

Огонь, горевший в камине таверны «Расколотый щит», приятно потрескивал, согревая и создавая уютную атмосферу. В воздухе причудливо переплетались запахи многочисленных блюд, заставляя жалобно урчать желудки входящих внутрь. А запах виртуального алкоголя легко мог опьянить любого.

Перед Виллом стояла огромная тарелка жареной картошки, приправленная луком, грибами и сочной куриной ножкой. Он не мог разобрать, действительно ли он чувствовал голод, или же просто система так воздействовала на аватар. Еда оказалась на удивление вкусной, местами Вилл готов был признать, что в жизни ничего вкуснее ему пробовать не доводилось. Буквально за пять минут от содержимого тарелки ничего не осталось. Съев последнюю картофелинку, Вилл начал потягивать яблочное пиво и меланхолично осматривать зал. Несмотря на приятный вкус пива, смаковать его мешал один единственный фактор.

— Не работает...не работает...не работает.

Сколько бы раз Вилл не пробовать нажимать на кнопку «Покинуть игру», ничего не происходило. Прошло несколько часов с того момента, как он покинул пещеру с боссом. Всех игроков настолько поглотила игра, что первое время никто не задумывался о том, чтобы выйти. Учитывая огромные очереди на вход, глупо было зайти и выйти через пятнадцать минут. Но после завершения стартовой цепочки заданий многие хотели передохнуть. Вот только выйти не удалось.

Не выпустили никого. Сколько бы раз ни нажимали игроки кнопку «Покинуть игру», каждый раз вылезало сообщение «Отказано в доступе». При попытке связаться с технической поддержкой появлялось такое же окно.

Вилл видел два варианта. Первый – произошёл системный сбой. Техническая команда игры в спешке должна работать над исправлением ситуации, а перед игроками должны извиниться не один десяток раз за доставленные неудобства. Вторая – их не хотели выпускать намеренно.

Разумеется, так думал не только Вилл, и тут и там проводились аналогии с каким-нибудь SAO. Все взволнованно переговаривались друг с другом, не оставляя попыток пробиться на выход. Но с каждой минутой надежды становилось всё меньше.

Через полчаса ситуация не исправилась, а от разработчиков не поступило никаких сообщений. Беспокойство переросло в настоящую панику. Люди кричали в небеса ругательства в адрес разработчиков, гневно трясая кулаком. То и дело шли споры и разговоры на повышенных тонах, благо, ПВП сражения были запрещены. Выплеснуть пар можно было разве что на деревья.

Вилл попытался найти свою напарницу. Локация переполнялась подходящими к пещере игроками. Поиски затруднялись тем, что вокруг были сотни, даже тысячи игроков. Рассмотреть девушку с интересной внешностью было непросто, что уж говорить о поиске по нику. Тут и там мелькали шутливые ники в стиле МохнатыеЯички. Вот только если игроков действительно заперли тут, Вилл не завидовал обладателям таких имён.

Обойдя всю локацию и спросив под сотню человек, Вилл так и не смог её найти. Никто не видел девушку с описанными им приметам. Стало темнеть, поэтому, не в силах выносить гнетущую атмосферу локации, Вилл сдал квест и покинул её.

Несмотря на то, что выход из локации означал переход в настоящий, новый мир, в котором ты мог идти куда-хочешь (если уровень позволит, конечно), игроки мало смотрели на красоты вокруг. Все понуро брели к ближайшему приозёрному городу, которой должен стать перевалочной базой на пути новичка. Разумным решением было пойти в ближайшую таверну, перекусить и подождать новостей там.

Приозёрный город Орис был готов лопнуть по швам. Единственное, что спасало ситуацию – заклинание незримого расширения, как его окрестил Вилл. Одну из небольших трёхэтажных таверн расширили таким образом, чтобы она смогла вместить всех желающих. Как и в случае с квестовыми НИПами, главный зал десяток раз продублировали и соединили залы по цепочке один за одним. Таверн в городе было несколько, и такая система помогла получить всем желающим еду и кров.

— Извините. Вы хотите заказать что-то ещё?

Задумавшийся Вилл поднял глаза. Обратилась к нему девушка-НИП, одна из официанток таверны. Она мило улыбалась, ожидая ответ Вилла. Если бы не сложившаяся ситуация, Вилл легко мог присвистнуть, в очередной раз поражаясь тому, какой красивой получилась игра. Изумрудные глаза девушки очаровательно блестели в свете камина, и в реальности в такие глаза можно спокойно влюбиться.

— Можно ещё курочки, пожалуйста.

Девушка на пару секунд зависла. Улыбнувшись, она упорхала в сторону кухни, и через несколько секунд вернулась, поставив на стол сочную куриную ножку. Пожелав приятного аппетита, она отправилась к другим постояльцам. Вилл сидел в самом дальнем зале за самым дальним столиком в углу. Вокруг сидели такие же одиночки, желающие хоть какого-то спокойствия. Из других залов же постоянно доносились крики, слёзы и звуки битой посуды.

Так и летело время. Но внезапно тишину нарушил вопль.

— Письмо! Пришло письмо от разработчика!

Как по команде все убрали в сторону тарелки, кружки и бутылки, поспешно активируя интерфейс. В разделе «Почта» было два раздела. При попытке открыть раздел «Письма» вылезало сообщение «Доступно только возле почтового ящика». Рядом со вторым разделом «Системные сообщения» горела цифра «1».

Тема: Письмо от разработчика

Дорогой Вилл. Надеюсь, что ты читаешь это письмо, сидя в одной из уютных таверн, созданных нашими дизайнерами.

Полагаю, единственные вопросы, которые тебя волнуют – почему я не могу выйти из игры? Почему вы так долго исправляете эту ошибку?

Я хочу прояснить ситуацию. Никакой ошибки нет, всё идёт так, как и задумывалось.

Добро пожаловать в Трианрию Онлайн. Эта игра станет твоим новым домом. Если ты всё же захочешь покинуть её – тебе, и другим игрокам, придётся совершить небольшой пустячок. Покорить три легендарных подземелья, созданных богами этого мира – Тэвом, Нуррией и Котродом. Собрав три части сказаний, и сложив их воедино, вы получите ответ.

Удачи.

P.s. Совсем забыл. Не стоит умирать в этом мире, ведь жизнь всего лишь одна.

В зале воцарилось гробовое молчание. Все сосредоточено читали письмо. Вилл отрешённо закрыл его, переваривая информацию.

— Это что, какой-то розыгрыш?

— Если шутка, то явно несмешная.

— Эй вы! Выпустите нас! Это нехрена не смешно, ублюдки!

Гул возмущения и негодования нарастал. Игроки, только успокоившиеся и ожидающие освобождения, взорвались от злости и ярости. В таверне воцарился хаос: игроки кричали, матерились, били посуду и требовали немедленно выпустить их, если разработчики не хотели проблем. Отчаяние витало повсюду, никто не знал, что делать.

Особо впечатлительные начали шмыгать носами и плакать, в основном ещё юные парни и девушки лет 16-17. Как было известно Виллу, возрастной ценз начинался от 16 лет. Ещё утром ты кушал кашку, которую тебе заботливо приготовила мама перед школой, а сегодня тебя бросили в фэнтезийный мир, причём сделали это без твоего согласия.

Общее чувство отчаяния стало передаваться и Виллу. Оно давило со всех сторон, этот крик, плач, истерики, летающая посуда, которую швыряли налево и направо впечатлительные игроки. Решив, что ещё немного, и он сойдёт с ума, Вилл поспешно покинул зал и направился к лестнице, ведущий на верхние этажи.

Заклинание незримого расширения сработало на славу. Если внешне таверны выглядели

так, что в них было максимум двадцать спальных комнат, то здесь их количество могло исчисляться тысячами. Номер Вилла был 632, и ему пришлось подняться на седьмой этаж. Коротко переглянувшись с девушкой, заходящую в один из соседних номеров, Вилл ввалился в свой и подпёр дверь спиной, тяжело дыша и пытаясь успокоиться.

Вилл не следил за временем, но по его ощущениям прошло около часа. За окном стало совсем темно, как по щелчку пальцев зажглись уличные фонари.

Комната выглядела как самое дешёвое место, в котором можно заночевать в этой игре. Всё, что в ней было – кровать, стул, стол, и маленькая туалетная комната с зеркалом и бочкой с водой. Вручную регулировалась температура и имелась возможность отключить все внешние звуки. Сделал это Вилл сразу, ибо слушать бесконечные завывания и крики снаружи он не мог.

Вилл разделял общее отчаяние, но ничем не мог им помочь. Если всех игроков действительно заперли в игре – нужно смириться и двигаться дальше. Если кричать и умолять выпустить отсюда – ничего не случится. В письме было сказано, что нужно:

Пройти три легендарных подземелья.

Сделать это, ни разу не умерев во время игры

Перед релизом информации об игре дали крайне мало. Закрытые тесты проводились в условиях строжайшей секретности, в них участвовали сотрудники компании, подписавшие соглашение о неразглашении. Появлялись иногда взбросы, но почти все оказались неправдой. Например, писали, что в игре будет выбор из четырёх рас. В итоге же все играли простыми людьми.

Если опираться на известные крохи, которые предоставили разработчики, максимальный уровень 150. Это значило, что для прохождения игры придётся до него прокачаться, ведь вряд ли легендарные подземелья пройдут новички без хорошего шмота.

Запустив пальцы в волосы, Вилл глубоко выдохнул. Самое главное – не поддаваться панике. Вызвав интерфейс, Вилл погрузился с головой в его изучение.

<http://tl.rulate.ru/book/43479/999758>