

Воодушевлённая и порядком озадаченная, я брела от шатра и размышляла, чего бы эдакого сделать. Думать над заданием Колеуса не выходило, мысли крутились вокруг выбора классовой специализации и чего-то “особенного”, что нужно иметь для углубления внутри класса Барда. Какое-то особое задание? Предмет? Вторичная характеристика, или несколько верно выбранных вторичных характеристик? Последнее вероятней всего. Знать бы только, что и как выбрать... На гайды рассчитывать бессмысленно, так что надежда только на местную библиотеку. Но к перелистыванию пыльных фолиантов не лежала душа. Хотелось прогуляться, осмотреться и полюбоваться красотами, чтобы рассказать о локации ребятам на репетиции. А завтра с утра наведаюсь к Амариллис, получу обещанную информацию по повышению репутации, выпрошу какое-нибудь нубское задание и пойду отважно изничтожать кроликов, или ещё каких особо опасных животных. А что? Может сельвари для ушастых как морковка — деликатес, и мы отчаянно бьёмся за жизнь, сражаясь с беспощадными косыми.

Но это всё завтра, а сейчас пора совершить променад. Вот только для прогулки мне кое-чего не хватает...

Торговая ветка всё также кипела жизнью: игроки перемещались между лавками торговцев, банком и, много реже, аукционом, НПС нахваливали свой товар, общались друг с другом или просто слонялись без видимого дела. Моё внимание привлёк знакомый уже чернокнижник по имени Терн Колючий, занятый странным делом. Совершенно игнорируя любопытные взгляды, он доставал из объёмистой плетёной корзины роскошные цветочные гирлянды и украшал ими лавки торговцев. Последние не возражали, так что вряд ли это было личной инициативой Терна. Вывод: он нарыл какое-то задание.

— Привет, не помешаю? — подойдя к чернокнижнику, поздоровалась я.

Тот с подозрением покосился на меня и не очень-то дружелюбно буркнул в ответ:

— Здорово. Чего надо?

И чего тут все такие нервные? Что их, что эта колючка...

— Ничего особенного, просто хотела спросить, что за необычное задание ты выполняешь.

— Готовлю город к предстоящему празднику Первого Бутона, что бы это ни значило. Украшаю, словно тут и без того цветов мало.

Здесь я вынуждена была согласиться — на мой взгляд, в дополнительных украшениях Древо не нуждалось, но, видимо, разработчики решили дать возможность подзаработать и прокачаться такими вот общественными работами. Судя по количеству желающих заняться чем-то подобным, основная масса игроков предпочитала задания поинтересней.

— И у кого такое задание можно получить? — на всякий случай уточнила я. Мало ли что, пригодится.

— Поговори с НПС, который тебя после генерации встретил, — посоветовал Терн.

Как раз в этот момент мимо прошла группа, состоящая из чернокнижника, мага, охотника и жреца. Увидев занятие Терна, они заржали и принялись тыкать в него пальцами.

— Гы! Социалки выполняет, придурок!

— Почисти мне сапоги! Повысишь репутацию!

— Иди качаться, олень!

Терн дёрнул щекой, но отвечать не стал, сосредоточившись на закреплении гирлянды. Зато мне стало ясно, почему он так нервно отреагировал на меня в первые секунды.

— Спасибо, — искренне поблагодарила я, стараясь сгладить впечатление от тупой выходки игроков. Те, к слову, уже потеряли интерес к происходящему и отправились по своим делам, — Тоже, пожалуй, поучаствую в подготовке к празднику.

— Ага, — неопределённо буркнул Терн, и разговор сам собой завершился.

Ревизия ассортимента торговых лавок оказалась короткой и познавательной. Практически всё, что могли предложить НПС, не укладывалось в мой скудный бюджет. Сумки, даже самые скромные, стоили не дешевле одного золотого, про шмот и украшения с дополнительными характеристиками я вообще молчу. Хоть одна радость — ёмкости для воды действительно продавались, и самая дешёвая стоила аккурат 20 серебра. Оглядев весь ассортимент, я обнаружила, что между флягами, бутылками и прочими сосудами есть разница, и заключалась она во вместимости. Моей, простенькой, хватало на четыре глотка, после чего требовалось найти источник жидкости и снова наполнить флягу, а самая дорогая, несмотря на аналогичный размер, обеспечивала сотню глотков, а значит, и возможность сто раз без проблем восстановить бодрость и усилить восстановление маны. Правда, стоило это чудо пять сотен золотом. Заоблачная для меня сумма.

Небо начало светлеть и, повинувшись внезапному порыву, я отправилась на поиски подходящей точки обзора. У самого края ветви открывался поистине потрясающий вид на окрестности: бескрайний, казалось, лес, волной накатывал на горную гряду, из-за которой и поднималось солнце. Оказывается, когда оно выходит из-за горы, рассвет выглядит иначе. Алую зарю скрывала горная цепь, и поэтому небо просто постепенно теряло тёмные краски, бледнело, а затем в один миг взорвалось яркими золотистыми лучами показавшегося из-за хребта солнца.

Желание покинуть Древо и поглядеть, что творится вокруг, а заодно и попробовать себя в бою засвербило где-то пониже спины. Как говорил один мой знакомый: “Иногда мне кажется, что шило в заднице и есть твой внутренний стержень”. Так или иначе, но я отыскала свободный листолифт и, привычно усевшись, со всей ясностью подумала, что мне нужно к корням Древа, на землю. Пока транспорт послушно нёс меня вниз, навстречу приключениям, я взяла лютню на изготовку и рисовала в воображении свою героическую победу над какой-нибудь бешеной белкой или ещё каким монстриком для нубов. Рассчитала я всё точно, в одно рыло я завалю одного, а то и двух мобов, получу опыт, погляжу, как в Барлионе проходят бои, может, полутаю чего интересного...

Лист тем временем приземлился посреди необычного леса, аналогов которому не было в реальном мире. Несуществующие деревья, по которым вились вьюны с потрясающими цветами, пение птиц...

Получен урон. Уровень Жизни снизился на 32: 40 (укус Осквернённой рыси) - 8 (защита от физических атак). Итого Жизни: 0 из 30

Внимание! Для битвы детальное отображение урона рекомендуется отключить.

Внимание! В связи со смертью, уровень Опыта уменьшается на 30%. Текущее значение Опыта: 24, до уровня осталось 76.

Передо мной вновь появилось окно первоначальной загрузки персонажа, а крупная надпись, заслонявшая большую часть обзора, гласила:

В связи со смертью персонажа доступ в игровой мир закрыт на 12 часов.

Ниже располагался таймер, отсчитывающий время до следующего входа в игру.

— О как, — глубокомысленно пробормотала я, соображая, что же произошло. Похоже, что-то я рассчитала не так...

Просмотр логов ясности не добавил, разве что привёл к мысли, что отключить нужно не только детальное отображение урона в бою, но и вообще все повторяющиеся уведомления. Читать после каждого наигрыша как на процент поднялась Ловкость, или немного подтянулся Интеллект — несколько утомительно. Гибкие настройки интерфейса позволили оставить только уведомления о новых действиях, впервые вызвавших рост характеристик, а также при увеличении до целых чисел.

Высвободившись из кокона, я как следует потянулась и пошлёпала на кухню. Простенький автоповар одарил чашкой кофе, а из холодильника удалось слутать пару шоколадных конфет. Экипировавшись таким нехитрым образом, я отправилась шерстить форумы.

По запросу “сильвари” на меня опять вылилось невероятное количество бесполезной справочной информации и прочей воды вперемишку с рекламой платных гайдов. Хлебнув кофе, я переформулировала запрос, заказав поисковой системе пересечение слов “сильвари”, “мобы” и пары бранных словосочетаний, приличным вариантом которых была бы фраза “какого чёрта?!”. Надо сказать, что первые же результаты оказались куда более информативными, хоть и намного менее читабельными. Если коротко, то игроки, пытавшиеся играть за сильвари, очень эмоционально интересовались у администрации Барлионы, по какой причине эта раса стартует посреди полной агрессивных монстров локации. Причём монстры не просто агрессивные, а не меньше пятого уровня. Единственным ответом представителя администрации было напоминание, что сильвари являются хардкорной расой, и играть ими сложно, но возможно. Игроки вовсе советовали не тупить и объединяться в группы, тут же проскакивали привычные уже ссылки на платные гайды, кто-то загадочно рассказывал, что лично у него не было проблем с соло прокачкой на аграх, в ответ его слали в места нежилые, тёмные и мрачные. В общем, как и на всех игровых ресурсах, на форумах Барлионы царили мир и согласие.

Три часа изучения гайдов позволили разобраться в основах игровых профессий и выбрать подходящий. Заодно я полюбопытствовала о расе ирхов — ближайших соседей и соратников сильвари.

Расовый штраф к репутации: большинство рас встречает ирхов с недоверием, рост репутации уменьшен на 50%.

Расовый бонус к Силе: + 50%. Соотношение требуемых очков характеристик: 2:1.

Расовый бонус к Выносливости: +50%. Соотношение требуемых очков характеристик: 2:1.

Расовый бонус к Ловкости: +25%. Соотношение требуемых очков характеристик 4:3.

Расовый штраф к Интеллекту: -100%. Соотношение требуемых очков характеристик: 1:4.

Расовая устойчивость: Устойчивость к холоду. Получаемый урон от ледяных атак уменьшен на 10%.

Расовая устойчивость: Устойчивость к магии. Получаемый магический урон уменьшен на 10%. Данная способность не меняет показатель расовой уязвимости к огню и суммируется с расовой устойчивостью к холоду. Данная способность также уменьшает эффективность получаемого лечения, усиления и иной полезной магии.

Расовая уязвимость: Восприимчивость к огню. Получаемый урон от огненных атак увеличен на 10%.

Расовая особенность: Прожорливость. Ирхи должны питаться сырым или приготовленным мясом не менее одного раза в сутки, в противном случае ирх получает дебаф “слабость”, уменьшающий Силу в 2 раза.

Расовая способность: Бесшумная поступь. В лесу и в ряде природных зон ирхи получают способность “скрытное перемещение”.

Расовая способность: Защита от магии. Временный иммунитет к магии на 10 секунд. Может применяться не чаще одного раза в тридцать минут.

Расовая особенность: Безобразный облик. Представители большинства рас Барлионы считают облик ирхов безобразным, привлекательность с НПС уменьшена на 10 единиц от базовой.

Расовая особенность: Крупный хищник. Многие животные боятся ирхов.

Да, любопытная раса. Насколько я успела понять, от репутации и привлекательности зависит, дадут ли НПС задание, какую цену они заломят за товар и много чего ещё. И ирхам нужно колоссально попотеть, чтобы добиться доверия и симпатии НПС. Зато они хоть недохнут от одного плевка, как силвари. Осталось найти способ добраться до этих самых ирхов и найти там группу. Судя по штрафам к Интеллекту, с кастерами и лекарями у мохнатиков напряжёнка. Надо будет разыскать этого самого Чипа и спросить, как он умудрился добраться до Древа, минуя агров.

Буквы перед глазами начали превращаться в бессмысленный набор символов, намекая на необходимость сделать перерыв. Репетиций сегодня не было, заказов с подработки не поступало, и я приняла волевое решение выйти и прогуляться.

Реальный мир встретил вечерними сумерками, вызвав странное ощущение прыжка во времени. Совсем недавно я встречала рассвет в Барлионе и вот практически сразу вижу закат. Правда, словосочетание “вижу закат” было не более, чем условностью: ряды высотных домов позволяли любоваться разве что подсвеченными розовым облаками в небе, но для городского жителя и это считается прикосновением к природе.

Район у меня тихий, соседи, которых я знала в лицо, но не по именам, вежливо кивали, встретившись взглядами, дети носились за имитатором собаки, взрослые уткнулись в визоры, настоящий живой голубь пил воду из лужи... Обычный вечер обычного дня. Сунув наушники в

уши, я какое-то время бесцельно шагала по старому доброму маршруту «куда глаза глядят», наслаждаясь музыкой и ни о чём особенно не думая.

Настенные экраны транслировали новости. Огромный вертолёт выпускал из-под нелепых, коротеньких крыльев ракеты, улетающие на головы невидимых зрителю врагов. Следом солдаты в силовой броне конвоировали группу бандитов, со страхом оглядывающихся на своих пленителей. Звук я не слышала, но и так понятно, что речь идёт об очередном африканском конфликте.

Ну вот такой мы народ — люди — всегда найдем повод повоевать. На нашем шарике, даже несмотря на создание единого государства, всегда неспокойно. Или кто-то кого-то не любит, или появляется духовный пророк, знающий истинно верный путь к спасению, или просто (и в основном) не поделили деньги. Чаше всё заканчивалось визитом полиции, а иногда, как сейчас, наша бравая армия прибывала всей своей королевской ратью и наводила порядок. Конечно, остались ещё псевдонезависимые образования, вроде тех же Христиании и Силенда, но и они были независимыми лишь формально. Ну кому будет охота раздувать костёр ради ничтожного клочка почвы? Вот и живут себе крошечные “независимые” государства, чеканя монеты и печатая марки на радость туристам. А Африка... Там всегда кто-то кого-то свергает, или защищает — формально, разумеется. На самом деле всё сводится к тому, что очередной племенной вождь рвётся к кормушке. Из года в год одно и то же: только успокоятся в Сомали — полыхнёт в Судане, потушат там — возбуждает ещё какой Свазиленд. Год назад была ещё — видимо, для разнообразия — буча на Луне, среди шахтёров, недовольных зарплатами и условиями обитания, но дальше стучания шлемами по полу не пошло: кого-то в лунном руководстве сместили, кого-то — посадили, и всё утихомирилось.

Очередная стена дома засверкала голографической рекламой Барлионы, без шансов затмевая новостной выпуск о боевых действиях. Красочный ролик заканчивался словами: «Теперь ты можешь почувствовать любимый мир!». Следом шёл адрес ближайшего к нашему району Центра поддержки. Я вызвала на визор карту города и дала команду навигатору проложить маршрут к Центру. Выходило чуть меньше часа ходьбы. Работал Центр круглосуточно и я, не особенно раздумывая, направилась туда.

Корпоративное здание было стилизовано под небольшую крепость, даже башни с бойницами присутствовали. Наверное, строение повторяло какую-то достаточно известную игровую локацию, но мне она была незнакома. Интересная задумка: идешь себе по городу, а тут бац — перед тобой крепость. Или таверна. Или замок. Или то же строение сильвари. И антураж, и реклама, и мимо центра не промахнёшься.

За стойкой администратора стояла улыбчивая симпатичная девушка, встретившая меня так радушно, будто я по меньшей мере входила в совет директоров корпорации. Узнав о цели визита, она предложила горячие напитки и удобный диван, на котором можно ознакомиться с текстом бланка согласия на прохождение соответствующего тестирования. Отказываться от халявного чая я не стала и углубилась в изучение предложенного документа. За неудобоваримыми бюрократическими формулировками я уяснила только несколько моментов: я открываю для корпорации доступ к своим медицинским данным, осознаю, что в ходе тестирования мне будет причинена боль, и не имею претензий по этому поводу.

— Скажите, а зачем вообще какое-то тестирование для того, чтобы снять фильтры на приятные и нейтральные ощущения? Что со мной случится, если я смогу пощупать в игре стол и почувствовать текстуру дерева под пальцами?

— Дело в том, что нейтральные и приятные ощущения практически неразделимы: для кого-то

вкус шоколада приятен, для кого-то нейтрален, поэтому отключение фильтров касается сразу и нейтральных, и приятных ощущений. А вот с последними могут быть сложности. Если у вас, к примеру, склонность к развитию зависимостей, то вам противопоказано полное снятие фильтров. Для игроков с сердечными заболеваниями нежелательны встряски, а потом полное отключение фильтров также исключено.

— По-моему, при проблемах с сердцем нападение какого-нибудь ПКиллера — встряска куда более серьёзная, чем, скажем, запах весеннего разнотравья.

— В случае нападения другого игрока и связанных с этим проблем корпорация ответственности не несёт, а в случае инфаркта из-за отключенных фильтров мы рискуем судебными издержками.

Всё как везде. Вы подписали все бумажки, прошли тестирование, мы прикрыли свои задницы, а дальше гори оно огнём.

Само тестирование было довольно простым, хоть и продолжительным. Меня поместили в капсулу, погрузили в виртуал и предоставили возможность испытывать самые разные ощущения. Приятные и нейтральные почти сразу врубили на полную, а вот боль наращивали постепенно. Не самая приятная часть, но мне было интересно, какой уровень я способна выдержать. Оказалось, 40%, после которых моя гордость заткнулась, и я попросила пощады. Нет, ни за что не включу подобный уровень в игре. Интересно, есть безумцы, которые выкручивают фильтры выше процентов двадцати? Для себя я решила: 10% — мой личный предел. Такой уровень позволит понимать, с какой стороны тебя лупят, и простимулирует быстрее соображать, но при этом не превратит игру в нечто мучительное.

По дороге домой я надиктовала в визор несколько пришедших в голову идей и рифм, а по возвращению в родные пенаты с чистой совестью завалилась спать. Утром был запланирован первый мозговой штурм по поводу тем и направлений для нового альбома.

На деле всё превратилось в обмен первыми игровыми впечатлениями под пиво, но разговор взбудоражил воображение и ещё часа три я провела в обнимку с синтегитарой, пробуя воплотить нарождающуюся мелодию. Раз за разом оставалось стойкое ощущение, что чего-то не хватает и почувствовав себя в тупике, я вновь залезла в вирт-капсулу.