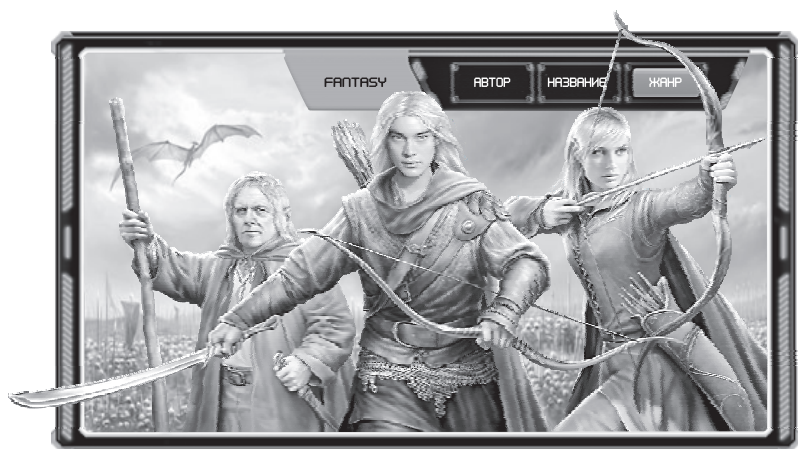




ФАНТАСТИЧЕСКИЕ  
ИГРЫ

ФАНТАСТИЧЕСКИЕ  
ИГРЫ



*Москва, 2013*

ФАНТАСТИЧЕСКИЕ  
ИГРЫ

АВТОР

НАЗВАНИЕ

ЖАНР

**Виталий  
Егоренков**

АВТОР

НАЗВАНИЕ

ЖАНР

**ГЕЙМЕР.  
РЕАЛ VS ВИРТ**

**ЭАРМАДА**  
&  
«Издательство АЛФА-КИТА»

УДК 82-312.9(02)  
ББК 84(2Рос=Рус)6-445я5  
Е30

Серия основана в 2013 году  
Выпуск 3

Художник  
**И. Воронин**

**Егоренков В. В.**  
Е30 Геймер. Реал vs вирт: Фантастический роман.— М.:  
«Издательство АЛЬФА-КНИГА», 2013.— 315 с.: ил. —  
(Фантастические Игры).

ISBN 978-5-9922-1544-1

Вы спросите, зачем менять одну виртуальную игру на другую. Ведь и там и там набор единиц и полей. Почему же тогда люди, раз попробовавшие поиграть в «Королевство мечты», продают аккаунты к старым играм, кардинально меняют свой образ жизни, начинают учить языки и заниматься спортом? В чем тайна новой игры? И какова будет плата за приобщение к тайне?

УДК 82-312.9(02)  
ББК 84(2Рос=Рус)6-445я5

© Егоренков В. В., 2013  
© Художественное оформление,  
ISBN 978-5-9922-1544-1 «Издательство АЛЬФА-КНИГА», 2013

*Посвящается любимой жене и музе Алене, дорогой маме, сестре Людмиле.*

*Огромное спасибо Сергею Викторовичу Акимову, Виталию Лысенко и Анне Федосеевой, которые помогли сделать из этого винегрета нечто читабельное*

## ДЕНЬ ПЕРВЫЙ

Я был геймером. Сколько себя помню, мог сутками сидеть за компьютером, пропадая в придуманных реальностях. Моим родителям это категорически не нравилось, так как я полностью забивал на реальную жизнь, учебу, собственное будущее.

Когда я учился в школе, отец пригласил домой программиста, и тот поставил на мой компьютер ограничение: Интернет и игры не более двух часов в день. Сначала я жутко бунтовал против такого ущемления собственной свободы, но затем смирился, понимая гибельность полного растворения в виртуальных мирах.

Окончив школу, я уехал из своего провинциального городка в Питер, где поступил на юридический, и три года учился, жил в общежитии, радовался жизни, как все студенты, и горя не знал, пока не произошел грандиозный переворот в игровой индустрии. Пришла *виртуальная реальность*, я попробовал ее и пропал.

Постепенно забил на учебу, вылетел за неуспеваемость с четвертого курса, но тогда мне было все равно. Главным в жизни стало, где достать деньги для прокачки персонажа и оплаты игрового времени. Остальное: девушки, будущее, даже еда — казалось скучным и неинтересным.

Я играл за эльфа-рейнджера. Благодаря хорошо прокачанной ловкости и набору экипировки Одевание Незаметности я проникал в самые защищенные цитадели,

доставал невероятные артефакты, подслушивал секретные разговоры.

Мне было абсолютно наплевать, что моя реальная жизнь стремительно катится под откос.

Спас меня отец. Узнав о моем исключении (несмотря на регулярное бодрое вранье об отличной успеваемости), он приехал в Питер, вытащил меня из виртклуба, разбил мне нос, накормил обедом в кафе, а затем вдруг неожиданно предложил:

— Раз ты такой игроман и жить без вирта не можешь, то, может, тебе попробовать поиграть во взрослую игру?

— К-какую? — Мне было очень паршиво. Вырванный из родного вирта, я пока плохо воспринимал реальность.

— В «Королевство мечты», — ответил предок, помещивая ложечкой капучино.

Я вытаращил глаза: «Дрим кингдом» была невероятно дорогой и крутой игрушкой. Аренда игрового времени равнялась тысяче долларов в месяц, а виртооборудование, сконструированное специально для этой игры, стоило от десяти тысяч баксов.

По слухам, виртреальность в «Королевстве мечты» была на порядок круче всех остальных игрушек. Но из-за дороговизны она была доступна только для обеспеченных граждан, обычным студентам не по карману.

— А чего ты так удивляешься? — пожал плечами отец. — Я сам в нее играю. — Он показал мне браслет на правом запястье (часть игрового снаряжения геймеров «Королевства». Остальные игрушки обходились без них). Я еще больше вытаращил глаза:

— Ну ты даешь, батя. Я думал, что ты меня, как «скорая помощь», спасать приехал, засунешь на месяц в клинику для игроманов, где самый современный комп — счеты с костяшками, а ты...

— Предлагаю тебе подсесть на более дорогой наркотик? — усмехнулся предок.

Он достал из футляра «гавану», отрезал гильотиной кончик, не спеша раскурил, а затем продолжил:

— «Королевство мечты» — это принципиально другая виртигра, совершенно не похожая на другие.

— Ты прям как реклама прокладок. Пацаны пробовали, говорили, что игра прикольная, но ничего особенного...

— Врали твои приятели. Не пробовали они, или им фуфло китайское подсунули. Принципиальное отличие «Дрим кингдом» от других виртов — то, что ты имеешь право играть столько времени, сколько сделал полезного в реале. С коэффициентом примерно три к одному. У спорта полезность выше — два к одному.

Только тут я обратил внимание, что батя выглядит гораздо спортивнее и моложе, чем в нашу последнюю встречу год назад. Исчезли мешки под глазами и брюшко, лицо посвежело. Чудеса.

— Не понял.

— Еще раз для тупых: время твоего нахождения в вирте целиком и полностью зависит от того, насколько ты полезно и эффективно живешь в реале. — Он помахал своим браслетом. — Этот девайс фиксирует каждую минуту и передает в Систему. Она оценивает твою деятельность и начисляет доступное игровое время. Если я весь день пинал балду и курил бамбук, то меня просто не пустят в «Королевство». Правило нерушимое. Даже за миллион долларов ты не купишь часа сверх того, что заработал в реале.

— Фуфло, — недоверчиво хмыкнул я. — Ни один нормальный геймер не будет играть на таких условиях...

Батя жалостливо взглянул на меня как на... убогого:

— Сынку, ты представляешь разницу между лобстером в роскошном ресторане и вонючей килькой в подвальной забегаловке? Между супермоделью и... своей левой рукой?

Я кивнул.

— «Королевство мечты» на порядок лучше любой

другой виртреальности. По качеству восприятия, по ощущениям. Эта игра — другая по принципу действия. Она не только заставляет попотеть в реале, но и учит тебя полезным штукам, пока ты играешь. В ней нет тупых квестов и idiotских бессмысленных сражений. В процессе игры ты, прежде всего, учишься новому и полезному...

— Извини, предок, но в твоём изложении все это звучит как ура-патриотическая бредятина с экранов телевизоров. Бодно и чудовищно скучно для слушателя.

Я зевнул и пожал плечами. Мне захотелось обратно в свой уютный виртмирок, в ловкое, сильное, гибкое тело эльфа-рейнджера. В реальности меня ломало. Капучино по сравнению с эльфийской амброзией казалось невкусной бурдой. Люди со страшными харями не шли ни в какое сравнение с эльфийскими гармоничными чертами лица.

Батя затаился, затем снисходительно выдохнул дым мне прямо в лицо:

— Все-таки предлагаю попробовать. Гарантирую, не пожалеешь. Я ведь тебя не просто так в это кафе притащил — в соседнем здании находится Центр аренды костюмов «Дрим кингдом». Сходим? Ты заценишь игрушку, а я смогу поиграть три часика. — В его глазах мелькнул хорошо знакомый мне огонек нетерпения. Геймерский огонек. Вот уж не думал, что моего практичного батю так затаит молодежное в общем-то развлечение.

— А что у тебя за перс? — поинтересовался я. — Какой уровень? Какая специализация?

— Человек-рейнджер, одиннадцатого уровня, — скромно ответил батя.

— Ну, ты, ну... в смысле зря ты человеком в рейнджеры пошел. Эльфы умеют гораздо лучше прятаться, у них зрение и восприятие повыше. Скорость, опять же...

— А я не просто рейнджер. Я, скорее, ассасин, — кровожадно усмехнулся отец.

Я понимающе покачал головой: эльфы плохо подходили для данной профессии. По крайней мере, в моей



игре. Светлые были слишком миролюбивы, а темные — чересчур кровожадны и начинали мочить всех подряд, забывая о цели.

— Хорошо, пойдем посмотрим, на что ты подсел, — покладисто согласился я, по опыту зная, что батя все равно не отвяжется. Быстрее сходить посмотреть, затем изобразить восторг и вернуться в свой любимый магический мир.

Игровой центр «Королевства мечты» внушал уважение и выглядел просто потрясающе, особенно по сравнению с тем вшивым полуподвалом, где я тусовался, когда удавалось найти денег на оплату игры и аренду вирткостюма.

За стойкой нас встретила очень симпатичная улыбчивая девушка с таким же браслетом на руке, как у моего бати. Хотя нет, не совсем таким. У девушки он был потоньше и поизящнее.

Тоже геймерша.

— Для сотрудников игра бесплатная, — шепнул мне отец.

— Нам по три часа аренды костюмов. Сыну нужен нубский костюм. Он в первый раз.

— Хорошо, — кивнула девушка, — в течение пяти минут все будет готово. Чай, кофе, салатик?

— Нет, — покачал головой отец. — Мы только что плотно пообедали.

Он протянул банковскую карточку, и сотрудница компании тут же провела ею по терминалу, снимая деньги.

— Ну, вы ему все покажете, расскажете, а я побежал играть. Увидимся здесь через три часа. — И батя слинял.

Я посмотрел на девушку. На бейджике красовалось имя: «Карина».

— Пожалуйста, расскажите об игре, Карина, — попросил я. — А то от отца кроме восторженных охов я ничего не добился. Никакой конкретики. Меня, кстати, Виталием зовут.

Девушка ослепительно, но по-дежурному улынулась и сказала, что ей приятно познакомиться. Видимо, мой непрезентабельный вид ее не сильно впечатлил.

— «Королевство мечты» — это игра, вызов другим виртуальным реальностям. Вы, Виталий, как я вижу, тоже геймер. Во что играли?

— В «Потерянные земли», — ответил я.

— Как вы думаете, в чем основная проблема всех виртигрушек?

— То, что они деньги выкачивают с геймеров, — пожал плечами я. — И еще реалщики. Ненавижу их. Можно месяцами играть, прокачиваться, расти, а заходит пень, увешанный шмотьем, купленным за деньги, и весь твой экспириенс дракону в... под хвост, в общем.

Девушка сочувствующе мне покивала:

— Я знаю, как это обидно. Сама геймерша с большим стажем. Но то, что вы говорите, — это так, мелочи жизни. Богатые почти всегда и везде имеют бонусы и преимущества. Се ля ви.

— Хотите сказать, что у вас за бабло нельзя купить преимущества? — обрадовался я.

Карина улынулась:

— Наша игра для... обеспеченных граждан. За деньги у нас можно купить все что угодно, кроме... игрового времени. Этот браслет, — она показала на свое запястье, — а вернее, установленная внутри видеокамера в течение суток фиксирует всю мою деятельность, передает данные в главный компьютер, который за полезно потраченное время награждает игровыми минутами. За деньги игровое время не продается, а дается только за полезные деяния в реале, такие, как работа, учеба или спорт.

— А как же тогда я смогу играть? — удивился я. — Я сегодня вообще ничего полезного не делал. Как и вчера.

— На полных нубов, то есть игроков нулевого уровня, это правило не распространяется. Им дается три бесплатных часа. Этого хватает, чтобы понять, нравится ли

тебе «Королевство мечты», и получить достаточно экспириенса, чтобы дорасти до первого уровня. А вот начиная с него тебе придется «прокачиваться» в реале, чтобы играть и расти в игре.

Я посмотрел на девушку с нескрываемым скепсисом.

Она вздохнула, затем достала из сумочки «Самсунг» последней модели, потыкала в него наманикюренным пальчиком и протянула мне:

— Это я год назад. До «Королевства». Зацени перемены.

Девушка на телефоне и правда не впечатляла. Какая-то бледная, неряшливая, с помятым лицом и кучей лишних килограмм. Нынешнюю модельную Карину она напоминала лишь совсем немного.

— Это благодаря вашей игре? — поразился я. — В самом деле впечатляет. А у тебя что за перс и какого уровня?

— Семнадцатого, — усмехнулась она. — Я эльфийка... темная. Жрица. В «Королевстве» уровни не так легко прокачиваются, как в других игрушках. Самый крутой перс среди наших геймеров — у создателя игры Влада Киреева. Тридцать третий уровень. Играет варвара.

Я пожал плечами. У меня был пятьдесят седьмой уровень, а тех, кто дошел до сотого, в моей игре было уже двадцать три человека. Администрация срочно готовила изменения, позволяющие расти до сто пятидесятого уровня.

— Ладно, давайте ваш наркотик, — усмехнулся я. — Посмотрим, как вставляет.

Карина еще раз улыбнулась, но на этот раз не дежурно, а тепло, понимающе:

— Ты втянешься, вот увидишь.

Мы зашли в отдельную комнату, где стояло удобное кожаное полукресло. Гораздо солиднее старого дивана в моем ставшем уже родным игровом полуподвале.

Девушка достала из шкафчика вирткостюм и scomандовала:

— Раздевайся до трусов, я помогу тебе в него влезть.

Если чувствуешь хотя бы слабые позывы, то туалет за той дверью.

— Я не нуб, — решил я возмутиться. — Умею пользоваться вирткостюмом.

— Это совсем другая амуниция, отличная от той, что используется в обычных игрушках. Сам не справишься.

Я сбегал до ветру, разделся, немного смущаясь вялых бицепсов и наетого пельменями животика.

Девушка помогла мне облачиться в костюм (без нее я и в самом деле не смог бы), усадила в кресло и надела шлем виртреальности.

В отличие от тех шлемов, к которым я успел привыкнуть, этот был вдвое больше.

— Удачи тебе в «Королевстве мечты», Виталий. Надеюсь, встретимся в игре, — сказала Карина, нажала на тумблер, и меня погрузило в вирт.

Я висел внутри сияющего света. Сверху, снизу, сзади, спереди. Я плыл в этом сиянии, как пушинка. У меня не было ни рук, ни ног, ни вообще ничего, похожего на тело.

— Здравствуй, Виталий, — сказал мне чей-то дружелюбный голос. — Добро пожаловать в «Королевство мечты». Я центральный процессор, или, иначе говоря, дух игры. Как ты уже наверняка знаешь, время, которое ты имеешь право провести в «Дрим кингдом», полностью зависит от того, насколько эффективно ты живешь в реальной жизни. Например, учишь иностранные языки — твои игровые минуты увеличиваются, употребляешь алкоголь или куришь — они уменьшаются.

Но не буду грузить тебя перед ознакомительной прогулкой. Если ты присоединишься к нам, то узнаешь подробности, если нет, то зачем тратить мою энергию и твое время?

Каждый игрок должен выбрать себе помощника, другими словами, «тень», или аватар.

Женщина или мужчина? Советую женщину. У нас игра для взрослых, и если ты гетеро, а по моим данным,

так оно и есть, то «тьень»-женщина на старших уровнях игры может дать тебе дополнительные приятные бонусы.

Я решил не торопиться с выбором.

— А для чего нужен этот аватар, или «тьень»?

— Аватар, он или она, всегда поможет в бою, прикроет твой тыл, даст совет. «Тень» есть у каждого игрока.

Выбирай ее мудро, геймер.

— Женщина, — решил я.

— Раса?

— А какие доступны?

— Человек, эльф светлый, эльф темный, эльф красный, гном, орк...

— Какой-какой эльф? — встрепенулся я.

Дух игры рассмеялся:

— Шучу, хотя у программистов иногда возникает мысль ради хохмы создать несколько странных видов персонажей. За орком следуют гоблин, тролль...

— Светлый эльф, то есть светлая эльфийка.

— Раса зафиксирована. Есть предпочтения по внешности?

Я задумался, затем вдруг брякнул:

— Хочу, чтобы была похожа на сотрудницу этого отделения компании Карину.

Центральный процессор на секунду завис:

— Даже так? Ну что ж, желание клиента для нас закон. Твоя собственная раса?

— А что, пол своего персонажа я не выбираю? — удивился я. Не то чтобы мне вдруг захотелось обзавестись в вирте всякими там женскими прелестями, но все же странно...

— Нет. — В голосе духа игры послышались насмешливые нотки. — В нашей игре пол перса всегда соответствует полу игрока. Слишком глубокое погружение по сравнению с обычными виртами. Если геймер, к примеру, гетеросексуальный мужчина, то ему психологически чрезвычайно сложно отыгрывать перса-женщину. Администрация игры решила сэкономить на выплатах со-

шедшим с ума игрокам и запретила выбор пола. Итак, раса?

— Светлый эльф, — выбрал я.

— Никнейм? Учти, что Финрод, Феанор, Леголас, Логоваз, Элронд и агент Смит уже разобраны. Рекомендую твое настоящее имя, переделанное на эльфийский лад: Витаниэль, например. Пойдет?

Я пожал плечами, затем кивнул. Жаль, конечно, что агент Смит уже занят.

— Предупреждаю: в игре персонаж не является анонимным. Помимо твоего ника всем желающим будут доступны твои реальные фамилия, имя и отчество. Если, конечно, ты не выберешь темную профессию, такую, как вор или убийца.

Я чрезвычайно сильно удивился. Вирт как раз и был столь привлекателен для многих именно своей анонимностью и предоставлением возможности совершать безответственные поступки.

— Целью нашей игры, уважаемый Виталий, является не столько развлечение, сколько развитие игроков. Отсутствие анонимности позволяет нашим клиентам более ответственно относиться к своему поведению в игре. Самоконтроль — вещь чрезвычайно необходимая, как в игре, так и в реальной жизни.

«Что за фуфло? — подумал я. — Кто покупается на такой бред?»

После чего всякие мысли меня оставили... кроме непреходящего восхищения, ибо мой перс наконец-то родился и я увидел Дрим кингдом. Мне захотелось одновременно рассмеяться и разрыдаться от переполнившего меня восторга. Я играл во множество игрушек, повидал немало виртмиров, но такого чуда, таких ярких красок и ощущений не было нигде.

С первых же секунд пребывания в игре я понял, почему она стоит таких безумных бабок.

Трава под ногами, небо над головой, ласковое дуно-

вание ветерка. Такие реальные ощущения... Все это было лучше, чем секс с близняшками-моделями.

А затем я увидел свою «тень»-помощницу, светлую эльфийку с длинными серебристыми волосами, острыми ушками и серо-голубыми глазами, и сразу же подумал, как здорово, что это игра для взрослых. Но тут передо мной всплыла ехидная подсказка:

**«На 0-м уровне ваше тело соответствует телу 10-летнего ребенка. Взрослые возможности игры становятся доступными только с 8-го уровня, когда тело перса обретает вид 18-летнего и достигает совершеннолетия. Спасибо за понимание. Администрация игры».**

Я злобно выругался.

Компьютер явил мне зеркало и показал мое виртуальное тело. Примерно так я и выглядел лет в десять, только у меня не было смазливой мордашки, острых ушей и золотистой шевелюры. Одет я был в эльфийский охотничий костюм.

Я выругался еще раз.

— Здравствуй, Витаниэль, — сказала мне аватара, — приветствую вновь рожденного в «Королевстве мечты». Мое имя Аллинель. Я твой дух-хранитель. Буду жить, пока жив ты, расти и совершенствоваться вместе с тобой, буду сражаться за тебя... И погибну, если ты оставишь меня надолго. Надеюсь, мы подружимся.

Компьютер подкинул мне еще одну подсказку:

**«Ваша аватара создана одновременно с вашим персонажем. Это самостоятельная автономная виртуальная личность. Развивая своего героя, не забывайте о «тени». В трудную минуту она встанет плечом к плечу в схватке, поможет советом, приободрит добрым словом. Если вы решите покинуть игру на срок более месяца, то она погибнет от горя».**

Я послал проклятия в адрес создателей игры. Бесчестно привязывать геймеров к игре ответственностью за аватаров... Бесчестно, но эффективно.

**«Ты, Витаниэль, находишься на 0-м уровне. Чтобы достичь 1-го левела, тебе нужно набрать 100 очков экспири-**

енса. Для этого тебе нужно добраться до столицы Королевства мечты города Вавилон и выполнить несколько простых квестов, полученных от местных жителей».

В левом верхнем углу появился таймер разрешенного времени: «2 часа 50 минут, 2 часа 49 минут 59 секунд, 2 часа 49 минут 58 секунд...»

— Убрать отсчет. Предупредить об окончании времени за пятнадцать минут, — скомандовал я, а затем обратился за советом к «тени»: — Как добраться до этого самого Вавилона и какие квесты лучше брать?

— Добраться быстрее всего через портал. — Аллинель показала пальцем на большие черные ворота, ведущие в никуда. — Для игроков нулевого уровня переход сквозь него бесплатен. Что касается квестов, то уточним на месте. Я такая же нубка в этом мире, как и ты. Ничего, вместе прорвемся.

Перед входом в портал аватара взяла меня за руку, сказала: «Вавилон. Рынок», — и черная пронизывающая холодом дыра втянула нас в себя, а секундой спустя выплюнула на огромной площади, уставленной шатрами, лотками, киосками. Всюду, насколько хватало глаз (а эльфийские глаза видят гора-а-аздо дальше людских), разливалось бушующее море торговли. Вокруг нас с Аллинель сновали представители минимум двадцати рас, часть из которых я не встречал раньше ни в играх, ни в фэнтезийных книжках.

Мы неспешно пошли по рядам, с любопытством оглядываясь по сторонам. Я исподтишка любовался фигуркой и лицом своей аватары и сумел подметить, что этот рынок ей, так же как и мне, в новинку.

Возле одной из лавок мы наткнулись на двоих людей, которые никак не могли понять друг друга.

Продавец чесал бороду и басил по-русски:

— Ни бельмеса не понимаю, бусурманин. Вот ведь немчура неграмотная.

Покупатель вещал по-английски:

— I want to buy this ring for my wife.



В общем, оба местных (иначе говоря, НПС, в смысле жители игры) мучились невероятно.

— Кстати, один из возможных квестов игры. Помочь двум разноязыким совершить сделку. В награду получишь экспириенс и деньги этого мира, — сказала Аллинель. — У тебя как с английским?

Я замялся, так как хотя и учил его всерьез, но это было давно и неправда. Слишком многое успел забыть.

— А нет здесь квестов попроще? — поинтересовался я у своей «тени». — Посылки потаскать, приветы попередавать?

Она на секунду закрыла глаза, затем нахмурилась и покачала головой:

— В «Королевстве мечты» нет бессмысленных и бесполезных квестов. Если ты учишься, скажем, на травника, то знания, приобретаемые в игре, вполне применимы на практике. Здесь целительные зелья делаются из зверобоя, крапивы, ромашки и других лекарственных трав, имеющих аналоги в твоём мире. Улучшая навыки травника, ты узнаешь, как называются и выглядят растения, как их лучше собирать и хранить, как делать из них исцеляющие настои. Очень полезное умение. Рекомендую. Травники пользуются большим уважением среди местных жителей.

— Я подумаю. А пока попробуем начать с искусства переводов. Can I help you, sir?

Торговец, увидев потенциального толмача, расцвел:

— Если сможешь объясниться с бусурманином, то одарю тебя десятой частью от выручки, отрок, — предложил он, вытирая пот со лба.

Я стал переводить. С грехом пополам, с трудом вспоминая слова и фразы, отчаянно жестикулируя, смог понять, что иностранец хочет купить кольцо для жены и две рубахи, вышитые славянскими узорами.

— Exotic, — говорил иностранный гусь и улыбался.

Дальше начались трудности. Англоязычный покупа-

тель не хотел переплачивать за экзотик, поэтому стороны начали отчаянно торговаться вплоть до медяка.

Наконец они ударили по рукам и обменяли кольцо и две рубахи на шесть серебряков.

Иностранец сказал мне: «Thank you», одарил медной монетой и, довольный, потопал по своим делам, а торговец вместо того, чтобы отдать мне честно заработанные медяки, стал активно пытаться всучить вместо денег какую-нибудь амуницию.

По совету Аллинель я взял кожаную флягу и маленький деревянный крестик на веревочке, дающий бонус «плюс одна защита».

Я надел амулет, поместил флягу в игровой мешок, поблагодарил торговца за возможность заработать и вышел из лавки.

Передо мной возникла надпись:

**«Вы заслужили 30 очков опыта. Уровень — 0, очки жизни — 20, сила — 1, ловкость — 1, мана — 10, мудрость — 1, защита — 2 (1). Цифра в скобках обозначает вашу базовую характеристику, не увеличенную за счет предметов. Вы получили 1-й ранг профессии переводчик. Чтобы получить 1-й игровой уровень, нужно набрать еще 70 очков опыта».**

Мы пошли дальше вдоль лавок и спустя пять минут наткнулись еще на одного туриста и торговца, не понимающих друг друга.

Импортный гость хотел купить «present for wife» и приглядывался к небольшой серебряной вазочке.

Долгая, упорная торговля при моем посредничестве завершилась полным успехом и принесла мне три медяка награды от покупателя и один серебряный комиссионных от продавца. Впрочем, расставаться с деньгами он не спешил, а отозвал меня в противоположный от Аллинель угол лавки и зашептал мне на ухо:

— Красивая у тебя спутница, парень. Не будь я женат, то попробовал бы за ней приударить. Зачем тебе деньги, возьми лучше украшение. Девушки любят внимание и красивые побрякушки, — и вытащил из-под при-

лавка шкатулку с десятком тоненьких, но не лишенных изящества серебряных колец. Одно из них в виде змейки сулило своей хозяйке «плюс одну защиту, плюс одну ловкость». Его я и выбрал.

Аллинель, получив подарок, очень сильно обрадовалась, мило покраснела, поцеловала меня в щеку и потом часто бросала на колечко довольные взгляды. Украшение ей понравилось чрезвычайно.

Передо мной вспыхнула подсказка:

**«Вы получили +30 очков опыта. Чтобы получить 1-й уровень, нужно набрать еще 40 очков опыта».**

Дальше гуляя по базару, мы наткнулись на огромный шатер, на котором было написано «Всепланетный шахматный турнир. Сразись с мастером. Поставь медяк. Если победишь — выиграешь золотой».

Вспомнив, что когда-то увлекался шахматами, я решил зайти вовнутрь и узрел следующую картину: мужчина с черкесским лицом (вылитый Остап Бендер из фильма Гайдая) бодро ходил в середине зала от доски к доске и вел три десятка партий одновременно.

С ним играло пятеро людей, семеро светлых и девять темных эльфов, шесть гномов, три орка и даже один здоровенный лесной кабан. Уставясь в доску, он сердито похрюкивал, а за него переставляла фигуры, видимо, повинуясь мысленным командам, симпатичная грудастая аватара.

Я присел за свободный столик, и передо мной, как по волшебству, возникла шахматная доска с изящно вырезанными из полудрагоценных камней фигурками.

Пешки изображались в виде эльфийских лучников, ладьи напоминали энтов, кони — всадники на единорогах, слоны — тяжеловооруженные рыцари. А ферзем была прекрасная эльфийская королева.

**«Делайте ставку»**, — возникла подсказка.

Я положил медную монету рядом с доской и ничуть не удивился, увидев, как она растворилась в воздухе.

Мастер оказался чрезвычайно хорош и поставил мне

мат на семнадцатом ходу. Мои одеревеневшие за год игры мозги ничего не смогли ему противопоставить.

Я лишился медяка, зато получил тридцать очков опыта и мудрое напутствие:

**«Проигрыш сильному противнику приносит гораздо больше пользы и опыта, чем победа над слабым».**

Я немного расстроился из-за финансовой потери, а затем мой взгляд упал на возмущенно хрюкающего свина, тоже потерпевшего поражение.

— Что-то я не помню такого персонажа в стандартных расах игры... — хмыкнул я удивленно. — Или кабаны — это редкая разновидность гномов?

Аллинель рассмеялась:

— Нет, это заколдованный орк. Он, сильно выпив, нахально приставал к жрице Богини света, пытаясь добиться ее расположения. Священнослужительница взглянула на нахала и сказала, что тот по ошибке родился орком, а по сути свинья. Наутро бедолага захрюкал. Насколько я понимаю, теперь данный перс собирает деньги, чтобы воздвигнуть храм в честь богини и тем самым заслужить ее снисхождение.

Я фыркнул. Судьба свиноорка не вызывала никакого сочувствия. Так ему и надо.

Следующее задание я брать не торопился, так как помнил, что халява этого чудесного мира только для нулевого левела. Еще десять очков экспириенса — и меня выкинет в реал.

Мы вышли с рынка и пошли не спеша бродить по улочкам Вавилона, восхищаясь красотой и разнообразием архитектурных изысков столицы Королевства мечты, поели шашлык из драконьего хвоста, попили свежего молока единорога (для нубов бесплатно), затем, пользуясь порталами, побывали во многих красивейших местах этого мира (горы Вечной Стужи, океан Удовольствий, кишаций любвеобильными русалками, и т. д.), пока передо мной не появилась надпись:

**«Разрешенного игрового времени осталось 14 минут 59 секунд, 14 минут 58 секунд...»**

— Ты должен пройти свой последний квест, Вит, твоё время истекает, — с грустью сказала моя «тень».

Мы воспользовались телепортом и снова оказались возле шахматного клуба.

— А нельзя ли выбрать противника полегче? — спросил я. Мастер мне явно не по зубам, а проигрывать не хочется.

Аватара ехидно усмехнулась:

— А как же мысль, что лучше выбирать противников посильнее?

— Иногда стоит сражаться с соперником, который тебе по силам. Биться головой о кирпичную стену или прыгать через пропасть не всегда правильный выбор.

Оказалось, что можно сыграть с подмастерьем, рискуя медяком против серебряного. Или с учеником. Ставка — медная монета против медной.

Партия с подмастерьем давала двадцать очков экспириенса, а с учеником — десять.

В качестве противника я выбрал ученика. Что-то мне подсказывало, что подмастерье моим мозгам, заржавевшим от месяцев тупого зависания в вирте, не по зубам. Я оказался прав: даже новичок стал для меня серьёзным испытанием. К концу партии я вытирал пот со лба. А ещё говорят, что эльфы не потеют. Это они просто в шахматы не играли. В конце концов остатки разума все-таки проснулись во мне, и на сорок третьем ходу я одолел прыщавого подростка НПС.

Раздалась торжественная мелодия, и передо мной возникла надпись:

**«Вы достигли 1-го уровня, очки жизни — 20, сила — 1, ловкость — 1, мана — 10, мудрость — 1, защита — 2 (1). Вы получили 1-й ранг профессии переводчик. Чтобы получить 2-й игровой уровень, нужно набрать еще 200 очков опыта. Вы можете распределить 2 очка умений, когда в следую-**

**щий раз появитесь в игре. Ваше время истекло. Не забудьте попрощаться со своим аватаром».**

— Стойте, — отчаянно завопил я, — дайте еще хотя бы ми... — и меня безжалостно вышвырнуло в реальный мир.

Моего пробуждения ждали Карина и улыбающийся, как кот, обожравшийся сметаны, батя. Ну да, он же нырнул в вирт на пятнадцать минут раньше и уже наигрался всласть.

— Ну как? — спросила девушка. — Понравилось?

Я поднял большой палец вверх.

— А я тебе что говорил, — обрадовался отец. — Ну что, будешь играть в «Королевство мечты» или вернешься к старой игрушке?

Я вспомнил своего старого перса в «Потерянных землях», на прокачку которого убил год, затем Аллинель. Эльф-рейнджер казался глупой рисованной мультяшкой по сравнению с живой реальной девушкой.

— А что будет с моей «тенью», если я больше не вернусь в игру? Центральный процессор сказал какую-то чушь о том, что она умрет с горя. — Я озадаченно почесал макушку.

Карина нахмурилась:

— Это не чушь. Умрет. Не так, конечно, как мы, люди, но очень похоже...

— В смысле компьютер сотрет ее из памяти?

— Видишь ли, Виталий, — сказала мне девушка, — твоя «тень» — это не просто деталь пейзажа, подчиняющаяся командам игрового кода, она почти полноценный и самостоятельный искусственный интеллект. Аватара испытывает эмоции, думает, чувствует, учится, совершает ошибки, взрослеет, совершенствуется.

Я недоверчиво покачал головой. Как может быть простая аватара полноценным ИИ?

— А ты как думаешь, почему наша компания берет так много денег со своих клиентов?

— Из-за жадности? — предположил я.

— Нет, — рассмеялась Карина, — не только. «Дрим кингдом» обслуживается более чем сорока пятью тысячами серверов, и каждый день их число увеличивается. Игра очень-очень детально проработана. Я думаю, ты сам успел это заметить. В твои «Потерянные земли» играют в десять раз больше геймеров на всего лишь восьми тысячах серверов. Поэтому и графика и вирт там не самого лучшего качества.

Я согласно кивнул. И там не было самого главного — аватары, «тени», Аллинель.

— Пап, я хочу играть в «Королевство». Пофиг на старую игрушку. По сравнению с этой она убогая подделка. Но где я возьму тысячу долларов в месяц на аренду игрового доступа и десять тысяч баксов на покупку вирткостюма?

Батя сделал эффектную паузу. На его лице сначала застыло выражение типа «Дорогу осилит идущий» и «Терпение и труд все перетрут», — а затем он рассмеялся:

— Во-первых, не тысяча, а дешевле. Для семей у компании солидная скидка. Учитывая, что ты — третий игрок в нашей семье...

— Как? Мама тоже? — Я от изумления открыл рот.

— Она сначала пыталась ругаться со мной по поводу игры, но я уговорил попробовать, и теперь ее за уши не оттянешь. Она целительница девятого уровня. К чему я это? Мы запишем аренду твоего персонажа за семейный счет, и это будет стоить всего двести пятьдесят долларов сверху, а не тысячу. Так уж и быть, пока ты не окончишь университет, буду вносить за тебя эти безумные деньги. Покупать костюм тоже необязательно. В Питере масса центров аренды и, насколько я знаю, каждый месяц открываются новые. С оплатой их услуг поступим немного по-другому: я оплачу тебе приобретение браслета, который будет фиксировать твое время (постарайся его не ломать — дорогой, сволочь), и внесу аванс за десять ча-

сов аренды костюма. Будет тебе стимул побыстрее найти нормальную работу и платить самому. Согласен?

Я кивнул головой. Мне не терпелось поскорее получить браслет и начать зарабатывать игровое время, делая что-нибудь полезное для себя, общества, родины, вселенной. Чтобы побыстрее снова оказаться в «Дрим кингдом».

Батя оплатил покупку браслета, и Карина тут же стала настраивать вновь приобретенный девайс.

— Во включенном состоянии он будет фиксировать каждый твой шаг, каждую секунду. Если надоест приглядеть, то этой кнопкой можешь его выключить или даже снять. Такое требование выдвинули клиенты для безопасности их бизнеса и защиты прайвеси, ну, частной жизни. Наша компания с удовольствием пошла навстречу. Зачем искушать своих сотрудников чужими тайнами? Главное, не забывай включать обратно, так как в отключенном состоянии браслет игровое время не засчитывает.

Принцип подсчета предельно прост. Один час игры зарабатывается четырьмя часами работы, тремя часами учебы и двумя спорта соответственно. Проблему большинства жителей мегаполисов — недостаток физической активности — создатели игры не обошли стороной. Но в плане спорта есть жесткое ограничение: все, что сверх двух часов в сутки, для целей игры не учитывается.

Есть еще масса условно-полезного времени, которое дает плюс в игре. Подробнее посмотришь на нашем сайте, а основное найдешь в этой распечатке.

— А почему работе присвоен такой плохой коэффициент? — удивился я. — Она ж вроде как позволяет на хлеб насущный зарабатывать... и на оплату игры...

Карина бодро, явно пересказывая давно заученный текст, отгарабанила:

— «Королевство мечты» — это, прежде всего, таймменеджерская игра, направленная на развитие не только персонажей, но и игроков. К сожалению, реальность



такова, что большинство людей на работе тупо просиживают штаны, превращаясь в корпоративных зомби. Они не развиваются, ничему не учатся, а просто привычно тянут ляжку, как старая лошадь хомут, или носятся без толку, как белка в колесе. Поэтому базовый коэффициент для работы — четыре к одному. Если работа связана с развитием личности, постоянным совершенствованием, обучением, то коэффициент повышается до трех к одному, в ряде случаев даже выше. А если геймер откровенно просиживает штаны на службе, то коэффициент может упасть до пяти, шести и даже семи к одному.

— Звучит логично, — согласился я, пробегая глазами текст. — О-о-о, вижу, секс у разработчиков игры в явном фаворе. Приравнен по полезности к спорту. Только почему у вас на него ограничение, как и на спорт?

Карина выдала мне дежурную вымученную улыбку. Было видно, что этот вопрос ей задавал каждый геймер-неофит, изгаляясь в меру собственного чувства юмора. Улыбка значила: «Как же вы меня достали».

— Игра рассчитана на людей обеспеченных, то есть среднего и старшего возраста. А для них злоупотребление физическими нагрузками чревато. Отсюда и ограничение.

— Извините за дурацкий вопрос, — покаялся я, — но все-таки два часа в день на спорт плюс секс явно маловато.

Девушка скептически осмотрела мою фигуру, затем фыркнула:

— А ты последний месяц много и тем и другим занимался, геймер?

Весомый аргумент, ничего не скажешь.

Батя объявил:

— Туше. Или шах и мат. Ладно, Ромео, потом девушку покадришь. Идем. Проведешь немного времени со стариком-отцом. Спасибо вам, Карина, — и потащил меня к выходу.

Сотрудница «Королевства мечты» попрощалась:

— Всего доброго. Заходите еще.

Мы с отцом не торопясь пошли по набережной Фонтанки, любуясь рекой.

— Ну как? — спросил он. — Не жалеешь о потраченном времени?

— Сам ведь знаешь, что нет. Не думал, что виртуальность может быть такой...

— Яркой? — подсказал отец. — В свою старую игру будешь играть?

— Нет, конечно. По сравнению с «Королевством мечты» она полный отстой, — был вынужден признать я. — А еще аватар... «тень»... она — это нечто.

— Аватар — это образ твоей идеальной женщины, воплощение мечты, — сказал батя. — Она лучший магнит и наркотик. То, что надолго привяжет тебя к игре.

— А мама не ревнует к твоей «тени»? — поинтересовался я. — И ты, кстати, ее?

— Нет. — Он так расхохотался, что едва не сел на мостовую. — У меня аватар мужик, а у нее — девушка. В игре стоит ограничение для женатых в выборе аватаров. «Дрим кингдом» не хочет быть причиной развалов брачных союзов. К тому же я уже встретил женщину своей мечты двадцать пять лет назад и женился на ней. Незачем мне виртуальные красотки. Тебя, насколько я понимаю, из общаги выперли? — вдруг спросил он.

Я кивнул.

— Значит, я не зря заказал двухместный номер. Несколько дней потусуешься у меня, отмоешься, отъешься, блох выведешь, а я договорюсь о твоём восстановлении и помогу найти работу, — бодро сказал отец.

Я только руками развел: мне всегда было непонятно, как батя умудряется, почти не выезжая из нашего медвежьего уголка, иметь друзей и знакомых по всему миру.

— А ты в какой гостинице остановился?

— «Хотельхаус» возле «Маяковской». Эта маленькая гостиница принадлежит моему другу. У меня там хорошие скидки.

— Машину поймаем или на автобусе? — уточнил я.

— Сынку, ты чего? Погода чудная, центр города, великолепная питерская архитектура. Ножками пойдем. Надо ж попу разминать. К тому же глянь на свой браслет.

Я посмотрел и присвистнул: на таймере медленно тикало время: «**5 минут 1 секунда, 5 минут 2 секунды...**»

— Прогулка на свежем воздухе. Четыре к одному, — прокомментировал отец. — Дома я, правда, добавляю MP3-плеер и уроки китайского.

— Чего? — удивился я.

— Не чего, а... — рассмеялся отец, выдав фразу на китайском. — Английский у меня давно флуент, поэтому взялся за изучение второго по перспективности языка. И в игре, кстати, за переводы с китайского очень хорошие бонусы дают. Там, где английский приносит серебро, приличный ханьский диалект оплачивается полным весом золотом. Да и по работе часто сталкиваюсь с последователями Великого Кормчего. Очень забавно к концу переговоров сказать партнерам по-китайски, что они произвели необычайно хорошее впечатление. Хунхузы, болтая на родном языке, часто проговариваются об очень интересных вещах.

По приходе в номер батя загнал меня в душ, а мои «лохмотья» отдал в прачечную.

— Завтра с утра приоденем тебя и пострижем «под ежик». В твоём возрасте выглядеть гаврошем не комильфо. В наше практичное время попрошайки не пользуются у девушек популярностью.

Выйдя из душа в махровом гостиничном халате чистым и довольным жизнью, я с минуту наблюдал, как отец молотит воздух руками и ногами, поражая многочисленных невидимых противников.

— Бой с тенью — одна из наиболее эффективных разминочно-тренировочных техник, — пояснил батя, заметив, что я за ним наблюдаю. — Сорока — пятидесяти минут в день хватает, чтобы поддерживать вполне приличную физическую форму. И главное, не надо тратить на

фитнес-клубы, можно заниматься дома или на работе, сняв пиджак и ослабив узел галстука.

— Ты только никому не рассказывай об этой методике, — усмехнулся я, — а то владельцы фитнес-клубов скинутся на твои похороны.

В этот момент зазвонил мобильный.

Батя, не переставая избивать воздух, скомандовал:

— Ответ. Громкая связь.

Это была мама:

— Ты нашел его?

— Не только нашел, но уже успел накормить и подсадить на нашу игру, — ответил отец. — Он здесь, рядом. Скажи маме, что жив, здоров и сыт.

— Это хорошо. Как ты, сынок?

— Было довольно скверно, но сейчас уже гораздо лучше, — бодро ответил я. Огорчать мать в любом случае не стоит.

Мы поболтали о том о сем минут пятнадцать, в течение которых батя ни на мгновение не оставлял в покое невидимых врагов. Только к концу разговора я заметил легкий шум, примешивающийся к голосу родительницы.

— Мам, а что это у тебя там за шум?

— Это беговая дорожка, сынок, я сейчас иду в горку — зарабатываю игровые минуты.

Я посмотрел на боксирующего предка, на застывшие цифры на своем браслете, почесал голову и спросил:

— Может, мне тоже что-нибудь полезное поделать?

— Научи сына медитации, милый, — попросила мама. — В его состоянии это очень полезно.

— Это полезно в любом состоянии, — весело возразил отец, — но ты права.

Мы попрощались, батя сгонял в душ, затем усадил меня в кресло и стал рассказывать:

— Самое главное, с чего начинается медитация, — это правильная поза. Она может быть любой — лежа, сидя, стоя, поза лотоса, аиста, одуванчика или писающего мальчика — главное, она должна быть удобной.

Дыхание осуществляется через нос. Дышишь диафрагмой, или, если объяснять для тупых, животом.

— Выдох в два раза длиннее вдоха? — спросил я, вспоминая прочитанную когда-то книжку по йоге.

— Нет, — сердито рявкнул отец, — это для продвинутых юзеров, а не для начинающих лузеров. На твоём уровне такое дыхание причинит тебе скорее вред, чем пользу. Дыши так, как тебе удобно, но чтобы это было спокойно, размеренно, свободно. Следи за тем, как дышишь, созерцай себя, свой дух, слушай свое тело, свой разум, подсознание. Ищи гармонию.

Я попробовал медитировать по его методике и с удивлением обнаружил, что таймер на браслете довольно бодро отсчитывает призовые секунды. Мое тело расслабилось, ушло напряжение, из затылка стала исчезать усталость и тупая боль.

— Сильно не увлекайся, — предупредил отец. — Скоро уже полночь.

— Ну и что? — не понял я.

— А ты внимательно изучи раздел о штрафах в игре. Бодрствование после полуночи снижает разрешенное игровое время. Причем серьезно так снижает.

— Ну что за фигня! — Я всерьез расстроился. Ведь сколько себя помню, всегда был полуночником и отчаянной совой.

— Ничего, — рассмеялся отец, — войдешь в режим и привыкнешь. Тем более что никто не заставляет тебя отключаться ровно в полночь. Главное лечь в кровать и закрыть глаза. А если рядом красивая девушка, то можно и не закрывать. — Батя подмигнул мне. — Завтра нас ждут великие дела. Восстановим тебя в списках получающих образование. И может быть, трудоустроим.

Я долго не мог заснуть. Лежал с закрытыми глазами, пытался медитировать и думал о том, как круто поменялась моя жизнь за сегодняшний день. Игра, которой отдал целый год своей жизни, теперь казалась полным фуфлом, жвачкой для дебилов, одним из которых я сам

был еще ранним утром. Сейчас я никак не мог понять, как жалкий суррогат сумел настолько меня увлечь...

«Дрим кингдом», напротив, было воплощением мечты геймера.

Затем мои мысли заскользили в коммерческом направлении: если я больше не буду играть в «Потерянные земли», то глупо просто так бросать перса и накопленное за год игры шмотье. Ведь все это можно продать за хрустящие нефтерубли. С этой позитивной мыслью я и уснул, а проснулся уже утром от сильной тряски.

## ДЕНЬ ВТОРОЙ

— Вставай, соня, все проспидь. Пока ты дрыхнешь, другие разберут всех красивых девушек и заработают все деньги, — тормозил меня отец. — Давай в ванную под контрастный душ.

Холодная вода мгновенно выгнала из меня остатки сна и добавила бодрости.

Выйдя из душа, я увидел батю, избивающего ни в чем не повинный воздух, и спустя мгновение присоединился к нему, стараясь повторять используемые им «связки».

К моему стыду выяснилось, что растяжка у меня гораздо хуже, чем у пятидесятипятилетнего отца. Как, впрочем, и выносливость.

Через двадцать минут я дышал, как загнанная лошадь, которую следует пристрелить хотя бы из жалости, а батя даже не запыхался. Он заметил мое уныние и поспешил ободрить:

— Не куксись, сынку. Быстро наверстаешь. Какие твои годы. А теперь опять в душ — смыть пот — и завтракать.

Мы с аппетитом умяли завтрак в гостиничном ресторане, запили вкусным кофе, а затем отправились приводить мою жизнь в порядок.

Сначала зашли в обувной магазин, где выбрали мне

хорошие, довольно недешевые туфли, а мои разбитые в хлам кроссовки отправились в урну.

Та же судьба ожидала и всю мою остальную одежду по мере покупки новой.

На мои возражения, что старая тоже еще может пригодиться, батя ответил жестко:

— В таком пусть ходят гастарбайтеры и бомжи. Им простительно, так как они не могут позволить себе лучшего.

Затем мы зашли в модный парикмахерский салон, где мои заросшие космы остригли, а на голове сварганили деловую яппиевскую прическу.

Так в течение двух часов я постепенно терял вид придурка-неудачника и превращался в успешного, довольного жизнью молодого мужчину.

К концу процедуры превращения встреченные на улице молодые девушки стали мне улыбаться и строить глазки, от чего я порядком успел отвыкнуть.

Мы заехали в университет, где батя на входе сдал охроне свой браслет и заставил меня сделать то же самое.

Причину я понял спустя пять минут, когда отец зашел в кабинет замдекана по учебной части, держа в руке бутылку армянского коньяка, а вышел уже без нее и сказал:

— Все хорошо. Его светлость хочет взглянуть на тебя.

Я усмехнулся, вспомнив, что утром батя прятал в коньячную упаковку пухлый конверт с вечнозелеными баксами.

Мы зашли в кабинет вдвоем.

Служитель университета посмотрел на меня добрым взглядом, как мама на давно потерянное и наконец найденное любимое дитя:

— И правда видно, что он взялся за ум. Мы допустим вашего сына к зимней сессии, чтобы он сумел сдать все хвосты. Разумеется, до сессии он получит возможность проживать в университетском общежитии. Кстати, мож-

но будет организовать ему помощь при сдаче экзаменов, если потребуется...

— Не потребуется, — категорически отказался отец. — Пьяный проспится, дурак — никогда. Он или сможет учиться сам, или пойдет работать дворником. Лучше помогите его устроить на работу помощником юриста или курьером в юридическую фирму.

Лицо замдекана сразу же проделало сложную эволюцию от радостно-оживленного до грустно-задумчивого.

Он минуту сверлил меня пронизывающим взглядом, оценивая костюм, ботинки, прическу, лицо, глаза, затем вздохнул:

— Есть у меня запрос от одной солидной конторы. У них хорошая зарплата, очень правильная система работы и мотивации сотрудников, гибкий подход к работающим студентам. Для вашего сына это была бы очень хорошая начальная ступенька, но если он... Э-э-э...

— Облажается? — подсказал батя.

— Да... облажается. Грубое, но верное слово. В общем, в этом случае я буду плохо выглядеть перед руководством фирмы. А это неправильно. Ваш сын уверен, что потянет?

— Приложу все усилия, — сказал я твердо.

— Тогда в понедельник, молодой человек, позвоните по этому номеру. — Он протянул мне визитку. — Спросите Игоря Александровича, скажете, что насчет работы, от Андрея Николаевича.

Мы с отцом, чрезвычайно довольные визитом, откланялись и покинули кабинет коррумпированного деятеля образования.

Возле книжного киоска батя тормознул и заставил меня закупиться необходимыми для сдачи экзаменов учебниками.

На выходе мы забрали свои браслеты.

— Поиграем? — предложил я.

— Сколько там у тебя накоплено времени? — заинтересовался отец. — Целых тридцать две минуты? И что же



ты собираешься успеть сделать в игре за такое огромное время? Кофе с «тенью» попить на террасе эльфийского кафе? Играть будем вечером, а сейчас позанимаемся полезными делами. У меня запланировано четыре встречи по бизнесу, а ты, пока меня ждешь, полистаешь учебники. Времени до сессии не так уж и много, так что лучше начинать учить материал, не затягивая процесс до ночи перед экзаменом. Заодно и игрового времени подзаработаешь.

И мы до восьми вечера мотались по городу. В основном на метро, так как пробки делали наземное передвижение малопредсказуемым. По пути батя просматривал материалы по работе и читал учебник китайского языка.

Я же успел одолеть несколько глав «Коммерческого права», затем, вспомнив, что в игре можно зарабатывать переводами, купил в ларьке англо-русский разговорник. Скверного качества книжонка позволила тем не менее припомнить множество подзабытых выражений.

На браслете бодро тикали заработанные минуты игры: **«1 час 12 минут, 1 час 44 минуты, 2 часа 03 минуты, 2 часа 14 минут».**

Батя на одни встречи брал меня с собой, на другие уходил один, усаживая в кафе и оставляя свой игровой девайс.

— Хоть администрация игры и гарантирует конфиденциальность, но береженого Бог бережет, — объяснил он.

Отец, закончив очередные переговоры, выходил то довольный, как кот, стырявший с хозяйского стола кусок мяса, то задумчивый, то явно расстроенный.

В восемь вечера он сказал наконец:

— Хватит на сегодня. Сделал дело — гуляй смело. От работыдохнут кони...

— Только я бессмертный пони, — весело закончил я.

И мы отправились в Центр «Дрим кингдом». Тот, где работала Карина.

Сегодня она тоже дежурила за стойкой.

## СОДЕРЖАНИЕ

День первый . . . . .	5
День второй . . . . .	30
День третий . . . . .	58
День четвертый . . . . .	86
День пятый . . . . .	142
День шестой . . . . .	145
День седьмой . . . . .	150
День восьмой . . . . .	162
День девятый . . . . .	188
День десятый . . . . .	206
День одиннадцатый . . . . .	210
День двенадцатый . . . . .	225
День тринадцатый . . . . .	235
День четырнадцатый . . . . .	260
День пятнадцатый . . . . .	279
День шестнадцатый . . . . .	288
День семнадцатый . . . . .	298
День восемнадцатый . . . . .	301
День девятнадцатый . . . . .	306
<i>Эпилог</i> . . . . .	311