Глава первая. Первый уровень.

Вечерело. Скоростной монорельс уносил своих пассажиров вдаль, дабы те могли окунуться в пучину рутины, или же вынырнуть из нее хоть на денек. Кто-то спешил домой, к любящей семье; кто-то в ресторан, к веселой компании друзей, празднующих конец рабочей недели; а кто-то только-только готовился заступить в ночную смену, ведь общие выходные – они хоть и общие, но далеко не для всех.

Среди сотен пассажиров Николай совершенно ничем не выделялся. Такой же рассеянный, слегка уставший взгляд, как и у большинства обывателей, был направлен в широкое окно. Перед глазами совсем непримечательного черновласого мужчины среднего телосложения проносились дома и магазины, парки и скверы, улочки и бульвары, но взгляд его оставался равнодушен к красотам центральной Москвы. Казалось, он витал глубоко в своих мыслях. Раздумывал о программе развлечений на вечер, или предвкушал скорый ужин, что будет доставлен как раз к его приезду домой? А может, в своих мыслях, он давно уже лежал в горячей пенной ванне, ароматные воды которой так качественно вымывают все невзгоды из уставшей души?

Но нет. Все мысли Николая были отданы на откуп ожидающей его прихода приставке.

Он не испытывал этого чувства уже больше десяти лет. Нестерпимое желание вернуться домой, скинуть обувь, казавшуюся раскаленной из-за целого дня на ногах, сбросить пиджак, рубашку и брюки на кровать, не заботясь об их свежести, ведь уже завтра начинаются законные долгожданные выходные, быстро смыть с себя трудовой пот, и, как есть, нагишом, завалиться на диван чтобы играть, играть и еще раз играть. Словно под дурманом, он желал вновь услышать звуки из заставки Иггдрасиля, оказаться на экране выбора персонажа, войти на поля Вальхаллы, и отдаться, наконец, завораживающей истории. О богах. О демонах. О битвах.

С момента, как лучшие друзья преподнесли ему консоль, прошло уже четыре дня, целая рабочая неделя*, но лишь вчера Николай смог уделить подарку хоть какое-то время. Увы, но первые дни неделе он совсем валился с ног от усталости. И дело не только в резко возросшей нагрузке на работе, ведь если не хочешь отрабатывать штрафные сутки в выходные, то нужные часы можно раскидать по всей неделе, но и из-за напрочь сбитого графика. Не стоило ему тогда всю ночь на пролет выбирать и корректировать расу, внешность и класс его персонажа, а также его спутника, точнее спутницы – самочки красного муспельхеймского кугуара, названной Василисой. Не стоило.

Иггдрасиль... Достаточно странного рода фэнтезийная игра, выполненная в сеттинге скандинавской мифологии, но с добавлением кучи рас, что в этой самой мифологии быть никак не могут. Если скелеты и зомби еще как-то объяснимы проделками Хель – богини смерти, то вот полулюди: кентавры, минотавры, ящеролюды... Это все больше к греческой мифологии, к Зевсу с его знаменитыми похождениями, за которые тот не раз был бит Герой. А ангелы, падшие ангелы, демоны и вампиры? Чистейшая же библия! Стоит упомянуть и про наличие людоптиц – не относящихся к зверолодам и отчего-то выделенных в отдельные расы, а не как подвид, вроде людогорилл или людогожаб. А с ними и людособаки, да людогошки... В общем, весь древнеегипетский пантеон был вынесен в отдельные от полулюдей расы, и также имел свои классификации, на подобии людоптицы-ибиса или людособаки-шакала. Что во всем этом разнообразии забыли насекомоподобные инсектоиды и полуорганические, а то и вовсе полностью механизированные автоматы – вопрос хороший, но и за подобные творения, как оказалось, в Иггдрасиле можно было поиграть, во всяком случае один «киборг», или кем может быть раса с отчетливо выделяющимися механизированными конечностями, был уже

встречен Николаем на просторах обучающей зоны – Вальхаллы.

Николай с радостью вспоминал свой первый заход в игру и обучение, пройденное им вчера после работы, и уже весь изнывал от желания погрузиться в этот удивительный мир. Вспоминал вступительный ролик, повествующий о девяти мирах, сотворённых из листьев мирового древа. О Наваграхе Пожирателе Миров, что поглотил большую часть листьев Мирового Древа, и не оставляет попыток захватить последние. О сдерживающих его героях, пришедших из девяти миров...

Николай причислял себя к тому типу игроков, которые наслаждаются не только возможностями, даруемыми игрой, но и ее сюжетом... Правда, очень редко тот радуется своей оригинальностью или хотя бы какой-то продуманностью, и особенно это касается жанра ММОРПГ, сильные стороны которого не в сюжете, а во взаимодействии с другими игроками. Торговля, дуэлинг, группы и гильдии игроков, объединённых единой целью, будь то зачистка сложного подземелья, убийство мирового босса или война с другими гильдиями. Все это, безусловно, нравилось Николаю, но и глубокая история мира и населяющего его персонажей по-своему привлекала, заманивала, и пока что Иггдрасиль вполне обеспечивает удовлетворение данной потребности, выдавая довольно интригующий сюжет и достаточно глубокий лор, пусть и основанный на смесках различных мифологий.

Однако Вальхалла. Место, куда может попасть любой новичок по его собственному желанию. Единственное место в игре, считающееся безоговорочно безопасной зоной. Там нет монстров, кроме как учебных манекенов, нет никаких подземелий, нет возможности устраивать сражения с другими игроками, как законные, вроде обычных дуэлей, так и не совсем. ПК – еще одна система, благодаря которой Иггдрасиль получил часть своей славы, но о ней Николаю еще предстоит узнать, возможно даже на собственной шкуре. Зона новичков, как очевидно, предназначена исключительно и только для ознакомления с базовым управлением и основными правилами игры, и попасть в нее могут лишь те игроки, что еще не достигли второго уровня. То есть... Новички.

Николай исключением не был, ведь ему хотелось, для начала, освоить управление столь необычной системой. Играя в другие игры, в его распоряжении была клавиатура с более чем сотней клавиш, большая часть из которых использовалась для управления игровым персонажем. Здесь же ему предоставили только лишь пару трехпалых перчаток, и каким образом они позволяли взаимодействовать с игрой осталось для опытного, можно сказать, программиста загадкой, ведь персонаж, казалось, двигался сам, без его, Николая, непосредственного участия, однако двигался при этом в нужную ему сторону, и совершал желаемые им действия. Ходьба, бег, прыжки, перекаты, призыв, приказы, заклинания...

Вспомнив о главной своей ошибке, Николай иронично ухмыльнулся. Маджилос... Раса, имеющая самые огромные усиления всестороннего магического урона, колоссальные сокращения в затратах маны, и один из самых больших приростов маны в игре. И все это накладывается на полное отсутствие боевых заклинаний у выбранного им класса... Фактически, как когда-то утверждали совершенно не выпавшемуся, уставшему Николаю его друзья, выбранный из-за сиюминутной слабости класс попросту «убил» всё запланированное их троицей развитие.

И тем не менее, удалять персонажа ради создания нового, более сбалансированного он не хотел. И дело даже не в достаточно глупой на первый взгляд парадигме: один аккаунт – один персонаж... Нет, удаление персонажа подразумевает его отвязку от аккаунта, то есть создать нового – не проблема. Николаю попросту было жалко потраченные на кастомизацию часы. Ведь создать персонажа: выбрать расу, класс, внешность – дело максимум на час, и то, лишь

для самых дотошных пользователей. Вся остальная ночь того дня, как бы странно это не звучало, была потрачена на кастомизацию его классового помощника, которого Коля никак не хотел лишаться. И по той же причине он не желал отказываться от развития через «наездника», ведь без прокачки этого класса он не сможет увидеть дальнейшее развитие своей подопечной, и все труды пойдут насмарку.

Василиса. Котенок муспельхеймского кугуара. Пусть она и не считается игровым персонажем, но тем не менее она также имела свою расу, класс и внешность, и, в отличии от основного героя, вполне могла эволюционировать, развиваться. Если внешность персонажа Николая, без особых действий с его стороны, будет оставаться статичной, и меняться лишь при облачении в ту или иную экипировку, то его питомец с набором уровней сможет запросто превратится во взрослого кугуара, и тогда Николай получит возможность «оседлать» ездового котика, - особенность его класса в возможности перемещаться на особых ездовых монстрах, которой лишены остальные классы, вынужденные довольствоваться стандартными средствами передвижения, что перемещаются в разы медленней «классовых». После, при достижении пятидесятого уровня, она сможет обратиться либо магмовой львицей, либо пепельным барсом, достигнув предпоследней своей формы развития. Как пока еще незнакомый с аспектами средней и поздней игры, да и совсем ничего не знающий о начальных ее этапах, Николай не знал наверняка, какую из форм стоит выбрать, а потому, в ту ночь он проработал их все, создав подходящие его вкусу величественные образы для его спутницы. Ну... Почти все. Финальные формы обеих ветвей развития, достигаемые на сотом уровне, были для него закрыты, а значит для дальнейшей кастомизации потребуются ресурсы. Николай свято верил, что к сотому уровню они у него появятся.

Поглощенный радостными воспоминаниями о изящной рыжей кошке с небольшими огоньками вместо кисточек на ушках, о ее грациозно пылающем желтым пламенем объемном хвосте, что была так похожа на его недавно почившего мейна**, если, конечно, убрать огненные элементы, Николай с удивлением обнаружил знакомые виды за окном, а диктор уже заканчивал зачитывать название следующей, после его, станции. Лишь в последние мгновения мужчина успел выскочить наружу, - благо что ехал он прямо напротив двери, - едва выдернув из уже закрывшихся дверей лямку своего рюкзака.

Путь до дома совсем не оставил о себе воспоминаний, так как практически все время Николай грезил игрой, и вот, наконец, отдохнув, умывшись и отобедав, он с чистой совестью включил компьютер, снял с зарядной платформы очки, и погрузился в ждущий его игровой мир.

- Ну же, brave войны, покажите нам свое мастерство! - вещал однотипные фразы один из НПС.

НПС - персонаж, не контролируемый игроком - что в большом количестве были расставлены по Вальхалле, дабы помочь новичкам, вроде меня. Помочь в самых-самых азах игры. Помнится, я закончил изучение игровой системы на моменте, когда увидел толпу других игроков, стоящих подле трибуны с этим рыжим бородатым двухметровым дядей.

Что примечательно, НПС от игроков можно было отличить лишь внешне. Здешние НПС выглядели как суровые войны и воительницы в золоченных доспехах, пока персонажи игроков принимали крайне разнообразный вид, демонстрируя огромное количество различных доступных для игры рас. Ни интерфейсных полосок здоровья, ни, тем более, ников или имен... Ничего не было, только лишь модельки, да заскриптованные фразы и движения, выполненные, должен отметить, на крайне высоком уровне.

Движение и управление своим героем было достаточно просто освоить, пусть и сама механика осталась для меня загадкой... Как, своего рода, программисту, мне действительно было интересно понять, каким образом эта коалиция перчаток и очков может так точно считывать мои намерения, однако как игроку мне было на это плевать, ведь куда интересней просто двигаться дальше по сюжету.

Больше проблем возникло с консолью управления подконтрольными юнитами. И не в том плане, что непонятно как ею пользоваться, это как раз очевидно: пролистать список и ткнуть в нужный пункт пальцем, делов-то... Речь скорее о том, что подобный способ управления, фактически, основной моей боевой единицей, крайне неудобен, ведь это же РПГ, а не стратегия! Да еще и ММО! Любая секунда во время битвы может стоить мне жизни, а это, между прочим, моментальный сброс количества опыта, эквивалентного пяти уровням, если отсчитывать от текущего... В общем, это много-много опыта, набивать который, обычно, ни разу не просто. А здесь... Не просто секундное действие, но целый каскад таких действий! Нет, пока не разберусь с тем, как это делают остальные игроки, вылезать из Вальхаллы смысла нет.

Единственное... Персонажи остальных игроков активно что-то щебечут на своем, на японском. Не вслушиваясь в речь, сразу понять смысл слов сложно, как бы хорошо ты не владел языком, и, боюсь, если бы я не догадался обратиться к другим игрокам, то так бы и сидел задумчивым. А как к ним обратиться? Конечно при помощи чата! Которого в игре, почему-то, не оказалось. Зато, вновь изучив настройки, в поисках возможности этот чат включить, я наткнулся на настройки «голосового ввода», и теперь все эти «Огненный шар», «Стрела маны», «Рассечение» и прочие термины, ранее не воспринимаемые мною, что выкрикивали окружающие азиаты, стали куда более очевидными.

Жаль, что система не принимает английскую речь, так что пришлось не только вспоминать разговорный японский, дабы иметь возможность адекватно отдавать команды, но и менять на него системный язык, чтобы понимать, что именно стоит выкрикивать. Хотя все было очевидно изначально, ведь гарнитура не просто так присутствовала на очках, которые, как оказалось, также являлись системой ввода, дополняющей перчатки.

Остается лишь в очередной раз вспомнить родителей добрым словом, ведь именно они исправно заставляли меня учить языки входящих в СКФ*** государств. Мало того что устроился на шикарную работу только лишь за счет знания китайского, японского и казахского, так еще и в досуге пригодились, причем далеко не в первый раз.

- Атака. Ярость. Пламенный рев.

Озвучка в игре была исключительно и только на японском, но от того была она не менее качественной. Я слышал, как мой персонаж произносит выговариваемые мною фразы, слегка жутковатым голосом, выбранным мною в начале. И даже Василиса, атакуя тренировочный манекен, издавала большое количество разнообразных звуков: от обычного кошачьего шипения, до грозного тигриного рыка, качественно накладывающегося на рев пламени, исходящей от пылающей шкуры - эффект ярости не только существенно увеличивал урон котенка, но и изменял ее внешний вид. Боюсь, если вся игровая система построена на чередовании голосового и жестового управления, то придется записать к логопеду, ибо разговорный японский - не самая моя сильная часть, а одновременно следить за ситуацией вокруг, да осознанно контролировать каждое произнесенное слово - безумно сложная задача.

Судя по проведенным мною тестам, система вполне реагирует на сокращения в речи, и персонаж начинает каст еще до завершения нужной фразы, но при этом, если фразу оборвать до определенного момента, то каст сорвется, или не начнется вовсе. Сложно. Нужно будет

заучивать максимально возможные сокращенные формы, иначе никак.

Под звонкий «мяв» Василиса вновь воспламенилась, получив еще один эффект ярости, и принялась закидывать предоставленный мне манекен огненными искорками, что вылетали со всей ее шерсти.

Фактически, ей, как и мне, было доступно лишь три заклинания. Только если я получил их от своего класса, вложив в него единственное очко умений, то вот Василиса прокачала свою расу, став на шаг ближе к развитию во взрослого кугуара. Система прокачки в Иггдрасиле в целом была довольно странной, и заключалась в этих самых трех заклинаниях, навыках или пассивных умениях, получаемых героями за каждый уровень, вложенный в класс, или, в некоторых случаях, в расу.

- Скорость ветра, железная плоть, выпад.

Я решил проверить, работает ли голосовое управление и с моими навыками, и, как оказалось, работает. Причем работает отменно, что, опять же, удивительно. Качество вшитой в устройство нейронки поражает, ведь пусть я и говорил на японском, но со значительным акцентом, и, возможно, некоторыми ошибками. И несмотря на это, устройство отлично понимало все отданные мною команды, позволяя игровому персонажу использовать его навыки.

Помимо «призыва компаньона», мне также доступно два усиливающих заклинания, одно из которых существенно увеличивает скорость передвижения и атаки моей котейки, а второй – ее физическую защиту.

Усиленная яростью и скоростью ветра Василиса довольно быстро сумела уничтожить свою цель, после чего ко мне вновь обратился бородатый НПС, закованный в золотистую броню, явно сделанную под скандинавскую тематику.

- Удивительная пара: щенок и котенок, пха-ха-ха-ха! Таким слабосилкам здесь не место! Как умудрились вы попасть в обитель Воинов?! Стой, не говори! Могут ли быть мне интересны истории такого слабака? Нет! Так что убирайся отсюда!

Персонаж никак не реагировал на мои команды, как и Василиса, так что НПС смог без труда пронзить меня вытасненным из какого-то черного провала копьем, после чего окружение потемнело. Видимо, игра решила, что я уже всему научился... Хотя чата я так и не нашел.

Когда картинка вновь появилась, я обнаружил себя посреди затуманенного болота. После криков десятков японцев, и звучащих со всех сторон взрывов, шипения, лязга и прочего шума, царящая вокруг тишина оказывала изрядное давление, а витающий в воздухе туман, застилавший взор полумрак, да хлюпающие звуки от лопающихся пузырьков газа, что поднимались со дна болот, придавали окружению угнетающую, не особо приятную атмосферу.

- Очередная душонка... - басовитый голос с мощными рычащими нотками звучал словно отовсюду, - Хм-р-р... Я не чую в тебе зла, но раз ты здесь, значит того заслужил!

Как бы я не озирался во время вступительной речи, но источника голоса найти не мог, но стоило тому договорить, как в тумане предо мной блеснула пара красных точек, на высоте добрых шести метров над землей. Оглушающий звон цепей заставил вздрогнуть, а последующий за ним волчий вой развеял окружавший монстра туман. Огромный серый волк с

сияющими красным глазами смотрел на меня крайне враждебно. Из пасти его капала белесая слюна, а цепи, что когда-то сковывали лапы и шею зверя, звенели от каждого, даже самого мимолетного его движения. Шерсть монстра росла клочками, из-за чего прекрасно были видны шрамы в виде каких-то рун, что украшали его кожу. Схожие же письмена виднелись также и на звеньях цепей. И на остатках оков.

Шаг за шагом, волк медленно приближался к моему вновь замершему аватару, и лишь Василиса, вздыбив в испуге шерстку, по которой иногда проходили желтоватые всполохи, принялась шипеть на врага. Красивый эффект.

- Посмотрим, достоин ли ты лицезреть Эльвиднир, али останешься здесь навсегда!

С силой ударив лапой по земле, что сопровождалось громким звоном, волк попросту уселся наземь, наблюдая как десятки костяных рук принялись разрывать рыхлую болотную почву. Когда я вновь обрел возможность двигаться, меня уже окружили скелеты и полуразложившиеся серые трупы, на деле оказавшиеся простейшими монстрами, что с пары ударов уничтожались Василисой даже без усиления с моей стороны.

Где-то на фоне, скрытый за волнами медленно бредущей нечисти, периодически топал лапой волк. Цепи его звенели, дополняя сокрушительные, громовые звуки удара лап оземь, и с каждым ударом количество врагов росло. Зомби мерзко подвывали, их сожжённая плоть дымила и шипела, а скелеты хрустели под ударами лап Василисы.

Увлеченный пестрой картинкой и реалистичными звуками, я упустил из виду часть противников, что не преминули подкрасться сзади, во всяком случае завываний с их стороны я не слышал. Края видимой мне картины окрасились красным, и я почувствовал слабые вибрации с запястий. Первый полученный мною урон. Жаль, что никаких индикаторов моего здоровья я так и не увидел, но красноватая рамка, немного режущая угол обзора, все еще оставалась при мне.

Резкий разворот и прыжок назад, в сторону заканчивающей разбираться со своими противниками Василисы, вышел сам собой, стоило лишь подумать о подобном маневре.

- Назад, атака, - отдал я команды, выделив кошку взглядом.

Василиса незамедлительно отпустила предпоследнего скелета, что осыпался прахом от летящих со всей поверхности ее шкуры огненных искр, и рванула назад, добивать последних мертвых. Собственно, с последним я решил разобраться самостоятельно, используя выданное еще в Вальхалле копьё... Которое не смог экипировать из-за низких параметров силы и ловкости. Пока долбил скелета голыми руками, мой призыв уже закончил свою работу, и поспешил мне на помощь.

- Бред! Почему нулевое оружие имеет требования к статам! - звучало в тот вечер из моей квартиры, неизменно радуя соседей.

В любом случае, волк ушел, скелеты убиты, а мы с Василисой получили вторые уровни. Туман в округе стремительно развеялся, обнажая огромную поляну с редкими деревцами, заполненную десятками других игроков. В этом месте из земли активно поднимались трупы, на которых аватары других людей и сосредотачивали свое внимание. Кто-то стремительно зачищал противников, переходя от одного к другому. Другие сбивались в небольшие группки, собирая целые кучи трупов со всей округи, убивая все их разом при помощи массовых заклинаний и навыков. Большинство же, однако, появившись в этом месте, - в месте появления из земли вырывался поток тумана, что в секунду обретал черты персонажа, - просто уходили дальше,

разбредаясь с поляны во все стороны.

Осмотревшись, я также решил покинуть стартовую локацию. Игра, увы, не дала никаких указаний к дальнейшим действиям, кроме как упоминания какого-то Эльвиднира, а значит я свободен в своих действиях. Мне нравится. Не люблю рамки. Конечно, решение спорное, ведь большинство людей пугает подобная свобода. Они желают быть ведомыми, чтобы игра за ручку провела их сквозь сюжет, чтобы она сама раскрылась пред ними. Они не хотят погружаться, желая получить всё и сразу! А ведь исследование мира – одна из самых занимательных вещей в подобных играх, особенно когда игра выглядит столь потрясающе. Не хватает только лишь запаха и осязания, чтобы ввести все пять чувств в экстаз, ведь даже выкрикиваемые различными голосами названия техник не рушат окружающую мрачную атмосферу, но умудряются дополнять ее.

Первым делом, я обследовал окружение, поручив Василисе свою охрану: кошка самостоятельно набрасывалась на врагов, что едва-едва начинали вылезать из земли, стабильно упокоевая нежить. Пусть и не так быстро, как призванных волком скелетов, но все же... Ручеек опыта мерно тек в мой карман, благо что хоть эту шкалу можно было глянуть в меню, пусть на основном экране ее и не было.

Стартовая поляна оказалась огромной. С одной стороны ее закрывала широкая белесая река, в бурном течении которой порой проскальзывали бледные лица.

«Покрытая стелящимся туманом, она уносила души павших воинов дальше по течению, впадая... Впадая... Не помню!»

Однако реку мертвых не узнать было сложно, и конечно, стоило лишь осознать свою находку, как встал вопрос... «А почему бы и не зайти в нее?». Сказано – сделано. Ответ был получен моментально, стоило лишь спуститься с пологого берега и оказаться в воде по шиколотку. Экран стремительно начал окрашиваться в красный, что, в целом, не сильно мешало обзору, но знатно давило на нервы. Помимо немалого количества урона, точную сумму которого я так и не могу увидеть, персонаж получил еще и какой-то негативный эффект: скорость передвижения существенно замедлилась, и при каждом шаге экран сильно покачивался, как при серьезной хромоте.

Ну что... Подобные эксперименты лучше не проводить. По крайней мере на себе. И не на Василисе! Даже мысль о подобном вызывает дрожь и ненависть.

- Эх, Васька... - вырвалось само собой.

Мой персонаж остался нем, но вот Василиса обратила на меня свой взор. Хм-м-м...

- Ко мне.

Огненный кугуар послушно исполнил команду, замерев у самых ног моего аватара. Все-таки она действительно выделилась по имени. По сокращенному варианту. Игра воспринимает транслит, да еще и на таком уровне? Хотя... Учитывая мощь вшитой в шлем нейронки, можно ожидать и не таких выкрутасов.

В любом случае, обследование реки мертвых лучше оставить на потом. В нее можно зайти, а значит в ней наверняка есть что-то интересное, надо лишь найти способ это интересное обнаружить и достать. Река подпирала стартовую площадку лишь с одной стороны. Со всех остальных она была окружена довольно густым, на вид, лесом, и лишь в строго противоположной от реки стороны виднелась просека, к которой и направлялось большинство

новоприбывших.

Куда интересней было бы пройти сквозь леса, заодно и глянуть на здешних монстров: зомби и скелеты проработаны очень качественно, и их вполне можно назвать жуткими, отчего мне не терпится увидеть и остальных. Но, боюсь, Василиса со всем в одиночку не справится, а я, без оружия и магии, ей совсем не помощник. Возможно, в будущем, когда дойду до ее финальной формы развития, смогу нормально развиваться как маг, но пока... Пока лучше сосредоточиться на игре, не думая о подобных вещах. Интересно же, куда ведет эта просека! Может, именно она поможет покинуть мне этот лес, и выйти к загадочному Эльвидниру.

* Четырёхдневная рабочая неделя.

** Аналог мейн-куна из будущего, отличный от нашего лишь большими размерами и более выразительными кисточками на ушах.

*** Содружество Капиталистических Федераций. Именно то, что вы могли подумать: Япония, Китай, Россия и ряд иных стран объединены в единую структуру, превратившись в аналог СССР (скорее США, ведь строй там капиталистический). Я не политик, не политолог и как-либо обосновывать это решение не буду, извините. Просто «захотелось», просто «обоснуй» знания языков.

<http://tl.rulate.ru/book/94521/3193961>