

Что бы вы сделали, если бы вам пришлось воплотить в жизнь детскую фантазию? Если бы вас выдернули из вашего мира в мир, полный уровней, магии и драконов?

Вы бы отправились в грандиозные приключения? Рискуйте жизнью ради уровней и добычи? Или вы стремитесь найти дорогу обратно в дом, который покинули?

Изменился бы ваш ответ, если бы вы были назначенным злодеем в этой истории?

Это были вопросы, с которыми мне пришлось столкнуться, но я забегаю вперед, поскольку это еще не начало. Начало было гораздо более приземленным и началось в сравнительно обычном месте. Комик-Кон.

----

Это был обычный день, если бы не 2 факта:

Я должен был посетить Comic-Con по специальному VIP-пропуску вместе с 1000 другими людьми.

Абсолютно все шло на 100% ужасно неправильно

«Как это вообще происходит?» - пробормотал я про себя. Я показал свой VIP-бейдж одному из сотрудников службы безопасности, спросил дорогу и молча продолжил свои жалобы. Я поставила на телефоне будильник, чтобы встать на час раньше, но он не сработал. Я тщательно спланировал свой маршрут метро и резервный маршрут, но оба они оказались отключены на аварийное обслуживание. Мой водитель Uber, которому мне вообще не нужен был Uber, заблудился. Охранник указал мне в сторону других VIP-персон и предупредил, что я очень опаздываю.

— По крайней мере, я успел, — закончил я ворчать, поблагодарил охранника за указания и побежал быстрой трусцой. Это был бы бег, но я уже пробежал около 2 миль. Примерно так далеко заблудился мой безнадёжный водитель Uber (и нет, я не мог позвонить другому. Мой телефон умер). В любом случае, мой бег в сочетании с тем фактом, что я был не в лучшей форме, означал, что я сильно запыхался и был покрыт тонким слоем пота.

К счастью, я все еще собирался успеть к главному событию, которое меня волновало. Некая компания, о которой я никогда не слышал, TDL Industries, представила то, что они называли «следующим поколением ролевых игр виртуальной реальности». Мне показалось немного странным, что они решили раскрыть это на Comic-Con, а не на одной из игровых конвенций, и мне также показалось странным, что они показали это только VIP-персонам. Однако я не придал этому особого значения, так как был слишком взволнован, чтобы увидеть это.

Дело в том, что если вы заглянете в TDL, вы нигде не найдете записей о нем. Если бы вы посмотрели общее расписание мероприятий Comic-Con, вы бы не нашли ни одного показа, на который я собирался. И, наконец, две недели назад самих эксклюзивных VIP-пропусков еще не существовало.

Не то чтобы у меня тогда была возможность узнать что-либо из этого.

Когда я наконец добрался до двойных дверей зала, я чуть не столкнулся с другим парнем, шедшим с противоположной стороны. Он был примерно одного со мной роста, 5 футов 10 дюймов, и у него были растрепанные светло-каштановые волосы. Тот факт, что у него были большие мешки под глазами, а также он тяжело дышал и блестел от пота, означал, что утро у

него тоже было спокойным. Я открыл одну из дверей, затем, помолчав секунду, жестом указал «вслед за тобой».

Он кивнул, сказал спасибо и пошел дальше. Я вошел сразу за ним и обнаружил полностью битком набитый зал. Мы нашли, казалось бы, два последних свободных места в заднем правом углу и направились к ним. После того, как мы оба изящно плюхнулись на сиденья, мы наконец представились.

«Я Джейк», — сказал он, протягивая руку.

«Тит. Рад встрече.» Я взял его руку и встряхнул. «Трудное утро?» Я спросил.

"Ага."

"Что случилось?"

«Ну, мой телефон сломался, и по какой-то причине мой будильник звонил каждые 15 минут, несмотря ни на что. В конце концов, я просто отправил Гарретту сообщение с просьбой позвонить мне для пробуждения, когда он встанет, и отключить будильник на моем телефоне. К сожалению, похоже, он не получил моего сообщения». Джейк на секунду остановился и вытащил телефон. — Говоря о Гаррете, мне лучше сообщить ему, что я добрался сюда благополучно. Мы планировали встретиться». Он набрал быстрое сообщение, а затем продолжил: «Где я был? Верно! Проснулся поздно, а потом проблемы с метро привели к тому, что мне пришлось бежать, чтобы прийти вовремя».

«Звучит знакомо», — усмехнулся я, а затем рассказал ему о своих подобных обстоятельствах.

«Я просто рад, что они не начали эту презентацию без нас, мы действительно сократили ее до...» Джейка прервал на полуслове оратор на сцене.

«Сейчас мы начнем презентацию. Пожалуйста, отключите звук на всех мобильных устройствах», — бубнил на сцене нарядно одетый, но невероятно унылый мужчина.

«OmniverseEngine от TDL Industries — это современная система для передачи сознания игрока», — продолжил он необычайно впечатляющим монотонным голосом.

Я не мог не улыбнуться Джейку: «Это передовая технология, и у них даже есть робот, чтобы ее внедрить!»

Джейк усмехнулся. Он собирался ответить, когда нас заставил замолчать невероятно гневный взгляд женщины, сидящей перед нами. Это длилось не дольше той секунды, когда она повернула голову, убрала с глаз свои длинные светлые волосы, а затем пристально посмотрела на нас своим испепеляющим взглядом, но если бы взгляды могли убить...

На самом деле внешний вид может вас убить. Существуют десятки монстров с оружием, основанным на видении, и даже некоторые монстры, которые, просто взглянув на них, могут... Я отклоняюсь от темы. В любом случае, если бы взгляд обычного человека мог убить, то, несомненно, какой-нибудь сумасшедший учёный попытался бы использовать её взгляд как луч смерти.

Излишне говорить, что это мгновенно заткнуло нас обоих.

Что касается презентации, то следующие пять минут были похожи на скучную научную

лекцию, где вместо реальной науки просто брали все научно звучащие термины, смешивали их, а затем вытаскивали из шляпы. Джейк почти засыпал в своем кресле, я считал, сколько раз ведущий использовал слово «квант», которое не имело смысла, а женщина перед нами быстро делала записи в блокноте. «По крайней мере, один из нас что-то от этого получает», — подумал я, отсчитывая свой 30-й «квант».

К счастью, все скучное должно закончиться, в том числе и эта речь. И все закончилось одиннадцатью славными словами. «Теперь мы разрешим зрителям участвовать в демо».

Я потерял «квантовый» счет, женщина перестала писать, а Джейк сел в кресле. Мужчина на сцене теперь привлек всеобщее внимание.

«Эта система может вместить до 1000 участников. Пожалуйста, создайте своего персонажа с помощью планшета под сиденьем». Пока он говорил это, из-под наших стульев отделилось потайное отделение. Мы все наклонились и вытащили неузнаваемую табличку с надписью TDL вверх.

«Персонализация персонажа ограничена, поскольку вам понадобится телосложение, похожее на ваше, чтобы иметь возможность точно им управлять. Тем из вас, кто выбирает гномов, обратите внимание: вам может потребоваться некоторое время, чтобы привыкнуть к уменьшенному росту.

Я вытащил планшет. При этом на экране появился текст «ВЫПОЛНЯЕТСЯ СКАНИРОВАНИЕ», который сменился зеленой галочкой, а затем «СКАНИРОВАНИЕ ЗАВЕРШЕНО».

Затем я заметил, что на планшете отображается мое приличное изображение. Хм. Это казалось странно быстрым для сканирования всего тела. И как они могли сделать все это только с планшета? Я перевернул планшет в поисках датчиков, но ничего заметного не нашел. Я посмотрел на планшет Джейка и увидел, что он сделал то же самое. Мы посмотрели друг на друга, пожали плечами и вернулись к дизайну персонажей.

Я нажал на значок «выбрать класс» (единственный доступный вариант, поскольку остальные были выделены серым цветом), когда столкнулся с ошибкой.

Выбор класса заблокирован. Этому планшету уже присвоен уникальный класс.

Я слегка нахмурился на секунду, но потом понял, что это значит. Я подтолкнул Джейка и показал ему сообщение: «Смотри! У меня особый класс!»

"Удачливый!" пришел его ответ. "Подожди секунду. Я тоже!" он нахмурился. "Ждать. Каковы шансы, что мы оба получим по одному? Они просто тянут нас за ноги?" При этом Джейк и я встали и проверили информацию еще у нескольких человек. Кажется, им всем дали стандартный список классов на выбор. Учитывая небольшой размер выборки, мы пришли к выводу, что они должны быть довольно редкими.

"Хм. Каковы шансы, что они раздадут два уникальных класса последним пришедшим людям?" — задумался я вслух, когда мы с Джейком снова сели на стулья.

"Ага! Я имею в виду, что они, вероятно, назначили его случайно, и так получилось, что это были самые последние два». Он замолчал, пока говорил. Мы оба верили в это все меньше и меньше, думая о шансах.

«Неужели они действительно были настолько ленивы и просто выбрали две последние

таблетки, чтобы провести специальные занятия?» Я почти закричал, прежде чем меня заставил замолчать еще один испепеляющий взгляд из ряда перед нами. Яркий взгляд, который определенно не был причиной того, что я сел и заткнулся. Неа.

«Ну, я хочу посмотреть, какой выбор есть у других людей», — тихо проворчал я, снова нажимая на выбор класса. Джейк вскоре последовал его примеру. Хотя мы не могли выбрать класс, мы все равно могли видеть различные доступные варианты.

Всего в 3 разделах было 8 вариантов, и после каждого из них имелась небольшая аннотация.

Бойцы — искатели приключений, которые сосредоточены на мастерстве рукопашного боя.

Воин — сбалансированный боец, обладающий как наступательными, так и защитными способностями.

Рыцарь — упорядоченный защитник, ориентированный на защиту и оборону.

Берсеркер — яростный нападающий, почти полностью сосредоточенный на нападении.

Заклинатели — искатели приключений, которые сосредотачиваются на мощной магии, чтобы формировать поле битвы.

Клерик — заклинатель, который фокусирует свою магию на заклинаниях исцеления и поддержки.

Волшебник — маг, который концентрирует свою магию на использовании широкого спектра усиленных заклинаний.

Колдун — заклинатель, который концентрирует свою магию, чтобы быстрее произносить заклинания.

Полезность — искатели приключений сосредоточены на других преимуществах для группы.

Разбойник — скрытный предатель, специализирующийся на ловушках, воровстве и других закусных уловках.

Рейнджер — скрытный лесоруб, ориентированный на отслеживание, выживание и наблюдение за противником.

Я на мгновение задумался над тем, какой класс я бы выбрал, если бы мне действительно была предоставлена возможность выбора. Я никогда не возражал против роли целителя, так что, возможно, я бы выбрал священнослужителя. Это практически гарантировало бы мне место в хорошей группе, поскольку никто никогда не хочет быть целителем. Но... Было бы отстойно застрять в качестве лечащего класса, если бы опыт получали только наносящие урон. Я вспомнил дни, когда пытался играть в классы, ориентированные на исцеление и защиту, в MMORPG, которые неизменно включали тонны прокачки уровней, и я невольно вздрогнул. Так что, возможно, мне все равно не нужен был священник или рыцарь. Иметь низкий ДПС в играх, в которых основное внимание уделяется убийствам, — это не весело.

Я обдумывал другие варианты. Воин кажется... Невероятно пресным. Это похоже на обычного искателя приключений. Проходить. Берсеркер? Кажется, все будет в порядке. Это будет VR-игра с нашими персонажами, так что, думаю, это будет зависеть от того, как они справятся с яростью. Волшебник и волшебник звучат весело, потому что кому не нужна магия? И

остаётся... Разбойник и рейнджер. Я думаю, было бы хорошо иметь в команде кого-нибудь с такими навыками, но я бы предпочёл не иметь с этим дело. Мой анализ завершен; Я кивнул сам себе. В целом, я рад, что мне не пришлось выбирать. Однако это вызвало у меня любопытство.

«Эй, Джейк, если бы ты мог выбрать класс, какой бы ты выбрал?»

Джейк подумал об этом на секунду, а затем сказал: «Наверное, воин или рыцарь». Они были в самом конце моего списка, и, думаю, мое замешательство отразилось на моем лице. "Что?" он продолжил. «Разве ты никогда не хотел быть храбрым героем, владеющим мечом, который спасает девушку, попавшую в беду?» он посмеялся. «Это просто детская мечта, но ведь для этого и нужны игры, верно? Так почему бы не выбрать класс, который мог бы это сделать? Он просто не будет таким же, как любой другой класс».

Я неохотно признал, что он был прав насчет того, какие классы обычно будут играть роль героев в игре.

Нас прервал монотонный голос, снова доносившийся из динамиков сцены. «Пожалуйста, выберите свой класс в течение следующей минуты, иначе он будет выбран для вас случайным образом».

Эти слова вызвали настоящий переполох, и я думаю, что видел, как по крайней мере несколько человек колебались между вариантами вплоть до истечения срока.

Как только срок истек, мы получили следующий вариант; выбор расы. Мы с Джейком снова оказались заперты, и снова у нас было несколько вариантов выбора. Мы с Джейком наблюдали, как несколько человек переключались между вариантами выбора, и казалось, что это в первую очередь просто изменило внешний вид.

Человек. В результате люди выглядели примерно так же, как обычно.

Эльф — люди стали более светлокожими и гибкими, а также получили заостренные уши.

Карлик — люди ростом от 4 до 5 футов имеют более коренастое телосложение. Борода, конечно, в комплекте.

Beastborn — добавлены некоторые основные черты животных. В основном я видел варианты ушей и хвостов животных, хотя думаю, что были один или два варианта, которые наносили на кожу узоры, как у леопардов или зебр.

В этом разделе люди также могли вносить изменения в свою внешность, помимо простого выбора расы. Тем не менее, по большей части это выглядело так, будто все застряли, основывая его на гораздо более подходящей версии себя, поэтому никаких сумасшедших изменений, которые вы обычно видите в средствах создания персонажей, не было.

Этим были заняты все, кроме Джейка и меня, поскольку у нас, очевидно, тоже не было возможности настраивать персонажей. Вместо этого мы ворчали и жаловались друг другу, пока из динамиков не прозвучало новое объявление.

«Пожалуйста, завершите выбор внешнего вида в течение одной минуты. Что бы ни было выбрано по истечении одной минуты, оно будет заблокировано».

Я уверен, это также вызвало небольшую панику, в основном среди людей, которые любят

часами заниматься дизайнером персонажей.

"Время истекло. Вы начнете с учебника. Пожалуйста, сохраняйте спокойствие во время перехода».

Когда мистер Монотон закончил говорить, в центре комнаты появился маленький черный шар. Вскоре он начал расти. По мере того, как он становился больше, он стал менее сплоченным и больше походил на закрученный черный вихрь. Мы все смотрели, как он продолжал расти, пока не стал достаточно большим, чтобы легко проглотить человека целиком. И это то, что он сделал.

Приблизившись к первому ряду зала, он завис примерно в 10 футах от земли, а затем затянул в себя первого человека, словно демонический бесформенный Кирби. Всю комнату охватила паника, люди начали кричать и бросаться во все стороны. Затем вихрь начал преследовать следующего человека в очереди, пока не засосал и его. Я стоял ошеломленный, пока Джейк не схватил меня.

"Ну давай же! Нам нужно выбраться отсюда!" - крикнул он, тянув меня к входу в зал. Он попытался открыть дверь, но безуспешно.

"Закрето?!" - отчаянно крикнул он и начал врезаться в него плечом.

Мой мозг наконец решил выйти из режима слепой паники, и я вспомнил один из немногих известных мне моментов чрезвычайной ситуации. "Пни это! Не врезайтесь в него плечом. На три!

Джейк кивнул. Я сосчитал до трех, и мы оба одновременно выбили дверь. Дверь даже не тряслась. "СНОВА!" Я закричала, и мы попробовали еще раз. Нам удалось попытаться в последний раз, прежде чем нас окружила толпа людей, которые отчаянно пытались убежать.

На самом деле нам с Джейком грозила опасность быть прижатыми к двери толпой, но, к счастью или к несчастью, кружащийся шар ужаса начал двигаться к выходу. Это заставило толпу и нас разбежаться по комнате.

Следующие несколько минут прошли в слепой панике, и я их плохо помню, но так или иначе мы с Джейком оказались в центре комнаты, когда двое последних ушли.

Потом оно пришло за нами.

Мы снова попытались бежать, но Джейка начало затягивать. Я попыталась схватить его за руку, но промахнулась. Все, что я мог сделать, это смотреть, как его затягивает вихрь.

Я остался один. Вихрь просто стоял неподвижно, зависая примерно в 20 футах от меня.

Я был слишком напуган, чтобы бежать, слишком напуган, чтобы кричать, и достаточно напуган, чтобы потерять контроль над своим кишечником.

Через пять напряженных секунд сфера внезапно начала отклоняться от меня.

Меня охватило облегчение. Я буду в порядке! Оно оставило меня! Не знаю почему, но я спасён!

Это было в разгар моего внутреннего праздника, когда вихрь внезапно помчался ко мне, и я

бесследно исчез.

<http://tl.rulate.ru/book/105136/3701900>