

Я раздраженно клацнул по клавиатуре, закрывая окно переписки мессенджера. Еще раз развернул экран "КОСМОСА ОНЛАЙН" — поперек горела жирная красная надпись:

YOU ARE BANNED! ВЫ ЗАБАНЕНЫ!

Надо же так попасть. Двенадцать аккаунтов, приносившие мне почти пять лет стабильный поток денег, прорва имущества, и главное — виртуальные игровые кошельки, привязанные к ним, были больше недоступны. Разные хитрости, типа виртуальных компов, прокси-серверов и левых айпишников, использованных при регистрации — не помогли. Администрация "КОСМОСА" разом обрubiла мне все ниточки к игре.

Сколько же я потерял? Как минимум четыре-пять тысяч алтынов в игровой валюте — то, что на счетах аккаунтов. Примерно столько же в непроданном товаре и имуществе. Плюс стоимость самих аккаунтов с прокаченными персонажами. Это еще столько же....

Это как минимум. Не считая пяти лет жизни, вложенных в эту игрушку. Хотя в последние три она стала скорее кормушкой и работой, чем развлечением. VRММО нового поколения, заполонившие мир во второй половине тридцатых, были очень популярны. Вокруг них крутились о-очень большие суммы денег. А где деньги, там всегда вертится огромное количество всяких дельцов, желающих заработать на виртуальном развлечении.

Одним из них был и я. Нет, вначале, первый год, после покупки виртшлема с обвесом, я играл, упиваясь полным погружением, один из десяти миллионов абонентов виртуальной вселенной "КОСМОСА ОНЛАЙН". Продвинутая денежная система игры позволяла как вводить так и выводить игровую валюту, вполне официально меняя на реальные деньги заработанное в игре, и наоборот. Это казалось гениальным — ведь, нащупав способ заработка в игре — можно было оплачивать аккаунт и даже тратить на жизнь в реале. Можно было не работать, при определенном уровне дохода игровой валюты — оставались немалые суммы.

Я усмехнулся. Когда-то я прочитал, что потребности человека растут на шаг впереди его возможностей. В справедливости этого утверждения я убедился на собственном опыте.

Сначала мне просто не хватало на жизнь, на хлеб с икрой. Затем на красивую жизнь, гулянки, клубы, красивых девушек. Потом не хватало на новенький седан с гибридным движком и автопилотом. Далее на первый взнос по ипотеке, затем на свадьбу....

Список можно было продолжать. Нет, раскрутился я тоже неплохо — вначале добывая игровую валюту одним, потом двумя, тремя аккаунтами... Затем я познакомился в игре с Николаем, и мы стали вдвоем через его интернет-магазин продавать игровую валюту, предметы, персонажей — за реальные деньги. "КОСМОС ОНЛАЙН" был на пике популярности, торговля шла бойко, денег хотелось все больше и больше, и в ход пошло все — торговые и производственные аккаунты — боты, скупка у пиратов, нелегальная покупка у игроков игровой валюты....

Придуманная админами "КОСМОСА" система обмена виртуальных денег на реальные была такова: покупатель игровой валюты на внутриигровом аукционе должен был выставить лот, с

указанием цены и количества, внести сумму реальных денег — и ждать, пока игрок, который хочет поменять, наоборот игровую валюту на реальную, его примет. В таком случае совершалась сделка, и администрация "КОСМОСА" забирала 10% от этой суммы.

Но всегда есть те, кто не хочет ждать, кто жаждет купить дешевле, продать дороже и не платить налога! Это и были наши с дядей Колей клиенты. Какие только сделки и махинации мы не проводили в игре! Без доли скромности, наш онлайн-магазин был одним из самых популярных, Николай проводил сделки с клиентами, руководил операторами и рекламой, а я, используя свои связи в игре, обеспечивал стабильный приток игровой валюты.

И вот прилетел бан.

Нет, выход конечно был. Выкинуть или продать все игровое железо, виртшлем, оборудование — и самое дорогое — купленную всего два месяца назад новую навороченную вирткапсулу для полного погружения. Купленную, черт побери, в кредит — тридцать пять тысяч алтынов не шутка.

Купить все новое оборудование, сменить у провайдера айпи — и тогда, может быть...

Может быть. Если админы "КОСМОСА" не применяют более хитрую системы блокировки, например по уникальному отпечатку сетчатки, однозначно считываемому капсулой при полном погружении. И даже тогда — придется начинать все, все сначала...

Итак, что мы имеем. Я яростно застучал по клавиатуре.

Две с небольшим тысячи алтынов на нескольких карточных счетах. Около штуки наличкой дома.

Сколько-то мне должен перевести Николай за остаток этого месяца — порядка двух-трех тысяч примерно.

И еще...

— Алена! — позвал я жену, которая через стенку в зале смотрела какой-то музыкальный канал.
— Подойди, пожалуйста!

Моя заспанная темноволосая прелесть в бордовом халатике, не скрывавшем длинных стройных ног, недовольно сунула свою мордочку в дверной проем:

— Что?

— У тебя деньги есть?

— Деньги? — зевая, подошла, Алена. — Алтов триста... А что?

— Да ничего. Просто так. Смотри свое стерео дальше, — улыбнулся я, протягивая руку и пытаясь ущипнуть ее через халатик чуть ниже талии.

— Ой, что делаешь, больно же, дурак! — довольно взвизгнула супруга, и уже удаляясь, напомнила: — Кстати, Олег, там счета пришли на почту за квартиру и коммуналку, оплати

через интернет, ладно?

Хорошо, считаем дальше. У меня есть две с половиной тысячи красных бумажек Российской Конфедерации. Это примерно пять среднестатистических зарплат рядовых граждан нашей страны, плюс-минус.

Теперь расходы — тысяча четыреста алтынов ежемесячный платеж по ипотеке за квартиру плюс четыреста пятьдесят за капсулу, итого тысяча восемьсот пятьдесят алтынов в месяц. Плюс коммуналка и содержание семьи, которое я никогда толком не подсчитывал. Последние годы "КОСМОС" приносил мне четыре-пять штук алтов в месяц стабильно, иногда больше, иногда меньше. Достаточно, что бы можно было не считать.

Теперь об этом, вероятнее всего придется забыть.

Ладно, утро вечера мудренее. Завтра попрошу дядю Колю перечислить мне оставшуюся часть денег, заодно поговорю, что и как. Может, и придумаем чего. В любом случае на два-три месяца деньги есть, а там все налажу, надеюсь.

Закрывая назойливые окна "КОСМОСА ОНЛАЙН" с мозолившей глаза красной надписью о бане, я немного промахнулся, кликая пальцем по сенсорному экрану — и во весь мой сорокадюймовый стерео монитор вылезла красочная назойливая реклама:

СФЕРА МИРОВ ЖДЕТ ДОСТОЙНЫХ! — гласила вычурная надпись на баннере.

Ну и, как обычно в фэнтези вселенных, фигуристая эльфийка в бронебикини и мускулистый орк с топором на первом плане, все как всегда. Я хмыкнул, закрыл баннер и пошел спать.

* * *

Утром я первым делом проверил электронную почту. Увы, на все мои обращения в техподдержку "КОСМОСА", написанные с разных мейлов от лица моих заблокированных аккаунтов, пришла одинаковая официальная отписка. Вы забанены за нарушение соглашения с корпорацией-разработчиками, пункт такой-то, РМТ!

На официальном сайте "КОСМОСА" в новостях админы запостили итоги операции "АНТИ-РМТ":

— Около тысячи акков, прямо связанных с РМТ, получили пермабан....

— От одного до трёх триллионов снято с РМТ-кошельков.....

— Отменено РМТ-транзакций на сумму около Миллионов....

На форуме творился ад и содомия. Топики пестрели кучей свежих тем с заголовками типа: "ГДЕ МОИ ДЕНЬГИ??!!", "ЧТО ЗА НА, НА КОШЕЛЬКЕ МИНУС ТРИ МИЛЛИАРДА КРЕДИТОВ??", "ПРОПАЛИ ДЕНЬГИ СО СЧЕТА!", "ЗА ЧТО МЕНЯ ЗАБАНИЛИ??!!" и прочее подобного рода.

Чуя недоброе, я открыл страницу нашего с Николаем онлайн-магазина. Он был недоступен,

словно слетел хостинг.

Немного очумев от такого расклада, я залез в контакт-лист мессенджера и посмотрел, кто был доступен для звонка из моих игровых контактов... Так... Гоша онлайн, один из лидеров ребят, с которыми мы работали по продаже-покупке игровой валюты. Я надел наушники и нажал кнопку голосового вызова.

— Але, привет, Гоша! Это Кот тебя беспокоит, из "КОСМОЗОЛОТА" (так назывался наш интернет-магазин)

Гоша был в игре, в VR-капсуле — на заднем фоне я слышал отчетливый женский голос бортового искина звездолетов "КОСМОСА".

— Кот? — голос Гоши казался удивленным. — Кот?! Слушай, Кот, может, объяснишь мне, что все это значит?!

— В смысле? — в свою очередь удивился я. — Понимаешь, Гош, меня забанили, и я хотел...

— Его забанили! — нехорошо хохотнул Гоша. — Его, понимаешь, забанили! А ничего, что у меня половину ребят из алли забанили, а у другой половины — минус миллионы кредитов на кошельке?!

— Я и сам ничего не... — ответил было я, но начавший заводиться Гоша продолжал:

— Все те бабки, которые вы нам переводили, заминусовали!! Мы в полной заднице! А твое "КОСМОЗОЛОТО" прикрыло лавочку! И кто будет нам все это отдавать, а?!

— Слушай, Гоша, я не один работал, все попали, — ответил я. — Ты же...

— Да мне пофигу!! Твой Николай прикидывается, как ни при делах, на тебя все валит!

— В смысле?! — не понял его я.

— Чего в смысле?! Говорит, мол, ты с нами работал, ты и будешь разруливать этот вопрос!!

— Слушай, Кот, Котьяра ты драная, — голос Гоши стал подозрительно тихим. — Я ведь выбью на работе командировочку в твой поганый Ебург, навещу тебя на досуге... Мы с пацанами сюда знаешь сколько бабла...

Не видя смысла в дальнейшем общении, я прервал связь. Гоша, видимо, жаждал поговорить еще, замигала иконка входящего вызова, и мне пришлось заблокировать назойливого абонента.

Пусть едет в Екатеринбург, не жалко. Я живу в Казани.

— Олежа, с кем это ты ругаешься?! — в комнату прибежала встревоженная Алена. — У тебя все нормально?

— Да, все хорошо, зайчик! — ответил я, посмотрел на нее и засмеялся. — Успокойся, у тебя глаза как пять копеек!

— Какие пять копеек? — распахнула она их еще шире. — Таких денег уже давно нет. Опять смеешься надо мной? Через десять минут приходи на кухню завтракать.

Вот такая она у меня. Красивая, заботливая, но, увы, не слишком умная. Хотя иногда, в

некоторых аспектах — даже чересчур.

Я снова погрузился в пучину Сети, изучая официальный форум. Масштабы и последствия прокатившейся волны банов были катастрофичны. Забанили всех, кто продавал и менял игровую валюту в обход администрации игры, забанили всех, кто пользовался сторонними программами, ботами, макросами, скриптами — навсегда, без права восстановления аккаунтов. У всех, кто покупал игровую валюту — двойную сумму покупки списали с игрового кошелька, уводя его в отрицательный баланс, если на счету не хватало средств.

Я мысленно поаплодировал службе безопасности "КОСМОСА" — они проделали огромную работу, поднимая логи, отслеживая всю цепочку аккаунтов и транзакций, через которую хитромудрые торговцы (типа нас с Колей) проводили свои сделки, запутывая следы. Не помогло.

В общем и целом, админы написали:

- Мы заберём ваши деньги и имущество, если вы нарушаете правила
- Покупайте реальные деньги через администрацию, иначе будете забанены
- Не пытайтесь жульничать и все будет хорошо

Тем временем дядя Коля появился онлайн. Я несколько раз набрал ему голосовым вызовом, но он сбрасывал, наконец, написал в чат "Гонца":

Весельчак У:- Не могу говорить сейчас, не трезвонь!

Кот: Надо срочно поговорить!

Весельчак У: — Пиши здесь...

Кот: Почему недоступно "КОСМОЗОЛОТО"?

Весельчак У: — Операторам все телефоны и скайпы оборвали клиенты, которыми админы заминусовали счета. Форум читал? Я решил временно прикрыть лавочку, что бы не привлекать внимания. Мы тут крайними остаемся, если ты понимаешь...

Кот: — Я слышал, что ты меня тут крайним оставить хочешь?

Весельчак У: — Слушай, это ведь твою схему вывода денег из игры спалили админы? И клиенты почти все твои знакомые. Вот и разбирайся с ними сам.

Кот: Ничего, что деньги мы делили пополам?!

Весельчак У: Кот, пойми, это дело серьезное. Там ведь суммы серьезные были. Не шутки. Мне уже люди звонили. Они не в суд пойдут.

Весельчак У: В общем, давай так, разбежались, я тебя не знаю, ты меня не видел.

Кот: Деньги мне за последний месяц переведи.

Весельчак У: Не глупи? Какие деньги? Тут бы свои не отдать.

Весельчак У: В общем, прощай, Кот, было приятно поработать.

Абонент Весельчак У заблокировал абонента Кот.

Вот так. Кидалово чистой воды, мои четыре штуки красненьких уплыли в сторону непиленого леса.

Попытавшись немного обуздать терзавшую меня ярость, я постарался собраться с мыслями. Что я знал о своем компаньоне? Познакомились мы с ними в "КОСМОСЕ ОНЛАЙН". Николай, дядя Коля, живет в Москве, бывшей столице нашей родины. Видел я его два раза в жизни там же, мужичок лет на десять меня постарше, геймер по его словам еще с начала двадцать первого века. Переключился на валюту "КОСМОСА" после нашей с ним встречи, до этого торговал игровым золотом, прокачкой персонажей и редкими шмотками в других, ныне уже позабытых ММОРПГ.

Да ничего я о нем не знаю — понял я — Только мессенджер, имя и номер телефона. Ни фамилии, ни адреса, никаких координат и общих знакомых в реале. Ну, ничего, я умный, я придумую что-нибудь...

Вот только что? К контактам в игре обращаться теперь, ясное дело, не стоит. Видимо, плакали мои денежки. У меня забрезжила неясная, не оформившаяся до конца идея, как устроить Николаю веселую жизнь. Ладно, посмотрим. Зла я не помню, записывать приходится.

Завтракая, я обдумывал ситуацию. Что же делать дальше? Последние пять лет я зарабатывал с помощью КОСМОСА, других источников дохода не было. Да и делать толком я ничего не умел — после окончания онлайн-факультета МИИТ (Московский Институт Интернет Технологий) и небольшого опыта работы веб-дизайнером VR-сайтов я оставил попытки найти "нормальную" работу и целиком сосредоточился на барыжничестве в играх. Сначала в древних, типа War Online или Project Titan, потом полностью перешел в КОСМОС. Но сейчас, видимо, пришла пора искать новую кормушку, прав Николай.

Ладно, посмотрим. Несколько поисковых запросов и тематических форумов с завидным единодушием выводили меня на новый хит и первую строчку игровых рейтингов — ту самую СФЕРУ МИРОВ.

Хм, посмотрим, что за зверь? Не та ли это СФЕРА, о которой мне вздох с полгода назад рассказывал Алекс, старый друг детства. Я открыл сайт, куда вели рекламные ссылки.

Прорыв и новое слово в VRMMORPG!

Множество неповторимых миров!

Уникальные квесты для каждого игрока!

Генерируемые подземелья! По-настоящему живые НПС!

Свободное ПВП! Социальное взаимодействие и политика! Клановые войны за территории!

Эпические эвенты, задействующие тысячи игроков!

Возможность игры за множество рас и классов!

Ввод и вывод реальных денежных средств!

Я покачал головой, изучая информацию по игре, читая множество восторженных отзывов. Как не крути, за последний год игра отечественного производства набрала более тридцати миллионов игроков со всего мира и сейчас прочно удерживала первое место. Впрочем, после событий 30-х годов и переноса столицы РФ в Нью-Токио лидерство наших и японских игроделов становилось все более явным.

Тридцать миллионов пользователей! Очень много. И это при том, что играть в СФЕРУ можно только в VR капсуле, которая сама по себе стоила совсем недешево.

В игре был триал — бесплатная возможность "посмотреть". Что ж, лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать. Но сначала — попробуем получить немного информации из первых рук. Сделаем звонок другу, тем более статус его мигает зеленым "в сети".

— Привет, Сашка!

— Олег! Здорово, давно тебя не было слышно! Как поживаешь, все там, в Казани?

— Да куда ж я денусь. Сам-то как? Узкоглазые не замучили?

— Да я уж с ними не работаю, Олег. Другим занимаюсь.

— Как там в Нью-Токио вообще? А то смотрю новости — офигеваю!

— Так и есть, — важно подтвердил друг. — Чего ты хочешь — уже четырнадцать миллионов почти. Муравейник жуткий. В основном японцы, конечно, но много и европейцев, скандинавов. Ну и наши.

— Новый центр мира?

— Похоже на то, Олег. А ты сам как поживаешь? Все в "КОСМОСЕ" своем?

— Да нет. Слушай, я чего звоню — помнишь, ты про Сферу рассказывал? Все еще играешь?

— С релиза, больше двух лет уже, — подтвердил Алекс. — А что, тоже решил попробовать?

— Ну, типа того, посмотреть. Расскажешь вкратце?

— Ну, тут долго можно рассказывать, — засмеялся Алекс. — Значит, так...Из рас советую выбрать людей — для новичка проще и привычнее будет.

— Я так и хотел...

— Мир рождения — выбери мир Дорса, народ — Эйр. Запомнил? Это важно, тогда я смогу помочь тебе в игре.

— Дорса, Эйр, — послушно повторил я.

— Как создашь персонажа, пройдешь, обучение и появишься в игре — отпиши мне в «Гонце» или в игре свой ник — найду, немного помогу.

— А как написать тебе, в смысле в игре?

— Мой ник там — АлексОрдер.

...моя капсула была свежей модели, почти новенькая. Больше всего она напоминала полукруглый гроб, под небольшим уклоном, стоявший в углу комнаты. Футуристический дизайн с космическими плавными обводами, серебристый металл, полупрозрачная — можно устанавливать степень прозрачности — крышка из углепластика. История ее покупки была банальной — хорошее скидочное предложение, онлайн-кредит, навязчивая реклама — и вот уже техники настраивают интерфейс и подключают ее к беспроводной сети моей квартиры. В принципе, я вполне мог играть в КОСМОС и в VR-шлеме, но как же, я ж люблю всякие новые девайсы. Ну и хваленое полное погружение хотелось попробовать, конечно.

Принцип ее работы основывался на нейроинтерфейсе — хитрая начинка капсулы, взаимодействуя с сетчаткой глаза, подавала сигналы в мозг, помещая сознание в виртуальную реальность. Детали работы я так и не понял, но думаю, без сбитой тарелки зелененьких тут никак не обошлось. Слишком продвинутая технология. Некоторым людям, кстати, примерно трем процентам от общего количества, VR была противопоказана — вызывало тошноту и жуткую дезориентацию.

В остальном технология была вполне безопасна, и с ее появлением получила повсеместное распространение — идеальная возможность показать цвета слепым, звуки глухим, калекам в виртуальной реальности вернуть потерянные части тела. Огромный вал бизнеса тут же образовался вокруг VR — от виртуальных магазинов и туров путешествий до центров обучения, где в вирте, создавая необходимую обстановку, могли смоделировать что угодно.

Ну и конечно, VR игры.

Капсула была оборудована всем необходимым, при желании ее можно было подключить к системе "умного" дома и подавать через трубочки питательный бульон, хоть несколько дней проводя в вирте. Особый вид "дрожащего" мягкого пластика под электроимпульсами не позволял образоваться пролежням и затекать частям тела. В общем, все было продумано.

* * *

ЭКРАН СОЗДАНИЯ ПЕРСОНАЖА

ВНИМАНИЕ... ВЫПОЛНЯЕТСЯ ВХОД В СФЕРУ МИРОВ...

НЕЙРОИНТЕРФЕЙС ЗАГРУЖЕН...

ID ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ ОПРЕДЕЛЕН...

ВЫПОЛНЯЕТСЯ ПОЛНОЕ ПОГРУЖЕНИЕ...

Полная темнота поменялась вспыхнувшей картинкой неба и ощущением падения с огромной высоты, через несколько секунд сменившаяся приятным чувством полета. Незримая сила стремительно несла меня над облаками, в разрывах мелькали зеленые равнины, горы, аквамариновая яркость океанов, желтые пески пустынь. Показав красоты мира с высоты птичьего полета, неведомая сила, крутанув напоследок, поместила меня посередь облаков, с

видом на потрясающий рассвет солнца.

СФЕРА МИРОВ ПРИВЕТСТВУЕТ ВАС!

ПРОШУ ВАС ВЫБРАТЬ ТИП АККАУНТА

Замигающие перед бесплотным мной надписи дублировались чувственным женским контральто. Вспыхнули четыре яркие ромбовидных иконки, заботливо отрисованные всякими фантазийными завитушками.

Итак, давайте разбираться, что тут нам дают.

ДЕРЕВЯННЫЙ АККАУНТ — самый нижний вариант в списке. Как только я остановил и сфокусировал на нем свой взгляд, иконка увеличилась, по экрану поплыли строчки текста, контральто начало вещать:

— Деревянный аккаунт — это базовый аккаунт в СФЕРЕ МИРОВ. Он полностью бесплатен....

— Отключить голосовой интерфейс! — раздраженно рявкнул я. Голосовая помощь в VR мне всегда мешала сосредоточиться. Голос прервался, я сконцентрировался на описании.

Итак, Деревянный Аккаунт. Он полностью бесплатен, эдакий триал. Это та самая «нулевка», о которой говорил Саша. Ограничен список рас, миров и возможностей генерации персонажа. Потолок прокачки персонажа 500 очков мастерства. Хм, много это или мало? Заблокированы ремесленные навыки. Заблокирована часть боевых навыков и большая часть заданий. Заблокирован рост репутации выше «Уважения». Недоступно вступление в кланы.

Затем идет Бронзовый. Стоимость — сто алтынов в месяц. Ограничен список рас, миров и внешностей персонажа. Максимум прокачки 10000 ОМ (очков мастерства). Понятно, некий расширенный вариант триала. Потолок репутации — «Почтение».

Серебряный аккаунт. Стоимость три сотни. Ограничен список рас, миров и внешностей. Потолка прокачки и репутации нет. Некий «Набор Странника» в подарок. Это видимо, основная рабочая лошадка «СФЕРЫ», не слишком дорого, не слишком дешево, можно играть в свое удовольствие, не уникально.

Золотой аккаунт — абонентская плата тысяча красненьких. Доступны все игровые расы, все миры, все варианты внешности. Особый стартовый набор в подарок от администрации при регистрации, включает масштабируемый предмет. Уникальный пет или маунт в подарок. Подарки при каждой оплате. Первая очередь техподдержки. В общем, для мажоров, сделал вывод я, тех, кто деньги не считает и любит повыделываться. Интересно, а уникальный спутник влияет на игровой баланс?

И последний, Алмазный аккаунт. Тут я впал в небольшой ступор. Стоимость — пять тысяч алтынов. Описания плюшек нет, лишь скупая надпись о том, что с желающим приобрести аккаунт этого типа администрация «СФЕРЫ» свяжется в течение пяти минут и расскажет обо всех плюсах данного предложения. Да, подобного я еще не встречал в онлайн-играх!

Интересно, что там они такого предлагают за пять штук! Для примера, бутылка пива стоит алтын, а за десять-двенадцать тысяч можно приобрести более-менее приличный автомобиль.

Ладно, моя задача сейчас посмотреть и разобраться, подходит мне эта игра или нет. Платить деньги будем потом, если есть смысл. Я выбрал иконку «Деревянного» аккаунта, и неведомая сила вновь подхватила мою виртуальную бесплотность, понесла вниз, к равнинам, расчерченным аккуратными квадратиками полей, морям и горам. Ух, аж дух захватывает, ветер свистит, упругий напор воздуха обдает лицо! Хорошо сделали, нечто подобное я ощущал в VR-авиасимуляторах. На фоне заснеженных гор, в кругу полуразрушенных колонн, мы остановились. Замигала надпись:

СОЗДАНИЕ АВАТАРА...

ВЫБЕРИТЕ ВАШ МИР..

— ДОРСА! — скомандовал я, увидев длинный список миров с затейливыми названиями.

Большая часть была заблокирована — светилась серым или темно-багровым. Название мира вспыхнуло зеленым, как и говорил Саша, он был доступен для «нулевки».

ВНИМАНИЕ, МИР ЗАГРУЖАЕТСЯ..

Побежали строчки информации по выбранному миру.

ДОРСА

КЛАСС В, ЗЕМЛЕПОДОБНЫЙ МИР

РАСПОЛОЖЕНИЕ — СЕРЫЕ МИРЫ

РАЗМЕР — ОГРОМНЫЙ

КОЛИЧЕСТВО КОНТИНЕНТОВ-5, КРУПНЫХ АРХИПЕЛАГОВ-2, КРУПНЫХ ОСТРОВОВ -11

ДОСТУПНЫЕ РАСЫ: ЛЮДИ, ЭЛЬФЫ, ГНОМЫ, ЦВЕРГИ, ХОББИТЫ, ОРКИ, ОГРЫ, ТРИТОНЫ, РЫБОЛЮДИ, КЕНТАВРЫ, НАГИ, ДЕМОНЫ

ПРИСУТСТВИЕ БОГОВ: ДА

СРЕДНИЙ ОНЛАЙН: 450 000 игроков, 4-ый рейтинг посещаемости

ЯЗЫКОВАЯ ГРУППА: РУССКИЙ, ЯПОНСКИЙ, АНГЛИЙСКИЙ, НЕМЕЦКИЙ, ПОЛЬСКИЙ

Ниже прилагалась красочная карта, и шло описание:

«Мир Дорсы один из самых старых и больших во всей Сфере Миров. Именно здесь тысячу лет назад загадочные Древние проиграли Великую Войну и с тех пор фракции этого мира слабы и

разрознены. Дом Тьмы, возрожденный вернувшейся из Бездны богиней Ананизартой пытается подчинить Дорсу своему влиянию...»

И так далее, и тому подобное, я не стал читать этот бред и перешел к следующему шагу.

ВЫБЕРИТЕ ВАШУ РАСУ...

Я глянул в длинный список доступных. Ух, епт! Там было с полсотни названий, от классических людей, эльфов, гномов до экзотических ракшасов, кентавров и демонов. Присутствовали подводные расы — тритоны, какие-то рыболюди, часть рас была помечена красным, часть серым, и их выбрать в мире Дорсы было нельзя. Ради интереса я навел на иконку «Эльфы», система тут же выдала мне ворох подрас и народностей — высшие, серые, равнинные, солнечные...каждый со своими расовыми бонусами, уникальными трейтами, внешностью и подробным описанием.

Черт, да тут можно полдня разбираться, а у меня всего пара часов запланирована.

— Вернутся к выбору расы!- произнес я — Раса — ЧЕЛОВЕК.

Люди — самая многочисленная раса Дорсы. Человеческие поселения можно найти практически везде. Физические и ментальные силы людей хорошо сбалансированы, их обычаи, нравы и внешность могут сильно различаться....

Скипаем описание. Далее. Выбор народа. Система опять выдала мне длинный список, где среди хейвинцев, ингваров и племенем толлу, я нашел рекомендованный мне народ Эйр. Выбираем его...

После падения Древних по их прежним владениям на северо-западе Дорсы прокатились волны нашествий кочевников из Великой Степи. Кровожадные наасы, свирепые хеттеи сотнями лет опустошали земли павшей империи. Древняя Кровь почти иссякла, но ее сила еще дремлет в обитателях этих земель, гордом Народе Эйр. На канн-эло, забытом языке Древних, Эйр означает «владение, земля, право»...

Система приняла выбор и предложила воспользоваться шаблоном для настройки внешности, сделать случайную генерацию либо использовать мою реальную внешность. Я выбрал третье, и в кольце колонн, на фоне гор появилась моя полуобнаженная трехмерная копия. А что, мужчина вполне видный — не без самодовольства заключил я после короткого осмотра со всех ракурсов, затем принялся вносить правки. Многие виды причесок, цвета волос и другие настройки внешности были недоступны на бесплатном аккаунте, но того, что было, мне хватило с лихвой. Немного прибавил роста, расширил плечи и добавил чуть объёма мускулатуры, но не чрезмерно. Волосы стали иссиня-черными и теперь спускались почти до плеч, цвет глаз изменил на ярко-синий, чуть поменял разлет бровей и подбородок. Немного подумав, добавил легкую небритость и слегка омолодил персонажа. Вот так хорошо. Таким, наверно, бы я мог стать лет семь назад, если бы слегка подрос, отпустил и перекрасил волосы и усердно посещал спортзал.

ВВЕДИТЕ ВАШЕ ИМЯ...

— Кот.

— Имя занято, бесстрастно отпартовала система. Окей...

— К.О.Т.

Имя занято.

Чувствую, здесь я надолго зависну! Мой любимый ник любим не только мною и весьма популярен в онлайн играх. Через пять минут, перебрав десятка два комбинаций, от банального Котяра до Котт2025, я плюнул на это дело. Голосовой командой вывел список доступных ников, содержащих слово Кот, и почти сразу выбрал имя ХотКот. Типа хот-дога, только с котом в главной роли. Мне понравилось, пойдет. В конце концов, после того как я попробую игру, ничего не мешает мне удалить персонажа и создать нового.

Итак, вводим имя, идем дальше.

Передо мной с легким шелестом развернулось полупрозрачное окно, демонстрирующее «куклу» персонажа в стиле «идеального человека» Да Винчи, с множеством затейливых значков, шкал характеристик и колонок навыков. Местный чар-лист, понятно. Однако красиво и стильно у них все тут нарисовано, твердая «пятерка» художникам и дизайнерам, оформлявшим интерфейс. Вроде бы и информации много, циферок и буковок разных, а все доходчиво, понятно.

Перед тем, как нырнуть сюда, я немного покурив форумы и гайды по «СФЕРЕ МИРОВ».

В общем, в игре не было набивших оскомину классов и специализаций типа воина, паладина, некроманта.

И уровней тоже не было. Вместо всего этого предлагалось множество разнообразных навыков, которые прокачивались в процессе их использования.

Система сама оценивала совокупность развитых навыков и атрибутов. И присваивала игроку определенный архетип. Архетип условно был похож на класс, но лишь отчасти. Основным отличием была возможность получить множество архетипов – правда, активными, «включенными», могли быть только три. Со временем их можно было развивать, менять, получая новые способности. Архетипов было великое множество, от простых до легендарных.

Как я понял из гайдов, в Сфере все – архетипы, крутость персонажа, его умения и возможности – все зависело от навыков.

Скорость их прокачки была завязана на использование. Короче, что ты делаешь – такой навык и прокачивается. Бегаешь – качаешь «Атлетику», дерешься на мечах – поднимаешь «Одноручное Оружие». Это я вроде как понимал, но дальше шел совсем темный лес — более продвинутые навыки открывались после прокачки начальных, коэффициент скорости их изучения был гораздо медленней, и вообще, чем дальше прокачивался навык, тем медленнее он рос. Народ писал, что сложность нарастала прогрессивно, скачать первую сотню ОМ — легко, вторую в два раза дольше, и так далее, по нарастающей.

А уж довести навык до капа — тысячи очков мастерства, было делом невероятно длительным и

трудным. Общая сумма этих ОМ (очков мастерства) и определяла крутость и прокаченность персонажа. В общем, я решил, что лучше один раз увидеть, чем семь раз прочитать. Нужно попробовать все самому.

РАСПРЕДЕЛИТЕ ВАШИ ХАРАКТЕРИСТИКИ...

Немного подумав, а точнее припомнив, о чем писалось в одном из прочитанных мною гайдов, я скинул два очка в выносливость, одно в силу, одно в телосложение и одно в харизму. Почему так? Выносливость — это одна из самых важных на старте характеристик, она напрямую влияет на энергию аватара, сколько он сможет нанести ударов в бою, пройти, пробежать, и унести добычи.

Телосложение — это очки жизни, способность переносить урон. Сила — отвечает за нанесение физического урона и грузоподъемность. Ну а харизма позволяет быстрее завоевывать расположение НПС (не игровых персонажей), и как следствие, получать более вкусные задания.

Интеллект же действовал на магический урон и количество маны, которые мне были не нужны. Ну а удача... тема яростных холиваров на форумах «СФЕРЫ МИРОВ», она считалась частью игроков самым бесполезным атрибутом. Другая же часть с пеной у рта отстаивала, что это чуть ли ни самый важный навык в игре.

Это так вкратце.

Ветвистое древо доступных навыков опять чуть не погрузило меня в ступор. Одни описания можно было читать полдня. Навыки группировались по «БОЕВЫМ», «РЕМЕСЛЕННЫМ», «ТОРГОВЫМ», «МАГИЧЕСКИМ» и многим другим!! Я открыл боевые, да, полно всего... «Одноручное оружие», «Двуручное оружие», «Бой без оружия», «Щиты», «Метательное оружие», «Стрелковое оружие», и это только базовые, у каждого базового открывается подгруппа продвинутых навыков, требующих предварительного изучения основного для начала их прокачки. Открыв «Одноручное оружие», я увидел навыки «Длинные мечи», «Короткие мечи», «Кинжалы»... для начала освоения требуется третий ранг «Одноручного оружия», 300/1000 ОМ. И так далее...

Да, жуть. У меня было свободных всего 50 стартовых очков мастерства, и я не дрогнувшей рукой вложил их все в базовый навык «Торговля». Зачем? Да затем, что бы получить доступ к внутриигровому аукциону, функционал которого я собирался протестировать в первую очередь. Да, доступ к аукциону и возможность покупать — продавать тоже нужно было прокачивать, причем кучей навыков.

ВЫ ГОТОВЫ ЗАВЕРШИТЬ СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА?

Да!

ВНИМАНИЕ, ГЕНЕРАЦИЯ СЛУЧАЙНЫХ РАСОВЫХ ОСОБЕННОСТЕЙ...

Это еще что за черт? Я только успел открыть рот, как система обрадовала меня:

ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ РАСОВУЮ ОСОБЕННОСТЬ «УМНЫЙ»!

ПОЗДРАВЛЯЕМ, ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ РЕДКУЮ РАСОВУЮ ЧЕРТУ «ГЕН ДРЕВНИХ»!

На кукле персонажа вспыхнули и погасли две новых иконки. Информация по первой была понятной:

«УМНЫЙ. Ваш разум ясен и подвижен, вы быстрее других усваиваете новый опыт и быстро учитесь. +10% к получаемому опыту.»

Меня никто не предупреждал об этом бонусе, тем приятней, теперь я буду быстрее качаться!

А вот описание второй иконки было странным.

«ГЕН ДРЕВНИХ. В Ваших жилах дремлет кровь Древних, и никто не знает, когда и зачем она может пробудиться»

Загадочно. Ладно, разберемся.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА ЗАВЕРШЕНО.

ЖЕЛАЕТЕ ВОЙТИ В ИГРУ?

Да, желаю! Я иду, Сфера, берегись!

<http://tl.rulate.ru/book/14493/282881>