удалось выдвинуть невидимый рычаг до упора, не смотря на сопротивление песка. Послышался щелчок, а потом земля под нами провалилась. Песком просел вниз на добрых два метра, мое лицо тесануло о камень, а после я увидел свет. Красный огонек в настенном светильнике.

Мы с Алисой стояли в узком коридоре, позади небольшой проем, до половины высоты забитый песком. Я поспешил снять светильник и расположить его перед собой, чтобы как можно меньше света попадало в проем. Будет проблемно, если кто-то, заглянув в колодец, обнаружит идущий оттуда свет. Если тут есть чем поживиться, это должно принадлежать только нам.

Мы отправились навстречу неизвестности. Несколько поворотов и мы увидели крепкую деревянную дверь. Она легко открылась...

– Кто вы такие? – на нас смотрел старикан с длинной бородой грязно-серого цвета. Темно-синий халат, очевидно, некогда пестрел яркими узорами, а теперь выглядел бледным и жутко поношенным. Подсвечник из черепа с пятью рогами, камин без трубы, над которым в массивном котле кипело какое-то варево, полка с несколькими книгами. Без сомнения, мы оказались в логове мага.

– Меня зовут Байт, это Алиса.

– Мне плевать как вас зовут! Я спросил кто вы такие? – видя наше непонимание, он взъярился. – Я что, непонятно говорю?! Кто вы такие?! Чем занимаетесь?! Чьи вы ученики?!!

– Пока ничьи, – я ответил спокойно. Алиса тоже не проявляла ни малейшего беспокойства по поводу буйства этого мага. – Мы недавно в этом мире.

– Недавно?! Так значит вы... иномирцы! – старик упер в нас узловатый палец. Я знал! Я знал, что вы появитесь!

Он вскочил и начал ходить из стороны в сторону.

– Ладно, раз уж вы сюда добрались, то я готов открыть вам магические каналы. Однако какие именно решать вам.

– А какие есть?
– Спросишь у своего учителя.
– Но вы – единственный маг, который есть в округе.
– Что? Маг? – старик расхохотался. – Думаешь, такого сопляка как ты кто-то станет обучать магии – величайшему из искусств? Маги берут в ученики лишь достойнейших. Но магические каналы мы открываем многим. Воины, охотники, убийцы, лекари и многие прочие... Все открывают один или несколько магических каналов, в зависимости от школы. Магом же может зваться лишь тот, кто сумел пробудить все десять сил! Когда найдете свою стезю, возвращайтесь.

Сомневаюсь, что кто-то в этой деревне захочет взять меня в ученики. Нужно добиваться ученичества у этого хрыча.

– Я думаю, моя стезя – маг.

– Никак не уймешься? Я же сказал...

– Что откроете те каналы, которые мы захотим. Так почему бы вам не открыть их все.

Тогда мы станем магами, верно?

– Только не я, – возразила Алиса. – Мой путь – путь воина!

– Хмм... Умная девочка. А ты – глупец!

– Возможно, но как открыть все каналы?

– Ты должен сам это сделать, отрицая все прочие пути, проведя в медитации год, ты сумеешь открыть несколько каналов, а лет через десять достигнешь звания мага.

– Ладно, может, просто скажете, как вас убедить?

– Настырный неуч! Будь по-твоему! Принеси мне десять сокровищ Острейд.

– И где их взять?

– Где хочешь, там и возьми. Найдешь десять штук, открою все каналы магии. А теперь проваливай, – маг отвернулся, плюнул в котел, неведомо откуда достал деревянную плошку, зачерпнул варево, понюхал, и с отвращением вылил обратно.

Десять сокровищ... Погодите, неужели это... Я протянул руку, Алиса молча положила туда десяток жемчужин, которые мы собрали в озере. Я закрыл глаза, в системном меню висело активное задание:

Принесите ???????? ?????????? десять сокровищ Острейд.

Награда: класс маг.

Сейчас проверим насколько верно я понял ситуацию.

– Эти сойдут?

– Как будто можно добыть... – маг уставился на жемчужины в моей руке. – Откуда они у тебя?!

– Тут неподалеку есть озеро.

– Этого не может быть! Чтобы достать сокровища Острейд нужно уже быть магом! Ты у кого-то их купил?

– Нет, я...

– Значит, ты их украл?!

– Нет, я...

– Лжец! Маг должен использовать каждый из каналов по очереди, чтобы достать все сокровища, и при этом он не может удалиться от инструмента!

– Так я и не удалялся, их собрала Алиса.

– Что?! Путь мага – путь постижения силы! Он должен пройти паломничество в одиночку! Когда я оставлял гильдию, я строго приказал им направлять ко мне магов по одному. Ты воспользовался помощью, а значит – провалил свое испытание! Возвращайся к своему учителю... погоди, ты ведь сказал, что у тебя нет учителя.

– Точно.

– И ты не проходил испытание?

– Нет, мы просто пошли к озеру, нашли там рояль, собрали жемчуг.

– Но тебе не должно было хватить воздуха!

– Мы... – Алиса начала краснеть, – делились воздухом.

– Делились? Как? А! Хоооо... – маг, улыбаясь, погладил свою бороду. – А ты не промах! Делились воздухом. Хоооо... хо-хо.

– Уговор есть уговор. Раз уж мне так повезло, как ты смотришь на то, чтобы взять меня в ученики?

– Ученики? Ха! Соплив еще, чтобы учиться у архимага! Но посвящение в маги ты прой- дешь! – старикан протянул ко мне руку. – Я – архимаг Накоригад открываю тебе глаза. Прозрей и стань на путь магии!

Жемчужины испарились с моей ладони. А над кончиком каждого пальца засветились такие же сферы. Стоило остановить взгляд на одной, как тут же появлялась подсказка. Назва- ние этих сфер: Разрушение, Вектор, Концентрация, Форма, Отношение, Метка, Граница, Энергия, Количество, Движение.

– Это – десять составляющих магии. Развивайся, и найди десять атрибутов, без которых маг остается обычным фокусником.

– В каком месте это магия? Что за бред?!

– Вот видишь! Ты не готов! Но я выполнил свою часть сделки, а ты теперь пожинай плоды своего нетерпения!

– Донат побери! – я закусил губу. Это какой-то баг или разработчики в самом деле решили сделать такую ерунду с магией? Ладно, разберусь с этим позже, сейчас главное... – Как отсюда выбраться?

– Идите за мной. Заодно посмотрю, что вы сделали с моим озером. А я ведь запретил местным приближаться к нему. Запретил рассказывать о моей лаборатории здесь, даже создал им магический водопровод, чтобы они засыпали колодец песком. И что получил взамен? Эти олухи узнали мою хорошую сторону, пришло время узнать и плохую!

– Я могу взять это? – маг посмотрел на меня с удивлением, махнул рукой 'Бери', и пошел дальше. Удачно получилось, теперь у меня есть целехонькое ведроко.

У входа в колодец, маг даже пальцем не шевельнул, насыпь просто разошлась перед ним. Я зачерпнул песка в позаимствованную у архимага тару. Затем мы просто поднялись вверх, старикан левитировал нас. Так просто...

В деревне повсюду горели факелы, группа игроков убивала волка, прорвавшегося в посе- ление. Архимаг пошел к ним, мы с Алисой не отставали.

– Ты! – рядом появилось лицо Бетольда. – Когда ты выбрался?

– Только что. И у меня для тебя подарок, – я поставил перед ним ведро полное сухого песка. – Хотел сухого песка со дна колодца? Вот он. А теперь на колени!

Я был зол на этого NPC, и его подставу; я был зол на разработчиков за ту донатову ересь, что они сотворили с магией; я был зол на всех этих игроков вокруг, за их насмешливые взгляды; и я был зол на себя за то, что так вляпался непонятно во что.

– Так это из-за тебя мой покой был нарушен? – архимаг был зол не меньше моего, он направил руку на Бетольда, и я с нетерпением ждал, что он с ним сделает.

Прошла секунда, вторая, ничего не происходило, а потом мир вокруг исчез. Я увидел системное меню. Посередине качался красный колокольчик. Сообщение от про- граммы-арбитра. Мое замечание относительно ошибки было пересмотрено. Архимаг не убьет Бетольда, но что бы он с ним не сделал, это не заставит поселенца испытывать ко мне благо- дарность. Мне предлагалось защитить этого NPC, заслужить таким образом его благодарности и избежать появления критической ошибки. Награда – одно очко характеристик. Кстати, где

эти самые характеристики? Колокольчик навязчиво тренькал перед лицом. Ладно-ладно! Я согласен... А как тут согласиться?

Я коснулся описания задания на свитке, и потянул его влево, туда, где уже висело одно активное задание. Оно послушно переместилось, вместо изображения квестодателя там красовался красный колокольчик, окруженный каплями того же цвета. Затем мир игры вернулся.

– Остановись! – архимаг вздрогнул и будто очнулся.

– Чего тебе еще нужно?

– Бетольд осел, но он не планировал нарушать твое уединение.

– Что с твоим языком? – поразился архимаг. – Говори нормально!

– Он хотел отомстить мне и оставить в колодце.

– Действительно осел. Стоит иномирцу умереть, как он тут же окажется на ближайшем месте силы, – старикан задумчиво подергал бороду. – Но если не он, то кто?

– Никто. Просто, это – судьба.

– Судьба, говоришь? Хооо... Ну, хорошо. Найди меня когда станешь архимагом, и я признаю, что это было велением судьбы. А теперь открывайте ворота.

– Мы не можем, – возразил Бетольд. – Там огромная волчья стая!

– Что она может мне сделать?

– Ничего, – вставил я слово. – Но поселенцев сожрут.

– Ты прав, юный маг. В таком случае...

Он не сделал ничего заметного, но деревню накрыл сияющий купол. По поверхности пробежали искры, которые вскоре превратились в сеть молний. Они ударили вокруг деревни. Вой и скулеж зверей ошарашил всех вокруг. Архимаг подождал, пока ему откроют ворота и спокойно пошел к озеру со спрятанным роялем. Раненные волки пытались пройти в деревню, но щит их не пропускал. Какой-то умник попытался ударить копьём сквозь преграду, но у него ничего не вышло. А потом нас всех выдернули из игры.

ВетерДуш с радостью смотрела на растерянные лица геймеров, которым сказали собраться в холле пансиона. Одни спали, чтобы сменить товарищей в игре после полуночи, и теперь осматривались с явным непониманием. Других пришлось вырвать прямо из 'Десятки', чтобы донести маленькое объявление.

– Я вижу, все собрались. Замечательно. А теперь, – ВетерДуш улыбнулась, она предвкушала переполох, который поднимется после ее слов – у меня для вас потрясающие новости. Ваша группа поставила рекорд по скорости прохождения подготовительной локации. Признаться, я не ожидала. Но раз уж это случилось – до конца недели вы свободны. Можете съездить домой, поделиться впечатлениями с друзьями. Словом – заниматься чем угодно, кроме игры в 'Десятку'.

– Хотите сказать... мы не можем играть? Вообще?

– Именно. Фактически никакой сложности в прохождении больше не осталось. Нет смысла в вашем нахождении там. Со следующей недели мы подключим вас с настройками полной реалистичности, и начнется основная игра.

– Как это не смысла? Мы могли бы делать вылазки, охотиться на волков, поднимать уровень? – 'Это точно. Вы могли бы, но я вам этого не дам сделать...'

– Мне очень жаль, но таковы правила, – 'Как удачно, что наш реал-хиллер просил провести резкий переход на максимальную реалистичность, вместо плавного. Благодаря этому мне удалось добиться ограничения доступа к игре для моей группы. То, что нужно...' – К тому же, если вы будете поднимать уровень на ослабленных зверях, то станете намного сильнее игроков из других групп. Это практически читерство. Мы не можем допустить подобного.

– Но тогда они будут намного сильнее нас! Это нормально?

– Раз уж вы смогли пройти песочницу так быстро, то сократить разницу в уровнях для вас не составит никакого труда, – 'Эти кретины... Кто из них додумался разместить в каждой стартовой локации бонусы для высокоуровневых игроков? Они, видите ли, хотели, чтобы после увеличения уровня игроки возвращались к тем местам, где все начиналось. По правилам игры, видите ли, любой из секретов или NPC должен быть доступен для любого игрока локации тем или иным способом. Это, видите ли, должно подстегнуть их к более глубокому исследованию мира, его истории и бла-бла-бла... А то, что заносчивое ДитяКода получило самый редкий игровой класс – это ничего, это нормально!'. ВетерДуш была крайне зла, но ее грела одна единственная мысль. Маг очень силен на старших уровнях, но чтобы дойти до этих уровней, ему нужна серьезная группа поддержки. В противном случае...

– А как вообще смогли так быстро завершить квест? Волки должны были нападать всю неделю. Не могли же их убить всех разом.

– Не могли, но кое-кому удалось запустить настолько маловероятную цепь событий, что весь технический отдел руками разводит.

Среди игроков послышались шепотки. Они делились тем, что произошло в песочнице. На Байта стали бросать злые взгляды. Чем дальше, тем больше. ВетерДуш едва сдерживалась, чтобы не захохотать во весь голос. 'Что теперь, Байт? Посмотрим, как далеко ты сможешь продвинуться, имея поддержку всего одного игрока. Это – твой конец. Я выиграла эту битву, и одолею тебя в этой войне. Ты будешь сброшен со своего пьедестала. Пусть, ты написал в анкете, что ненавидишь игры, но кому приятно быть растоптанным? Познай же эту горечь!'

– На этом все! – Вокруг слышалось все больше возмущения, и это радовало ВетерДуш. Это был ее первый шаг в этой партии, и он разом заблокировал все фигуры противника. 'Что же ты предпримешь? Что? Я с нетерпением буду ждать твоего ответного хода, Байт Зерован...'

Я стоял у номера Алисы, она открывала дверь.

– Ур-род... – послышалось от проходящего мимо игрока.

Этим вечером меня многие невзлюбили, но теперь я знаю, кто мой враг в рядах администрации. Интересно, чем я разозлил ВетерДуш? Хотя сейчас есть вещи поважнее.

– Алиса, как насчет поцелуя на прощанье.

– Ни за что! Тогда это было нужно, а сейчас... сейчас...

– Вот как? Тогда у меня просто не остается выбора.

– Хочешь напасть на меня? – она приняла боевую стойку.

– Нет, что ты! У нас есть время до конца недели. Что скажешь, успеем мы смотаться к твоему папане, и вернуться обратно?

– Чтоо-о-О?! Ты! Не может быть! Неужели?! Ты собираешься бросить вызов моему отцу?!

– Именно.

– Он тебя покалечит!

– Я же говорил, этого не случится, – она хотела что-то еще возразить, но я воспользовался ее замешательством, и закрыл губы Алисы поцелуем. – Ну, до завтра.

Она ничего не ответила. Я пошел к себе, у лестницы оглянулся на свою будущую жену. Что это с ее взглядом? Там и правда появилась тень восхищения? Алиса громко захлопнула дверь. Кажется, ее раздосадовало то, что я увидел это. Ху-ху-ху, девушки такие забавные.

Скрытый мир, да? Что бы ты из себя ни представлял, меня не испугать! Кто бы ни встал на моем пути к счастью, его ждет лишь одно – сокрушительное поражение! Жди меня... мой будущий тесть!!!

Глава 4 Мир под завесой света

Стоит ли мечта того, чтобы пожертвовать здоровьем? Многие считают, что да. Повысит ли это шансы? Наверняка, нет. Это лишь плата за нетерпение и глупость. Кто-то подумает, что такова скорбь этого мира, но я верю – каждая слеза ребенка на алтаре мечты обернется бесценным опытом. Нет в этом мире ничего чище слез детей, как нет ничего более великого, чем самопожертвование.

Великий воин Хорд

(Девиз: Гусенице, что не способна обратиться бабочкой, остается лишь стать драконом)

Чья-то ладонь накрыла его рот. Имомуши задергался, пытаясь освободиться, но все было бесполезно. Он услышал 'тс-с-с-сссс', и замер. Темнота мешала увидеть кто склонился над ним. Имомуши сохранял настороженность, пока не смог разглядеть белый халат. Пришлось напрячь глаза, чтобы понять, что это врач, которого ВетерДуш назвала реал-хиллером. За все время, проведенное в больничной палате, Имомуши ни разу не слышал его имени.

'Что ему нужно?'

Давление ладони ослабло, доктор жестом поманил его за собой. Указательный палец другой руки был прижат к губам, призывая к тишине. Имомуши не знал, что происходит, но постарался подняться с минимальным шумом. Хоть его и выкинуло из игры после выходки Байта, он чувствовал себя отлично и не понимал, почему его до сих пор держат здесь.

Доктор неслышно отодвинул занавеску, отделяющую Имомуши от остальной части палаты. В углу дремала медсестра, они прошли мимо, не потревожив ее. Дверь палаты открылась без единого скрипа или шороха. Имомуши испытывал дискомфорт от того, что приходилось босиком идти по холодному полу (хорошо, хоть пижама была достаточно теплой), но молча следовал за белым халатом. По какой-то причине в коридорах не было ни единого источника света.

Имомуши старался запомнить дорогу, но спустя пятнадцать минут совершенно запутался. По ощущениям Имомуши, прошло не менее сорока минут, прежде чем доктор остановился перед очередным поворотом. Он снова прижал палец к губам, показал вниз, потом на ухо.

'Он хочет, чтобы я стоял тут и слушал?'

Доктор завернул за угол. Темноту разрезала полоса света; Она расширилась, а потом стала сужаться, но не исчезла полностью.

'Доктор вошел в помещение и специально оставил дверь приоткрытой. Что он хочет, чтобы я услышал?'

– Ты опоздал, – раздался недовольный женский голос. Имомуши узнал ВетерДуш.

– Были неотложные дела.

– Какие еще дела? Мы уже час назад должны были отчитаться перед руководством.

– Здоровье людей важнее, чем какой-то отчет.

– Хм, ты прав. Надеюсь, без твоей помощи действительно нельзя было обойтись. Потому что если ты пытаешься меня обмануть...

Доктор промолчал. Имомуши осторожно заглянул за поворот, оценил ситуацию. Как ни посмотри, он не мог подойти ближе и не выдать себя. Все что оставалось – находиться здесь, в надежде, что слышимость будет хорошей. Вскоре раздался еще один голос.

– Наконец-то вы вышли на связь, – судя по звучанию, он передавался через колонки. – Сегодня с вами хочет поговорить наш многоуважаемый президент компании.

– Прошу прощения за ожидание.

– Ничего страшного, – раздался четвертый голос. Он был достаточно сильный и уверенный, но явно принадлежал человеку в возрасте. – Я готов был ждать и больше, чтобы узнать все подробности произошедшего. Я читал отчеты, присланные вечером, но хотелось бы услышать все из первых рук.

– Конечно.

ВетерДуш начала рассказывать. И чем больше она говорила, тем больше изумлялся Имомуши. Выходило, что главный квест песочницы не должен был быть пройденным раньше, чем за пять дней. Его целью было скоординировать игроков, и обозначить необходимость быть в игре не только днем, но и ночью, чтобы защитить поселение. За неделю настройки реалистичности виртуального мира должны были постепенно приближаться к максимальному значению, и уже после этого начальная локация присоединялась к основному миру. Имомуши не совсем понял, что это должно значить, но старался не пропустить ни слова.

Дальше ВетерДуш рассказала о том, что случилось с ним и его товарищами. Об отчете технических специалистов, и о продолжении действий Байта, которые каким-то образом привели к возникновению не прогнозированной ситуации.

– Хотите сказать, что после появления архимага убийство волков стало легкой задачей? Разве это страшно? Они могли просто перебить их и до конца недели выполнять обычные поручения жителей, зарабатывая очки репутации.

– Если бы все было так просто... – вздохнула ВетерДуш. – Согласно задумке, игроки будут вводиться в 'Десятку' не по одному, а группами по сто человек. При этом создается совершенно новая стартовая локация, в которой игроки сидят на карантине на протяжении одной недели. По завершении срока адаптации, локация подключается к основному миру. При этом возможно возникновение одного из многочисленных сценариев для песочницы. В случае с бета-тестом сценарии были подключены ко всем песочницам без исключения. Мы подобрали их с таким учетом, чтобы они имели наименее похожий результат, и помогали развивать совершенно разные навыки, чтобы второй этап бета-прохождения был наиболее интересен наблюдателям.

– Да, мне это известно. Однако я не понимаю, как это связано с вашим решением ограничить тестерам доступ к игре. И что важно не на один-два дня, а до самого подключения к основному миру.

'Игроков отлучили от вирта?' Имомуши был потрясен, но в его сердце поселилась радость. Он переживал, что из-за нахождения в больничной палате отстанет от других. Пока ты болеешь, твой соперник качается. Это терзало его, но теперь с его души свалился тяжкий камень.

– Во-первых, после релиза игры, функционирование стартовых локаций поймут очень быстро. Более, чем вероятно появление пользователей, которые после первого входа в игру не захотят в нее возвращаться до самого подключения к основному миру. Даже не смотря на рекомендации врачей. Переход на полные настройки реалистичности без прохождения адаптационного курса, несет определенный стресс для организма. Несоответствие реальных и виртуальных возможностей их тел это лишь одна сторона медали. В реальном мире, мозг фильтрует часть поступающей к нему информации. В игре же этот механизм ослабляется. Альфа-тестеры проходили через этот механизм, однако, в конце концов, они уже привыкли. Чтобы проверить наши текущие способы защиты от торопливости пользователей, необходима свежая кровь. Этот случай просто дал нам такую возможность.

Во-вторых, в нашей стартовой локации действует сценарий, согласно которому монстры нападают на поселение в течении четырех дней и только на пятый они получают шанс полностью истребить противников до прибытия подмоги. До пятого дня монстры будут генерироваться в обход логики основного игрового мира. Таким образом идеальной стратегией было

бы оставлять всех монстров в живых, до пятого дня. В это время выполнять задания внутри поселения, поднять уровень, а затем уничтожить всех разом. Естественно, в этом случае итоговый уровень игроков будет в пределах прогнозируемого. Если же они окажутся умелыми, то рано или поздно столкнутся с силой, которую не смогут одолеть, и будет достигнут предел развития. Ведь монстры генерируются все сильнее и сильнее, по мере их уничтожения. Однако в нашем случае за четыре дня игроки смогут взять несравнимо высокий уровень. На протяжении четырех суток монстры будут нападать, получать повреждения от заклятий архимага, сбегать в сторону леса. Нет ничего сложного в том, чтобы добить их в это время. Это создаст группу, которая с легкостью подомнет все прочие на втором этапе, что совершенно недопустимо.

В-третьих, я не просто запретила им входить в игру. Я настойчиво рекомендовала им отправиться по домам. Мы распределяли тестеров так, чтобы они не могли создать команду из старых знакомых, достаточную для доминирования внутри группы. И что же они сделают, когда не смогут войти в игру? Я уверена, что большая часть свяжется со своими товарищами из других тестовых групп. Они, вероятно пожалуются на то, что здесь происходит. А затем...

– Они договорятся о получении помощи, – проговорил президент компании. – Полагаю о второй части тестового прохождения, вы им не сказали.

– Разумеется.

– Хм. В таком случае примите мою благодарность. Когда создавалась виртуальная игра, предполагалось, что игроки получают большую свободу действий. Второй этап должен стимулировать их взаимодействие друг с другом. Одно дело, когда ты ведешь дела с некой моделью, которую некто дергает за ниточки. И совсем другое, когда в игре твоя внешность, твой голос, твое выражение лица... Это совершенно иной уровень морального давления. Запрет на вход в игру... безусловно увеличит уровень хаоса внутри виртуального мира, сделает процесс куда менее предсказуемым. Я полностью одобряю ваше решение. Я распорядюсь, чтобы ваше отделение премировали за такую находчивость.

– Благодарю.

– И еще, как там наши пострадавшие?

– Через пару дней придут в норму, – сказал доктор. – Однако в целях улучшения их психического состояния, я собираюсь затребовать для них красные ящики.

– Что? – возмутилась ВетерДуш. – Это слишком жирно!

– Кроме этого, – как ни в чем не бывало, продолжил врач, – мы обязаны премировать игроков за сверхбыстрое прохождение первого этапа. Согласно планам за каждый день опережения графика им полагается пять очков характеристик. Но в этом случае им не будет необходимости просить помощи у друзей из других групп.

– Я вас понял. Другие участники получают синие ящики вместо бонусных очков.

– Но, господин президент! Давать им нечто настолько ценное?! Это...

– Все в порядке. Они могут побежать к другим группам, а могут и не побежать. Если появится некое равновесие в этом вопросе, количество хаоса только увеличится. Система получит куда более сложные условия для работы. Я просто развиваю вашу идею дальше. Также, я распорядюсь, чтобы шансы на получение ценнейших наград были увеличены.

ВетерДуш издала некий звук, который Имомуши не смог распознать. Как будто кто-то пытался ее задушить, но ведь это было совершенно невозможно, или... Так проявилась ее зависть? Она ведь тоже игрок, и очевидно, что награда, которую должны получить тестеры, довольно ценна.

'Похоже, что даже гейм-мастера имеют предел влияния'

– И последнее, что вы думаете делать с игроком, который вызвал весь этот переполох?

– Он получил редчайший игровой класс. Я категорически против того, чтобы он получал награду.

– На его уровне стать магом – скорее проблема, чем бонус, – вновь подал голос доктор. – К тому же за причинение ущерба другим игрокам он уже был наказан.

Некоторое время все молчали, а потом директор вынес решение.

– Я думаю, что ему действительно лучше не получать награду. Сколько игроков смогли освоить этот класс?

– Из ста пятидесяти альфа-тестеров, только двое смогли эффективно применять способности этого класса. Именно тогда мы и приняли решение ужесточить доступ к нему. Это был единственный метод, которым мы можем сохранить популярность магов, – из колонок раздался голос того, кто представлял президента вначале разговора.

'Да, это имеет смысл. После того как ты долго добивался получения редкого класса, ты будешь изо всех сил осваивать его возможности, как бы трудно это ни было. Если же получишь его легко, то, скорее всего, трудности освоения вызовут глубочайшее разочарование'

– Тогда любое облегчение игрового процесса приведет к тому, что он будет гораздо меньше времени уделять развитию навыков управления классом. Этому игроку награду не давать. На этом я с вами прощаюсь.

Слово взял тот, кому и положено было принимать отчеты. Разговор продолжился о мало-значимых для Имомуши вещах. Он позволил себе немного расслабиться, и обдумать слова о 'втором этапе'. Чем больше он размышлял, тем меньше ему нравилось то, что получалось в итоге. В размышлениях он чуть не прозевал момент, когда кто-то решил покинуть комнату обсуждения. К счастью, это оказался доктор. ВетерДуш продолжала разговор с неизвестным человеком.

Доктор снова приложил палец к губам, и поманил Имомуши. Они шли обратно в палату. Медсестра все также дремала в углу, товарищи не подавали признаков активности. Доктор показал на ухо и вопросительно поднял бровь. Имомуши ответил кивком. Доктор удовлетворенно улыбнулся и тихо ушел прочь. Имомуши смотрел в потолок и обдумывал план дальнейших действий. Выходило, что их куратору – ВетерДуш – наплевать на то, победит ее группа на тесте или нет. Имомуши зло стиснул челюсть. До самого утра он так и не смог сомкнуть глаз. Сквозь окно вливались лучи рассветного солнца, но план действий созрел.

Имомуши вышел в холл пансиона, предварительно предупредив о своем уходе сонную медсестру. Игроки постепенно появлялись вокруг него, их манили ароматы завтрака. Имомуши всматривался в их лица, выбирая наиболее уравновешенных, и тех, кто держался на отдалении от прочих. Гильдия есть гильдия, но в этом тесте он собирался победить.

Утро я встретил в отличном настроении. Меня определенно ждет прекрасное время. Никаких игр, никаких игроков. Только я, Алиса и... скрытый мир? Она хранит молчание о том, что это такое, но это не имеет значение, ведь в ближайшее время все решится.

Сборы много времени не отняли. В конце концов, я не собираюсь задерживаться там надолго. Когда я постучал в дверь Алисы, дверь открылась удивительно быстро. Она смотрела на меня со странным выражением. Будто сожалела о чем-то.

– Доброе утро.

Алиса молча кивнула. На ее лице появилось плаксивое выражение.

– Байт. Может быть... нам не стоит никуда ехать?

– О чем ты говоришь глупая? Как я могу медлить, когда на кону наша совместная жизнь? Это будет быстро.

– Да, – ее голос звучал понуро. – Именно это меня и беспокоит. Я не хочу, чтобы наше знакомство заканчивалось так быстро.

– Эй, ты совсем в меня не веришь? – ответом мне был грустный взгляд. Мне оставалось лишь вздохнуть. – Идем.

Алиса послушно плелась следом. В холле царило странное оживление. Вот что значит, игрокам нечего делать.

– Серьезно?! – воскликнул один из игроков неподалеку. – Нас действительно могут вернуть в игру до окончания недели теста?!

– Ага, тот тип так сказал, мол, в больничном крыле об этом болтали медсестры.

Я посмотрел в указанном направлении. Там стоял один из пятерки, которую мне пришлось вынести в игре. Вокруг него собралась небольшая толпа. Словно почувствовав взгляд, он повернулся и посмотрел прямо мне в глаза. Его брови сошлись вместе, а выражение лица выдавало решимость.

– Нас могут вернуть в игру? – встрепелась Алиса. – Тогда нам не стоит уезжать!

– Черт! Они слышали?

– Дебил! Ты еще громче мог об этом кричать?

– Если нас могут вернуть в игру, то мы должны убираться отсюда как можно скорее, – я схватил Алису за руку и побежал.

– Что? Нет! Моя миссия! Я должна быть здесь, чтобы...

– Алиса! Сражение за тебя неизмеримо важнее, чем сражение за какую-то награду. Неизмеримо важнее!!! Просто доверься мне!

Ее глаза расширились, щеки и шею залил румянец. Наконец она сжала мою ладонь и счастливо улыбнулась.

– Да!

К стоянке мы добежали быстро, но водитель наотрез отказался доставлять нас в город.

– Я вам не такси. Тест приостановлен, поэтому покинуть пансион захотят многие, ждите, пока соберется достаточное количество людей.

– Но они не собираются никуда уезжать.

– Хм, тогда пойди и собери письменные подтверждения этого. По одному на каждое пустое место.

Вот упрямый тип! Но повлиять на его решение я не могу.

– Еще как-то можно отсюда убраться, – спросил я без особой надежды.

– Вон велосипеды берите. Крути педали и езжай куда хочешь, только вернуть не забудь.

Мы с Алисой схватили по одному.

– Вы же не серьезно? – удивился водитель. – Тут до города приличное расстояние...

– Плевать! – огрызнулся я.

Мы вышли за ворота, закрепили вещи на багажнике. Алиса оседлала своего педального коня.

– Отличный велосипед. На таком можно ехать очень долго и потратить не так уж много сил.

Я сел на свой, опустил ногу на педаль, нажал, поехал и едва не свалился через пару метров. Только развитая реакция позволила мне вовремя выставить ногу для опоры. Нет! Меня прошиб холодный пот. Неужели я до сих пор... Неужели...

– Байт, ты... не умеешь ездить на велосипеде? – пораженно спросила Алиса.

– Что за глупость! Конечно, я... я...

Мои руки сжали руль. Почему? Почему это происходит со мной? Неужели я до сих пор...

11 лет назад

– С добрым утром малыш! – над Байтом нависли родители. Мгновенно оценив обстановку, он изобразил корчи, схватился за горло, выпучил язык из рта. А после обессиленно раскинул руки в стороны, голова упала на подушку, изо рта вытекала струйка слюны.

– Ох! Смотри, дорогой, он притворяется мертвым, как милоооо!

'Они раскусили меня! Но почему? Я был уверен, что сегодня день без утренней тренировки.'

Байт напрягся. Одним движением он откинул одеяло вверх, и ринулся в сторону окна. Специально на такой случай он приготовил путь к отступлению. Резкий рывок и форточка открывается. Байт подтягивается, выпрыгивает, но в следующий момент рука отца хватает его за ногу. Байт зависает вверх тормашками. С ужасом наблюдая за открывающимся окном. Этим входом в мир кошмаров и дьявольских тренировок. В ушах Байта раздался гулкий стук. Время начало замедляться.

Ему хотелось кричать, но он знал, что это не поможет. Бить руку также бесполезно, она не ослабит хватку, как бы он ни старался. Байт, как никто иной осознавал силу отца. Оказавшись в своей комнате, его захватило чувство близкое к отчаянию, но ни на секунду он не переставал искать выход из ситуации. Он уже начал подумывать об использовании запретной газовой атаки, когда...

– Кажется, наш малыш думает, что мы потащим его на тренировку. Байт, не волнуйся. Мы пришли по другому поводу.

Байт замер, но не терял бдительности. Он чувствовал себя героем, попавшим в лапы хитрых великанов. Он уступает им в силе, но должен одолеть их хитростью, так же как герой той истории, которую мама играла ему на ночь. Байт тоже проходил эту игру, там были разные концовки, но эту он любил больше всего.

Отец усадил его на кровать, и взял со стола странную коробку. Когда он открыл ее, Байт увидел торт с шестью свечами.

– С днем рождения!!! – разом прокричали родители.

Байт с облегчением упал на спину. Такое облегчение...

– Мы думали, что же тебе подарить, но у тебя и так есть все возможные виды консолей, коллекционные издания самых разных жанров. И нам так и не удалось заполучить новую часть приключений Верлокки. Тебе ведь нравятся 'Приключения Верлокки на острове великанов'. Через неделю выйдет 'Приключения Верлокки на острове динозавров', но ведь твой день рождения уже сегодня. Поэтому... мы решили спросить тебя. Что ты хочешь получить в качестве подарка?

– Я... могу выбрать сам? – Байт не мог поверить своему счастью. Как раз сейчас он безумно хотел одну вещь...

– Да. Просто скажи. Чего бы тебе хотелось больше всего?

– Велосипед!

– Хо? Велосипед?

Байт счастливо кивнул. Соседские ребята катались на них. Это было очень круто! И так весело! Почти так же весело, как играть в 'Приключения Верлокки'. К тому же те, кто лучше всего ездил, заслуживали всеобщее уважение. Перед мысленным взором Байта предстала картина, где он лихо рассекает на двухколесном велике, и все вокруг восхищенно смотрят на него. А потом он становится их главарем. Да, так он сможет создать свою гильдию. Прямо, как родители...

– Вот это наш сын! Он хочет велосипед дорогая!

– Да, это же просто чудесно, милый!

Отец тут же позвонил и заказал велосипед. Весь день они играли и веселились. Торт был настолько вкусным, что Байт хотел съесть еще кусочек даже тогда, когда его живот был набит до отказа. Вечером велосипед доставили, однако... он выглядел иначе, чем ожидал Байт.

С ним что-то делали, прикрепили перед компьютером. А байт все никак не мог понять, что происходит.

– Смотри, сын! Раз ты попросил велосипед, то и сам знаешь, как его использовать, но я на всякий случай поясню, – Байт заметил нечто странное в отце. Его лицо... Оно было странным. Как будто, отец заставлял себя улыбаться... Нет. Байт мотнул головой. Наверное, он просто что-то не то съел. И, кроме того, есть нечто более важное... велосипед. Одно его присутствие воодушевляло Байта. – Ты садишься на это сидение, и крутишь педали. Здесь стоит преобразователь, и ток, который вырабатывается от твоих действий динамо-машиной, поступает прямо к внешнему аккумулятору компьютера. Он настроен таким образом, что при накоплении заряда переходит в режим повышенной производительности. Раньше ты сталкивался с задержкой реагирования персонажей во время игр, но теперь, стоит тебе усиленно крутить педали, и ты сможешь перейти в нормальный режим. При этом кровь начнет циркулировать гораздо быстрее, и твой мозг будет реагировать на ситуацию лучше. Однако надолго тебя не хватит, поэтому подходить к этому ты должен с умом. Ты должен подобрать наилучший момент для использования этого буста!

– Ого! Его можно использовать даже для этого? Круто!

– Правда?! – просиял отец. – Тебе нравится?!

– Дааааа! – Байт весело смеялся. – А как...

– Да-да.

– Как его отсоединить, чтобы вывезти на улицу?

– А? – лицо отца снова стало каким-то ненастоящим. – На улицу?

– Да. Я всем покажу, как я хорош в езде на велосипеде!

– Видишь ли... На нем не получится ездить, как на обычном... Это особенный велосипед...

– Особенный?

– Да, он сделает тебя сильным! По настоящему сильным. Никто из твоих сверстников и мечтать не может о подобном. Твои ноги натренируются, и однажды ты станешь чрезвычайно сильным. Никто не сможет обогнать тебя на велосипеде.

Шмыг. Шмыг. Байт посмотрел на маму. Она прижала руку ко рту. Всклип. Длинные волосы скрывали ее лицо. Но Байту показалось, что под ними скользнула блестящая капля.

– Мама, с тобой все в порядке?

– Да, милый. Кажется, я слегка простудилась. Но все нормально, не волнуйся.

Однако Байт все равно беспокоился.

– Может, попробуешь? – спросил отец, похлопывая по велосипеду.

– Даааа!

С тех пор Байт постоянно тренировался с велосипедом. Это было тяжело, но... играть стало еще приятнее. Это было очень весело. Он играл день за днем, пока не почувствовал себя достаточно сильным, чтобы бросить вызов другим ребятам. Тогда...

– Эй, вы! Кто из вас быстрее всех ездит на велосипеде?

– Я, а что? – ответил один из них. Байт впервые видел этого парня, но сразу понял, что это главарь. И он был старше остальных.

– Давай сразимся! Я обгоню тебя!

– Ха-ха-ха-ха! Такая малявка, как ты? Погоняйся сначала вот с ним, – главарь указал на другого мальчишку, он выглядел ровесником Байта, но при этом производил впечатление совершенно неуклюжего человека. – И где твой велик?

– Одолжите мне один!

– С чего это?

– Испугался, что проиграешь? – Байт скорчил рожу насмешливого великана-провокатора из 'Приключений Верлокки'. – Ну, конечно! Ты же весь дрожишь от страха перед моим великим талантом. Смотри не наделай в штаны.

– Ах, ты! – мальчишки вокруг засмеялись. – Ладно! Кто-нибудь, дайте ему велосипед. Но учти, я приму вызов только если ты обгонишь 'слизня'. Он самый худший ездок среди нас, если не одолеешь его, то и думать забудь о том, чтобы тягаться со мной!

– Ха! Смотри и трепещи!

Байту дали велосипед, но он был большим. Другой дать отказались.

'Неважно. Я все равно их одолею!'

Байт приготовился ехать.

– Начали! – подали сигнал к старту. Байт резко крутнул педали, велосипед устремился вперед, но вскоре... Он даже не понял как это произошло. Байт лежал на земле, а 'слизень' медленно ехал вперед.

– Пфф! Простая случайность! – новая попытка и тот же результат. Еще одна! И снова падение!

– Ха-ха-ха! Он даже 'слизня' не смог обогнать, вот умора!

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.