

Большинство уже сложили свои обеденные принадлежности и занимались подготовкой контроллеров с очками.

- Второй средний и старший классы сейчас дойдут. У них небольшая задержка из-за плотного графика, - сообщила Вея в голосовой чат рейда.

Члены команды разбирали свои роли. Рядом с их никами появлялись специальные цветные пиктограммы и приписки маленькими буквами с именем и кратким статусом.

Невольно я обратила внимания на ник Анжеллы. Многие игроки Изнанки выбирали себе похожие, если не идентичные, имена персонажей оригинального сюжета. В сети нередко встречались Майи, Ясени и прочие. Девушка была рыжей и с пламенным характером. Не удивительно, что она захотела быть Агнией.

Главное - не идентифицировать ее с Ксением.

Аск нервно хохотнул:

- Какую роль выберем?

Он уже собрал свой посох-контроллер и активировал очки, разглядывая окружающих игроков. Я покосилась на его большую мрачную фигуру в каком-то оборванном черном плаще.

- Жаль нет класса "бомж". Тебе бы сейчас подошло.

Он не обиделся на мою шутку. Почти. Только взмахнул своей "палкой", на время дестабилизируя мое новое платье.

- Аааа! Ты вредитель, а не бомж! Я же только вчера за него кучу денег отдала, - не серьезно возмутилась я и с легкостью вернула платье прежний вид.

Мастер Монро обратил внимание на нашу потасовку, подходя своим магом Индрой.

- Алессандра упоминала, что вы не часто играли в... "нормальных" рейдах.

- Правильнее сказать: "никогда", - поджал губы Аск.

- Если не уверены в своих ролях, можете пока поставить "поддержку". Они не выступают на передовой, как боевые классы. Остальные вместе с вами будут смотреть на ядро и Вея по возможности будет определять тактику. Это стандартная разминка. Не переживайте, - спокойно пояснил он.

- Вея? Она же Шпилькина одногодка. Почему она тактик?

- Потому что у меня основные контроли по мобам! - отозвалась Вея в общий чат. Видимо, она услышала вопрос громкоголосого Аска через звуковой фильтр игры. Мы говорили по приватному каналу, а не в общий чат рейда.

- Или потому что старшие не хотят морочиться, - добавила Рилла. - Пеля бы также подошел в такты, но он ленивая за-а-а... Аааа! Спасите! Помогите! Танк атакует хрупкую танцовщицу.

Никто не обратил на ее вопли внимания, когда Пелый слегка шуганул девчонку.

Мы с братом выбрали роль поддержки, опустив имена-ники в самый конец рейдового списка. По-сути, больше половины данного рейда уже находились в этой части группы. Вверху высветились персонажи ядра. Это была основная атакующая команда, каждый участник которой знал свою роль в любой боевой ситуации.

Рейд возглавляла Сновидец Яви (Вея). За ней в списке стояли Рыцарь Света Декстер (Пеля), Фурия Агния (Анжелла) и Танцовщица Кири (Рилла), которые атаковали в ближнем бою. Следом шли Маг Грома Индра (Кассиан Монро), Шаман Неразлучник (Кхао) и Наемник ПушкинРазрушитель (Ярослав). Технически, Вея находилась где-то в той же позиции. Позади в защите расположилась активная поддержка: Жрец Света Верула (Сария) и Лекарь Лесия (Марина). Остальные ушли в пассивную поддержку, как мы с братом.

Разброс в уровнях был большой: от пятнадцатого до сотки. Но уровень самого персонажа не является главным показателем его силы. Развитие каждого из умений игрока и его навыки шли отдельной категорией. Так, что даже при разнице в тридцать-сорок уровней, младший мог запросто снести в дуэли старшего противника.

В теории мне были известны все эти классы и их роли при различных тактиках боя. Также я видела много записей с кампаниями. Но никогда не участвовала в классической игре.

Обычный режим нашей семьи выглядел, как массированный сброс ядерного оружия. Ксень со своим магом Агнием пулял во все пламенными заклинаниями, абсолютно не заботясь о восполнении маны. Маленькая Карем бесилась примерно похожим способом, но в ближнем бою. У ее огненного элементаля Фос был абсолютный иммунитет к физическому урону. Я вообще не могла атаковать, так как феи считались абсолютно мирными существами.

Обычно Ясень игнорировал всякие приглашения в рейды от папы с мамой и отходил со мной подальше, когда те начинали творить их любимую “дичь” своими Мастер-классами.

Вот и весь мой активный геймплей. Как будто запускала игру с полным набором чит-кодов и невозможностью атаки. При таких условиях полностью терялся интерес к свободному режиму. Оставалось разве что наматывать по району круги и собирать ресурсы.

Ах, еще был домашний режим, в котором я могла торчать, сколько позволяло свободное время.

- Ты обновила аватар! Класс сменила? Вы так органично рядом смотрите! - просияла Кири (Рилла), выскочив неизвестно откуда в своем пестром костюме танцовщицы. Видимо, все же сбежала от Пели.

- И правда, - я улыбнулась.

Мы с братом настолько контрастировали друг с другом, что даже гармонировали: мелкая я в серебристо-белом наряде с крылышками и рослый Аск в черном плаще. Картину дополняли наши ники.

- Какая милота, - умилилась даже невозмутимая Агния (Анжелла). - Ясень и Майа! Так это из основного сюжета Изнанки? Как легендарный герой и его фея-фамильяр.

- Типа того, - нахмурился Аск.

- Кто-нибудь, принесите мне изолянты! У меня сейчас лицо от умиления треснет, - добавила Рилла.

- Хватит издеваться! - пробурчала я. - Не мы выбирали себе ники, а родители. Они фанаты игры.

Главное, не упоминать, что они же эту игру и создали.

Мимо прошла Шаман Малефика (Фаня) в новенькой ало-желтой робе мага. За ней на некотором отдалении тянулись бумажные тотемные духи, что накладывали усиления на своего хозяина во время сражения. Фаня искала куда бы ей приткнуться с ее атакующим классом, пока Вея не успела захватить над ней власть.

Точно!

- Фань, у меня кое-что для тебя есть, - негромко позвала я. - Правда, не знаю, насколько он тебе подойдет. Надеюсь, все же окажется полезным.

Я вызвала окно обмена и передала ей "След Ярости". Глаза Малефики (Фаня) расширились, когда она посмотрела на статистику.

- Ничего себе! Что ты?!.. Я же не расплачусь за такое, - в отчаянии посмотрела на меня младшеклассница.

Она меня смутила. Но все же хорошо, что посох не оказался каким-то хламом.

- Да, мне это не особо дорого обошлось. Фактически, все материалы я собрала сама. Так, что ты и не должна мне ничего.

- Но это все равно слишком дорого, - вздохнула девочка. Она поместила посох в основное оружие и теперь восхищенными глазами рассматривала алый шлейф Призрачной Ленты. Несколько человек тоже заинтересованно разглядывали копье.

- Говорю же: ты мне ничего не должна. Просто, я вчера побоялась взять официальное задание на собрании. Думала, что плохо выйдет. Оно хотя бы лучше твоего прошлого оружия?

- Ты шутишь? Это же Уникальное копье специально на мой класс! Еще и с дополнительной статистикой. Тут даже доп урон есть и ячейка для духа! - Фаня была в восторге, взмахивая копьем и любуясь золотисто-алыми росчерками. - Да, я лучше него ближайшие двадцать уровней ничего не найду. Красота-то какая...

- Сахарок вчера со мной специально палитру согласовывала. Все бы так. А то бегает, как пугала, - улыбнулся подошедший Булка (Леня).

У него был изящный костюм портного и две костяные спицы для вязания вместо оружия. Насколько мне было известно, такие спицы являлись дальним оружием и наносили небольшой урон магией с атрибутом проклятия. Интересный подбор оружия вне класса.

Он протянул руки Аску, здороваясь.

- У вас интересная экипировка. Это внешка или заказывали у мастеров? - спросил он кивая на наш с братом вид.

- Внешка, - вежливо улыбнулась я. Не говорить же, что у меня из эквипа одни украшения из цветочков и стандартное травяное платье, что я сейчас сокрыла.

Ясень промолчал, задумчиво пялясь на свою изогнутую палку концентрированной тьмы.

Тем временем Яви (Вея) распределяла оставшиеся классы, объясняя роль каждому. Свое место нашла Малефика (Фаня), встав в круг ближнего боя рядом с Кири (Рилла).

Мирные классы в нашей команде, как оказалось, были не совсем мирными, владея несколькими боевыми приемами. Еще десять человек расположились в районе дальних атак.

- Так... Ясень? Серьезно? - к нам с деловым видом подошла Вея. Видно было, что она уже поскорее хочет начать кампанию, так как сборы несколько затянулись в ожидании

новоприбывших. - Что это? Коса? Копье?

Аск снова в упор уставился на свой Дрын Тьмы, показывая всем видом, что и сам без малейшего понятия, как это недоразумение оказалось его оружием. Не удивлюсь, если он склепал его сам в порыве вдохновения.

- Пусть будет посох, - не очень уверенно сказал он.

На что Вея скорчила гримасу. Как оказалось, мой дражайший брат умудрился вывести даже нашу Ледяную Принцессу.

- Класс? Диапазон атаки?

- Да, хрен его теперь знает? - все также задумчиво ответил Ясень. - Я недавно апнул. Наверное бой с атакой по площади.

- Так ты ближний или дальний? - она делала пометки у себя в журнале.

- Универсальный. Я довольно далеко достаю, но и в ближнем могу сражаться.

- Уровень защиты?

Брат раскрыл рот в задумчивости. Я даже прыснула с его выражения лица.

- Довольно высокая? Ну, мне пока хватало.

Насколько мне было известно, Ясень был неуязвим для обычных игровых мобов и явлений, как и для других игроков. Он же главный герой игры. И самый сильный после Богов-Покровителей. У него даже соответствующий титул имелся: "Главный герой".

- Идешь в ближний бой. Хотя... - она критично оглядела его масштабное телосложение и длинный контроллер-посох. - Лучше в дальний. Там посвободнее будет. Меньше шансов, что кого-то заденешь в реале.

У меня уже слезы выступили от сдерживаемого хохота. Учитывая, что с одного тычка брат валил демона-лидера, наш сегодняшний рейд с его участием обещал быть не очень разнообразным. В его исполнении тактика сводилась к: пришел, увидел, снес одним ударом.

- А у меня даже оружия нет, - показала я перчатки-контроллеры, когда Яви (Вея) обратила на меня свой взор. И быстро добавила: - Полуактивная поддержка с бафами и дебафами по площади. Игроков не затрагивает, только пространство и мобов. Урон наносить не могу, лишь

ослабления.

- С этим понятно. Какого рода бафы? - уточнила она.

- А... - подвисла я. - Визуальные?..

Теперь была очередь Ясеня усмехаться.

Мастер Монро молча наблюдал за нами, никак не комментируя. Но по глазам, было видно, что ему интересно, как мы выкрутимся.

- Давай я тоже постою в сторонке? - скромно попросила я. - У меня только теория по игре хорошая. Говорила же, что никогда не была в рейдах.

- Хорошо. Как поймете, что от вас требуется, маякните в личку, - она развернулась на каблуках, занимая свое место и активируя линию рейд-лидера в чате: - Погнали!

Мы отошли на более свободную поляну рядом с рекой. Я еще не заходила на эту территорию школы. Плавный склон густо покрывала сочная зеленая трава и высокие ивы. Пахло влагой и свежескошенным сеном.

Игра оперативно накладывала текстуры, превращая школьную территорию в настоящий волшебный сад. Кое-где встречались магические растения и ингредиенты. Игроки подбирали их, если собирались использовать. В основном это были представители мирных профессий. Например наш Алхимик Парас кидался из стороны в сторону за каждой волшебной травинкой, вечно догоняя остальной рейд из более чем двадцати человек.

Большинство весело болтали друг с другом, поддерживая непринужденную обстановку. Неразлучник (Кхао) травил анекдоты. Кири (Рилла) шла вприпрыжку, размахивая веерами. Они вели себя так, словно вышли на прогулку, а не тренировку.

Иногда, идущим впереди попадались слабые монстры, которых тут же сносили массивной атакой. Всем уже хотелось полноценного боя с сильным монстром или толпой.

- Здесь сойдет! - громко сообщила всем Яви (Вея), остановившись на поляне недалеко от реки. Она достала обычный Свиток Призыва Монстра.

Место казалось хорошим: сочетание тенечка от высоких деревьев и прохлады от водного потока в летнюю жару были как никогда кстати. Учитывая, что некоторым игрокам сейчас придется активно двигаться - то даже необходимым.

Яви (Вея) активировала свиток и быстро отошла от точки призыва на свое положение. Рейд

рассеялся в форме кольца. В центре остался только Декстер (Пеля), как основной танк. Его окружали представители ближнего боя.

Изнанка являлась игрой с дополненной реальностью, а потому крупным группам игроков было довольно трудно найти подходящих монстров на удобном месте и в удобное время, где никто никому не будет мешать. Нейросети делали все возможное, чтобы игровые mobs и точки их возрождений находились именно в таких удобных и безопасных территориях. Но создатели дополнительно ввели такие артефакты, как Свитки Призыва.

Свитки выпадали случайно с убитых монстров, их можно было получить после прохождения специальных заданий, найти в тайниках и кладках, что время от времени появлялись в игровом мире в свободном доступе, а также купить на аукционе у тех, кому они не нужны.

Свитки делились по типам призывов и по уровням монстров. В обычных призывалках до последнего не было известно, какой именно монстр вылезет из портала. Чаще это были монстры класса Сильный (Зеленый) и Лидер (Голубой). Бывало, что это оказывался самый хилый моб из возможных. Какой-то слабый Березовый Пенек (Серый) или Пчелук. И рейд разочарованно сносил его одним лишь яростным взглядом. Но с той же вероятностью мог вылезти легендарный Повелитель Демонов (Оранжевый).

Специальный Свиток вызывал конкретного моба, что был указан в описании артефакта. Такие изредка выпадали с совершенно случайных мобов, начиная от обычного белого ранга и заканчивая уникальным (Фиолетовый).

Также существовали Особые Свитки Призыва, что вызывали монстров не ниже класса Повелитель (Оранжевый). Чаще всего эти свитки создавались администрацией для различных игровых событий и передавались игровым Мастерам или другому персоналу, что контролировал событие.

Например, во время региональных турниров Особый свиток получал лидер рейда в ветке заданий. Конечно, игрок мог отказаться от вызова. Но в таком случае свиток приходил в негодность по истечении определенного срока.

<http://tl.rulate.ru/book/22567/483420>