



Книги Артема Каменистого  
в серии  
**ФАНТАСТИЧЕСКИЙ  
БОЕВИК**

**ЗАПРЕТНЫЙ МИР  
РАДИУС ПОРАЖЕНИЯ  
САФАРИ ДЛЯ ПОБЕДИТЕЛЕЙ**

**РАЙ БЕСПОЩАДНЫЙ  
НА КРАЮ АРХИПЕЛАГА**

**САМЫЙ СТРАННЫЙ НУБ  
РАБ ЗАПЕРТЫХ ЗЕМЕЛЬ**

Цикл  
«ПРАКТИКАНТКА»

**ПРАКТИКАНТКА  
БОЕВАЯ ЕДИНИЦА**

Цикл  
«ПОГРАНИЧНАЯ РЕКА»

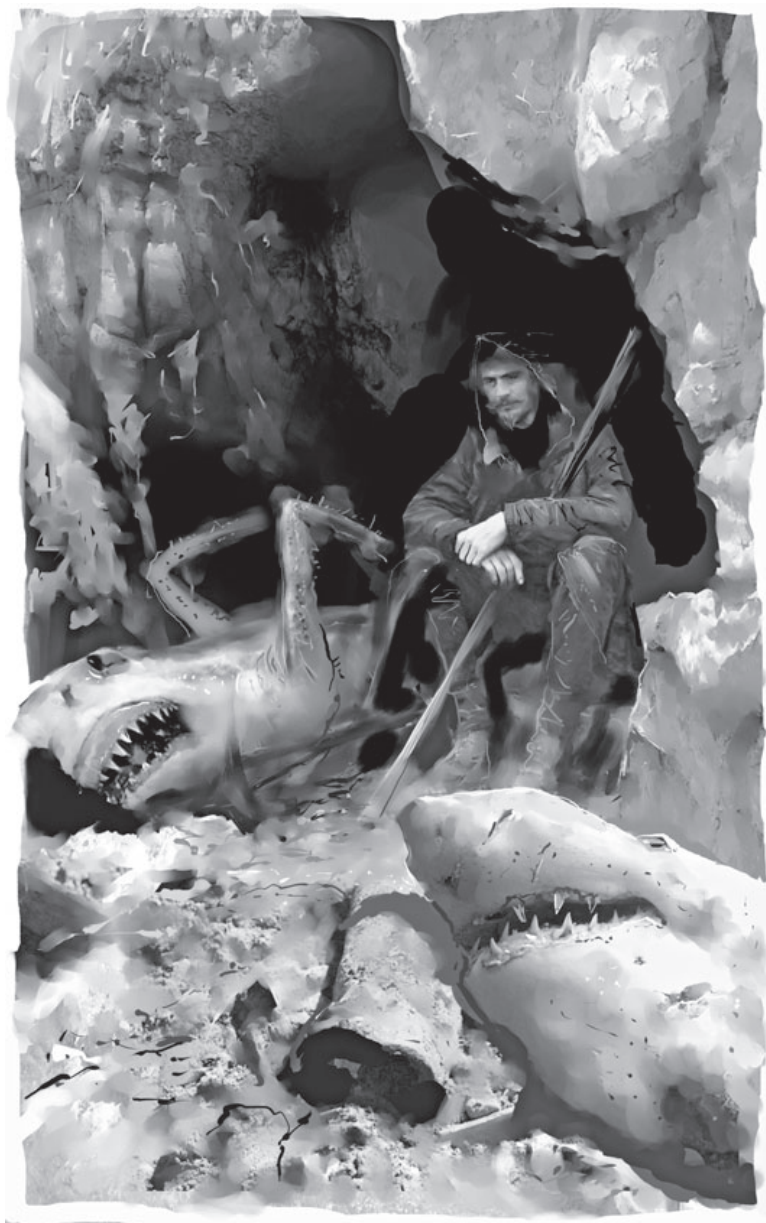
**ПОГРАНИЧНАЯ РЕКА  
ЗЕМЛИ ХАЙТАНЫ  
ЧЕТВЕРТЫЙ ГОД  
ЭТО НАШ ДОМ**

Цикл  
«ВРЕМЯ ОДИНОЧЕК»

**ВРЕМЯ ОДИНОЧЕК  
ДОРОГИ СМЕРТНИКОВ**

Цикл  
«ДЕВЯТЫЙ»

**ДЕВЯТЫЙ  
НА РУИНАХ МАЛЬРОКА  
РОЖДЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ  
АДМИРАЛ ЮЖНЫХ МОРЕЙ  
СЕРДЦЕ ДЛЯ СТРАЖА**





ФАНТАСТИЧЕСКИЙ  
БОЕВИК

АРТЕМ КАМЕНИСТЫЙ  
**РАБ ЗАПЕРТЫХ  
ЗЕМЕЛЬ**



РОМАН

Москва, 2015  
**САРМАДА**  
&  
«Издательство АЛФА-КНИГА»

УДК 82-312.9(02)  
ББК 84(2Рос=Рус)6-445я5  
К18

Серия основана в 1992 году  
Выпуск 937

Художник  
**М. Поповский**

**Каменистый А.**

К18 Раб Запертых Земель: Фантастический роман. — М.: «Издательство АЛЬФА-КНИГА», 2015. — 347 с.: ил. — (Фантастический боевик).

ISBN 978-5-9922-1928-9

Телега истории нашего мира предпочитает двигаться по пологой спирали, и, завершая виток, ты очень близко подбираешься к его началу. История Второго Мира, похоже, упростила свой путь до кольца, выхода из которого не видно. Взявшись за посох мага, не жди, что его у тебя никто не отнимет. Или на что-нибудь не поменяет. Например, на кирку, с которой ты встретил первые дни нового рождения, такую же ржавую и ни на что не годную. Кольцо ведь на то и кольцо: все, что с тобой случается, будет повторяться снова и снова. Разве что с небольшими вариациями. Например, из относительно свободного рудокопа ты превратишься в бесправного раба.

В огне невиданного нашествия сгорают целые провинции, самые сильные кланы и гвардия императора взяли за оружие, пытаются остановить орды нелюдей. Бушует война, которую никто не ждал, к которой никто не готовился, даже не подозревая, что скука провинциальной жизни может быть развеяна столь быстро и жестоко.

Какова твоя роль во всем этом? Неизвестно. Зато известно, с чего тебе следует начать: бери кирку в руки и приступай. На твой век руды здесь хватит.

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

© Артем Каменистый, 2015  
© Художественное оформление,  
«Издательство АЛЬФА-КНИГА», 2015

ISBN 978-5-9922-1928-9

## ГЛАВА 1

Тильбитов было пятеро, что угрожало непредвиденными сложностями: ведь это первые мобы, встреченные в подземелье, и на встречу они заявили пусть и не толпой, но и не сказать что поскромничали. Раньше, при первом проходе, похожие на кузнечиков-переростков создания стояли на постах парочками, редко тройками. Дальше, в глубинах заброшенного рудника, бывало всякое, вплоть до оравы под предводительством мага, что неудивительно — ведь по мере продвижения трудности должны возрастать.

Подземелье изменилось. Пятеро — это не так уж и страшно, но тенденция неприятная. Что же будет дальше?

Один из тильбитов к тому же пристально всматривался во мрак штольни. Похоже, Цифру вот-вот заметят, ведь с маскировкой у него проблемы: всего-навсего четыре, да и то лишь за счет бонусов из-за присутствия в их крошечном отряде великого героя.

Рос молча активировал иконку атаки в интерфейсе питомца, и тот понесся на кучку тильбитов.

Питомец выглядел так, что от одного его вида можно умереть: огненная сколопендра размером с лошадь, жуткого облика тварь из Раскаленной Расселины. Сто семьдесят первый уровень — он туда специально спустился за такими, как эта «красотка», не пожалев кучи денег на отряд наемников.

Пришло время проверить, на что ушли деньги.

Умений у питомца было два: «Брызги яда» и «Разрушение основ». Первое накрывало область перед сколопендрой дождем, каждая капля которого наносила урон отравлением: цель несколько десятков секунд медленно теряла очки здоровья. Второе, тоже массовое, снижало магическую защиту противников в обширной области.

Как только моб добежал до тильбитов, Рос приказал ему применить оба умения и весело крикнул:

— Наша очередь!

После чего начал лупить по тильбитам «Стрелами Хаоса» и «Огненными шарами». Цифра кастанул свое умение несколько раз и огорченно выдал:

— Я пустой!

Неудивительно — маны у него всего ничего.

— Хватай кирку и громи их, они все на пете висят, тебя не тронут, если сам не подставишься! В спины бей!

Из штрека выскочили еще четыре тильбита, в том числе два лучника. Но они даже не глянули на Роса или Цифру. Умения пета перезаряжались быстро, он их применял одно за другим, так что все мобы вокруг вешались исключительно на него.

Бой продлился немногим больше минуты.

— Ну как тебе? — спросил Рос, начиная обыскивать тушки павших противников. — Поднял что-нибудь? Что с характеристиками?

— Ничего не выросло. Хотя проценты появились на силе и интеллекте.

— Это потому что основную работу питомец выполняет, вот и идет мне большая часть, почти все на «призыв». Блин, я думал, ты здесь гораздо быстрее качаться будешь.

— Если таких мобов тут много, то не так уж медленно дело пойдет. Две-три кучки — и сила с интеллектом поднимутся.

— Ты, главное, не лезь вперед. Не рискуй. Если померешь, то улетишь на респ пулей. Ты нулевка, долго валяться не будешь. Я не успею воскресить.

— Воскрешение выучил?

- Ну да.
- Ты какой-то странный некромант.
- Я не некр, я — ррох.
- Как козу ни обзывай, а все равно рогатая. Где это ты своего питомца нашел?
- Да так... знаю богатые места.
- Предупреждай, когда таких образин поднимаешь. Я как увидел его рядом с собой, чуть штаны не испачкал, хоть здесь это считается невозможным.
- Будем болтать или почистим штреки и пойдем дальше?
- Давай почистим. Но поболтать нам надо. И много о чем.
- Успеем. Главное, не помри здесь.
- Да помню я.

Часа через три Цифра взмолился:

- Рос, поздно уже, мне в реал пора выбираться.
- Плохо, — вздохнул тот. — Я тогда без тебя продолжу.
- А сам спать собираешься или как?
- Да здесь и посплю, мне три-четыре часа хватает.
- Ты что, завис в игре? Вообще забил на реал? Не выходишь? Рос, ты же нормальный, не надо так делать.
- У меня выбора нет...
- Почему?
- Это долгая и печальная история, а тебе пора уходить.
- Ладно, давай завтра уже поговорим. Как-то у нас все резко получилось, даже словом толком не успели перекинуться.
- В этом подземелье семь уровней, нам его еще чистить и чистить. Успеем сто раз наговориться.
- А если я тело прямо здесь брошу — нормально?
- Думаю, да. В прошлый раз тильбиты по штольне не бродили, и в зачищенных местах было спокойно.
- Тогда до завтра, Рос.
- До завтра, Цифра.

Тело напарника застыло, прислонившись спиной к деревянной вагонетке. Рос, присмотревшись к ней, заподозрил, что она скрывает под собой тайник, но проверять не стал. Займется этим, когда Цифра вернется.

Прошел дальше, зачистив от постов тильбитов шесть перекрестков и проверив все прилегающие к ним штреки. Решив, что для начала хватит, вернулся к Цифре, вытащил из сумки свернутый в рулон узкий войлочный коврик, устроил себе постель. Это товарищу все равно, в каком положении бросать свое тело, а вот Росу нужен хотя бы минимум комфорта.

Проснувшись, убедился, что Цифра до сих пор в реале, после чего отправился чистить штольню дальше и занимался этим часа полтора. Прервался с приходом товарища. Тот, подбежав, разрядил в кучку мобов свой скромный запас магической энергии и только потом произнес:

— Доброе утро, Рос.

— И тебе.

— Ты хоть пару минут поспал?

— Ага. Неподалеку от тебя лежку устроил.

— Жаль, я не видел.

— Чего жалеть?

— Да я там, в реале, всю ночь не спал. Голову ломал, что же ты перед сном надеваешь — пижаму или кружевной пеньюар.

— Я же просил тебя без намеков!

— Извини, но просто невозможно удержаться. Ты бы сам на моем месте так же подшучивал, так что не злись.

— Ты доиграешься, что я тебя прикончу, — очень мрачно произнес Рос.

— Ладно-ладно, молчу уже! У меня к тебе куча вопросов, даже не знаю с чего начать. Вот ты вчера рассказывал про свое второе хаотическое умение. Если нетрудно, зачитай его описание.

— Неужели это так срочно?

— Ты странный, и у тебя все странное. Надеюсь, что



умение не так бесполезно, как ты его обозвал. Вдруг что-то стоящее, а ты, в силу врожденного нубства, не замечаешь. Хаос — штука редкая, если что-то из него перепадо, надо искать применение. Ну так что там с описанием?

— «Редчайшее умение: «Аура Хаоса». Количество носителей этого умения не может быть больше пяти. Аура первичного Хаоса покрывает область, указанную заклинателем, поражая противников в радиусе семи метров. Не наносит урона. Игнорирует все виды защит и сопротивлений. Требует магической энергии: сто десять единиц. У целей, попавших под действие ауры, на десять процентов снижается максимальный запас жизненной энергии на срок пять секунд. Можно применять через препятствия. Динамическое умение: характеристики повышаются по мере роста. Модифицируется в «Ауру величия Хаоса». Вот и все описание.

— Рос!

— Что?

— И ты назвал его бесполезным?!

— Разве не слышал?

— Да ты полный нуб! Сверхнуб! Нубас высшей пробы!

— А ты это только узнал? Назад! Беги назад, Цифра!

— Чего?

— На твой вопль тильбиты с соседнего перекрестка бегут.

— Я их не вижу.

— Зато я прекрасно вижу.

— У тебя что, ночное зрение?

— Давай о моем зрении поговорим как-нибудь в другой раз!

Тильбитов примчалось столько, что Рос даже не смог их сосчитать. Или у них там серьезный пост располагался, или они ненавидят крикливых бета-тестеров до зубовного скрежета. Не будь у сколопендры умений, работающих по площадям, часть бы неизбежно промчалась мимо, и лететь Цифре на далекий респ.

Рос бил «Стрелой Хаоса», подлечивал пета (практиче-

ски не нуждавшегося в лечении), пару раз запустил «Огненным шаром», причем во втором случае тильбит-разведчик загорелся, будто облитая бензином новогодняя елка.

Покончив с мобами, Рос начал обыскивать тела, при этом заметив:

— Если не ошибаюсь, при первом проходе мне рекомендовали собрать отряд сорок пятого уровня.

— И что?

— А в этот раз рекомендовали уже шестидесятых.

— Это подземелье Хаоса, сила мобов и босов варьируется в широких пределах от прохода к проходу. Рос, давай вернемся к твоим умениям: ты не пытался задуматься, что именно проделывает с целью «Аура Хаоса»?

— Это и так понятно: на пять секунд снижает общий запас жизненных сил на десять процентов. Допустим, у цели сто единиц здоровья, станет девяносто и будет держаться весь срок действия заклинания.

— Я надеюсь, ты головой думал, когда читал описание действия заклинания? Спрашиваю потому, что даже задницей додуматься до бесполезности умения не так уж просто.

— Что за наезды? Ты о чем вообще?

— Рос! Ты на самом деле считаешь его бесполезным или шутишь?

— Пять секунд — это не срок.

— Хорошо, смотри шире: проходит пять секунд и что происходит дальше?

— Дальше... Ну... у цели опять становится сто единиц.

— А вот и нет. Заклинания подобного рода не возвращают очков здоровья. То есть общая шкала действительно вырастет до своих законных ста, но заполненными хит-пойнтами в ней останутся все те же девяносто единиц. Неполной станет! Понимаешь?

Рос стукнул себя по лбу:

— И правда баран! Это получается, одним кастом с боса можно снять десятую часть здоровья!

— Вот! Наконец-то дошло! Причем умение развивающееся, так что со временем, наверное, вырастет и процент, и срок действия. Хотя второе не очень важно.

— Ну почему же? А если цель лечится заклинаниями или эликсирами? Тогда очень даже полезно будет держать ее на сниженной шкале здоровья.

— Ну разве что так. Рос, я тут повалялся ночью, не спал толком, все думал. Если ты хочешь, чтобы я был тебе полезен, надо прямо сейчас определиться, что мне делать из своего перса.

— Думаю, у тебя в этом больше опыта, сам и решай.

— Опыт? Да я тот еще теоретик: опыта кот наплакал.

— Побольше, чем у меня.

— А что ты собой вообще представляешь? Насколько я понял, ты кто-то вроде некроманта, но от Хаоса, что, конечно, необычно, а может, даже уникально: никогда про таких персов не слышал. К тому же, как оказалось, у тебя имеется парочка интересных умений от того же Хаоса, а ведь даже одним обзавестись практически невозможно. Что еще расскажешь?

— Насчет магии?

— Да.

— Я выучил «Огненный шар», только-только начал качать его. «Стрелы Хаоса» бьют хорошо, но даже у прокачанных откат приличный, так что между ними надо вставлять что-то еще, тоже атакующее, чтобы не стоять без дела, ожидая перезарядки. Еще есть куча бафов школы Света: повышение защиты от физических и магических атак, снижение любого урона, повышение общего уровня здоровья, маны, бодрости и ярости, увеличение физической и магической атаки. Есть лечение, в том числе травм, и рассеивание негативных эффектов.

— Зачем тебе столько бафов?

— Они ведь действуют не только на игроков, но и на питомцев. Я хоть и не такой нуб, как в первый день, но во всем зависим от пета, вот и качаю.

— В принципе разумно. К тому же школа Света, на-

сколько я припоминаю, жестко конфликтует со школами Смерти и Тьмы, но с Хаосом у нее никаких проблем нет. У него вообще с несовместимостью все отлично. Только после бета-теста расы хаосников или затерли, или порезали так, что никто ими не хочет играть: инвалиды, а не персы. Свитки хаотических умений из мобов вообще не падают, их очень редко получают за квесты и достижения, других источников не припомню. Причем получают только игроки рас, родственных Хаосу. Вроде наших с тобой.

— Кроме как в описании расы, я никаких упоминаний о Хаосе не нашел. Ни единого бонуса к нему. Странное родство...

— Бонусы на родство расы появляются на высоких уровнях. До сотого вначале дойди, а лучше получи сто пятьдесят или двести, и вот увидишь: появятся.

— Не знал.

— Теперь будешь знать. Так что остался Хаос неприка-  
янным: он ни с кем не конфликтует, но при этом почти недоступен. Так что мы с тобой последние из могикан. И, возможно, у нас есть то, что называется «преимущество перед другими игроками». Хотя бы за счет ситуации с конфликтами умений. Кстати, у тебя не расходуется мана, полоска всегда полная. Почему?

— Шесть сотен единиц интеллекта плюс бонусы героя на скорость регенерации маны, плюс вещи много добавляют. Не расходуй «Стрела Хаоса» ярость — я бы мог лупить ею безостановочно: маны она кушает немного, та успевает восстановиться. Приходится чередовать с «Огненными шарами», лечением питомца или физическими атаками: чтобы ярость накапливать.

— Зачем тебе столько интеллекта? На все хватит пары сотен, а остальное лучше кинуть в силу мысли, тогда прилично поднимется урон, срок действия бафов, и даже сила бафов чуть-чуть возрастает. Двести интеллекта тебе хватит пробивать мобов сто восьмидесятого, а то и выше уровней, если те без серьезных сопротивлений к

магии. А Хаосом и трехсотых сможешь лупить спокойно, от него мало кто защищен. Тем более что посох у тебя неплохой — это очень помогает.

— Дело в том, что я скрываю свои, скажем так, успехи. Для этого надо все время находиться под защитой одного хитрого заклинания, а также приходится очень много вкладывать в интеллект. Просто поверь: меньше мне никак нельзя.

— Как знаешь. Но учти: ты себя сейчас ограничиваешь. Работаешь только магией, кач от нее идет в интеллект и силу мысли, другие характеристики почти не задействуются. То, что в интеллект, — это капля, падающая в океан. Тебе лет пять придется качаться, чтобы на единичку его приподнять при таких задранных значениях. Так что реально растет только сила мысли, но и она у тебя, я так думаю, тоже завышенная. В общем, ты качаешь сейчас только уровень, а это нерационально.

— Знаю, но мне больше и не надо.

— Это почему?

— Знаешь, что такое «Дар последнему представителю расы»?

— Знаю, у меня такая характеристика есть.

— Да? Я думал, она уникальная.

— Надо быть последним в своей расе, тогда она работает. Погоди... Ты что, думаешь сливать набранные уровни и опять их поднимать, зарабатывая очки на первичные характеристики?

— Я уже так делал. С восемьдесят восьмого опустился до десятки.

— Да ты фееричный мазохист!

— Зато, добравшись до восемьдесят восьмого, я буду иметь лишних семьдесят восемь очков и могу вложить их во что захочу.

— Пустая трата времени. Настоящая игра начинается на высоких уровнях. Там максимальные возможности, все, что до этого, — щенячья возня.

— Сброшусь еще раз, до десяти. Меньше не выйдет.

Найду место для спокойного и быстрого кача, с мобами уровня пятидесятого-шестидесятого. На них до пятнадцатого дойти — это штук десяток-другой прибить надо, в зависимости от усиленности. Дальше скидываюсь опять до десятого — и повторяю. Я прикидывал: цикл занимает не больше трех часов, причем это максимум. И больше всего времени будет уходить на сброс уровней, а не на кач. За день я легко могу шесть циклов делать — это тридцать очков первичных характеристик только от «Дара последнему представителю расы». А ведь если грамотно работать, то еще и качаться будет кое-что из них. И достижения за мобов давать будут, за них тоже неплохо перепадает.

— Все верно, только ты кое-чего не учел.

— Ну просвети.

— «Дар последнему представителю расы» срабатывает только при однократной потере уровней за сутки. То есть на один цикл тебе дадут пять очков, а на второй уже нет.

— Пять? Если верить твоим словам, то вообще единичку должны дать.

— Я не совсем ясно выразился. Ты вот прокачался до пятнадцати, потом спустился до десяти, убив себя кучу раз. Дальше поднялся до пятнадцати, тебе дали пять очков. Опять спускаешь уровни до десятки, но потом уже ничего не дают, потому что это второй спуск тех же уровней за сутки. Спускать надо уже от шестнадцати и выше, и давать единички будут только за них. Теперь понял?

— Понял. Тогда да — не так выгодно выходит. Хотя можно за день до двадцати пяти дойти, потом опять спуститься до десяти. Это пятнадцать очков — не так уж мало.

— По мне — слишком уж нудно и ни к чему. Потратить время можно куда лучшими способами.

— Ладно, я еще подумаю над этим.

— Подумай. В принципе ты, я так понимаю, качаешься быстро, так что это тоже выход. Месяц мазохизма, и у тебя примерно четыреста пятьдесят первичными только за счет «Дара». Очень даже неплохая прибавка. А сами по

себе характеристики как качаешь? Не совсем тебя понял — ведь интеллект и сила мысли слишком высокие, их на каче не поднять.

— У меня в ноль спущены атака и меткость. Они не совсем ноль, геройская прибавка действует, но она не отражается на величине необходимого им для повышения опыта.

— Не понял?

— Опыт дают в зависимости от разницы уровней противников. Если у меня тридцатый уровень, за монстра такого же тридцатого уровня я получу опыта где-то в четыре раза меньше, чем перс-десятка. Но если я его убью физическими атаками, при том что атака у меня не выше десятки, то на нее капнет приличный прогресс.

— Теперь понял.

— Так что после зачистки подземелья думаю наварить на атаке и меткости десяток-другой очков. Сам понимаешь: перераспределить их для меня не проблема. Вот так и качаю характеристики.

— Это ты неплохо придумал. Хотя дело несложное, так бы многие делали, будь у них возможность сбрасывать характеристики.

— Давай вернемся к мобам, а то ты собрался весь день проболтать.

— Нам нужна какая-то тактика и стратегия. Определенность.

— Сливай ману, потом бери кирку и долби камни. А чтобы не скучно было, думай при этом над тактикой и стратегией.

## ГЛАВА 2

— Позвольте представить вам Коди Митчелла, одного из лучших аналитиков нашего отдела.

Майкл Браун покровительственно хлопнул по плечу своего подчиненного. На губах у него при этом застыла

самая радушная и предельно искренняя улыбка, но взгляд с ней резко контрастировал: он явно принадлежал хладнокровному глубоководному монстру, обитающему в мире мрака и ужаса.

Коди с трудом удержался, чтобы не поежиться. Нервы. Как бы его сейчас ни превозносили, он всего лишь заурядный клерк. Один из тех незаметных сотрудников, коих в корпорации на пару порядков больше, чем блох на стае бродячих собак. И возможно, он первый из толпы безликих рабочих лошадок, кому довелось предстать перед столь значимым обществом. Несмотря на то что не все здесь были из «Second World<sup>1</sup>», он знал каждого из них и боялся представить, сколько ниточек чужих судеб тянутся к их холеным пальцам.

Но Браун, не понимая, что происходит в душе подчиненного, с той же неестественной дурацкой улыбкой по очереди представлял всех собравшихся, которые восседали по другую сторону массивного черного стола, выглядевшего так, будто за него заплатили стодолларовыми купюрами по весу.

— Джейкоб Лебович, председатель совета директоров нашей корпорации.

Рыхлый, с намечающимся вторым подбородком, но толстяком не назвать — эдакая груда все еще крепкого мяса. И глаза такие, будто обитает на куда большей глубине, чем Браун. Должность громкая, но по факту он не более чем представитель Старика. Случается, даже ухитряется копировать его интонацию, если считает, что момент заслуживает того.

— Эрик Коулман, первый заместитель помощника президента по национальной безопасности.

Этот совсем не похож на Лебовича: подтянутый, спортивный, взгляд цепкий, с небрежно замаскированной насмешкой. Из тех «серых кардиналов», которые на первый взгляд ни за что никогда не отвечают, и вообще ничем се-

---

<sup>1</sup> «Второй Мир» (англ.) — игра РПГ.



рзным не занимаются, и даже не попадают в эпицентры самых незначительных скандалов. Всегда на вторых-третьих ролях, пресса ими не интересуется, на публике показываться не любят. Но при этом умные люди подозревают, что они замешаны абсолютно во всем.

— Аарон Грей, первый директор Американско-канадского сектора.

Тоже тщательно следит за собой и, несмотря на столь же дурацкую улыбку, как и у Брауна, умнее, чем пара Эйнштейнов, и с языком, подвешенным куда лучше, чем у Цицерона.

Низенький, с намечающимся брюшком, вечно потеющий, несмотря на самые дорогие гигиенические средства, — Коди начал понимать, что ощущает планктон, оказавшийся на пути стада проголодавшихся китов. В этом обществе он был столь же уместен, как ассенизатор в нестираной спецодежде, заявившийся на великосветский раут. Даже Браун здесь выглядел как-то неуместно. Будто угодил в общество южных плантаторов середины прошлого века и только тогда вспомнил, что является афроамериканцем. Какая-то нездоровая у него жестикуляция, явно чувствует себя не в своей тарелке.

— Буду краток, — продолжал Браун. — Как вы знаете, недавно мы проводили тщательное расследование по поводу последних инцидентов. Было высказано множество самых разных версий, по каждой из них работали, но должен сказать, что на меня произвели впечатление усилия лишь одного человека. Итак: сейчас, Коди, расскажи нам то, что рассказывал мне.

Нервно слотнув, Коди неуверенно заговорил:

— В нашем отделе я работаю на клановом направлении. То есть отслеживаю ситуацию в топовых гильдиях, в основном нашего сектора, ну и мелкими кланами занимаюсь, если возникает необходимость. Задача, которую передо мной поставили, несколько не моего профиля.

— Можно без вступления, — равнодушно бросил Лебович.

— Простите. — На этот раз Коди не смог удержаться: поежился. — Получив указание найти игрока, устроившего тот переполох, я, помимо обычных каналов информации, привлек свои игровые связи. Не могу сказать, что выяснил намного больше, чем остальные сотрудники отдела, но на сегодня известно следующее.

За спиной Коди загорелась панель настенного монитора. На ролике, судя по элементам интерфейса, снятом непосредственно в игре, был изображен персонаж не слишком приятной наружности и непонятной расы в окружении стандартных орков, гномов и огров.

Коди начал пояснять:

— Этот ролик найден на игровом форуме, в популярной теме «Нубы отжигают». Обратите внимание на первый кадр: на главном плане тот самый игрок, одет он в стандартную экипировку новичка с рабочим аккаунтом. Судя по внешнему виду одежды, она незатасканная. Вот на эти едва заметные линии обратите внимания: такие складки держатся первые два-три часа после создания персонажа. Дальше он вписывается в мир окончательно, и подобные шероховатости исчезают. Теперь оцените его поведение.

Коди запустил воспроизведение. Персонаж ожил, неуверенным, каким-то обескураженным голосом с грубой дикцией, которая свойственна самым дешевым рабочим аккаунтам, произнес:

— Понятно. А пищу как здесь добывать?

— Гы-гы-гы! Я тебя снимаю, потом на форум кину, — ответил на это игрок, делавший запись.

— Что? — не понял «главный герой», тот самый злополучный Ростендрикс Потерентакс.

— Да ничего. Фильм про тебя, нуба, снимаю. Ребята потом поржут.

— Я насчет того, где бы взять поесть, — все тем же тоном продолжал Ростендрикс.

— Даже для нуба слишком уж... Прикалываешься?

— Нет.

— Точно не троль?

— Нет, другая раса, редкая. — Ответ был дан без тени насмешки, с предельно серьезным видом.

— Хочу тебя разочаровать, — вмешался в беседу стоявший рядом гном. — Нубы здесь вовсе не редкость. Скорее даже наоборот.

— Я уже согласился с тем, что являюсь нубом. Ответьте же на вопрос насчет еды, и с тем разойдемся.

— А чего там про еду? — спросил гном.

— Сейчас ты упадешь, — произнес оператор, издав смешок.

— Где мне можно найти еду? Поесть?

— Да ты не просто нуб, ты нуб в квадрате. Нуб фееричный, редкой породы. Реже, чем динозавр.

— Согласен со всеми вашими эпитетами. И?

— В любой таверне, кабаке, борделе, забегаловке. Ну ты понял. За деньги, которых у тебя, как у нуба, нет и быть не может. Можешь пойти за город, там полно халлявной дичи, плодов всяких, ягод. Но так как у тебя над головой червяк, то, скорее всего, есть там будешь не ты, а тебя. В общем, для начала посмотри в свою сумку, а пока что не отвлекай народ, тут не школа для нубов, а серьезные дела.

Ростендрикс Потерентакс развернулся и направился куда-то влево, быстро затерявшись в толпе.

Коди прокомментировал ролик:

— Съемка велась на площади перед биржей Арбенны в день создания аккаунта проблемного игрока. Обратите внимание на ракурс: оператор явно немаленького роста, что неудивительно, так как раса его персонажа — огр, это я выяснил уже позже. Все прочие игроки, попавшие в кадр, одеты как обычные работяги, только что созданных новичков, подобных Ростендриксу Потерентаксу, среди них не видно. Итак, это первое его появление в игровом мире. Точнее, первый случай, где он оставил следы. Более ранних сведений никто пока что не нашел. Дальше никакой информации о нем на протяжении последующих

тридцати трех дней не всплывало нигде, как и о подавляющем большинстве обычных игроков. Но наш отдел выяснил, что практически все это время он провел на руднике гильдии «Сила меча». Ничего интересного про эту гильдию сказать нельзя — одно из большинства игровых сообществ: ни серьезной силы любого характера, ни знаменитых игроков, никаких свершений или хотя бы скандальных поступков. Для нас некоторый интерес представляет лишь личность управляющего рудником. Гридиус Наппи, раса гном, состоит в черных списках ряда незначительных кланов и гильдий за проступки, связанные с насилием разного рода. Аккаунт льготный, льгота предоставлена нашей службой безопасности по неизвестной мне причине.

Вмешался Браун:

— Оставьте этот момент, все собравшиеся знакомы с деталями. Давайте дальше, и покороче.

— Извините. Итак, спустя тридцать три дня после съемки этого ролика в мировые чаты прошел ряд сообщений, из которых следовало, что Ростендрикс Потерентакс совершил ряд героических и легендарных деяний и даже заслужил интерес богов. Что означало последнее, мы до сих пор не понимаем. Дальше начинается самое интересное. Игрока начинают разыскивать топовые гильдии нашего и других секторов. Вспыхивает ряд ожесточенных внутриигровых конфликтов, и это на фоне набора его свершений. Равновесие мира нарушено, возмущения ауры отмечают всеми региональными дата-центрами, надсетью, судя по всему, переходит в режим кризисного мониторинга, о чем свидетельствует резко выросшая интенсивность обмена данными. Мы тоже пытаемся разыскать этого игрока — и быстро устанавливаем, что аккаунт зарегистрирован на Евгения Ростовцева, гражданина Канады российского происхождения. Также было установлено, что в результате несчастного случая Ростовцев недееспособен и пребывает в состоянии искусственной комы в госпитале Святого Франциска, в Сан-Франциско.

Подразумевалось, что его персонаж безвылазно пребывает в игре, но, используя все доступные игровые методы, мы не смогли определить не то что его местонахождения, а присутствия вообще.

— Это мы тоже знаем, — буркнул Лебович. — Его до сих пор еще никто ни разу не видел. К чему повторение одного и того же? Браун, это я к вам обращаюсь.

— Коди, можно о самом главном? О том, что вы раскопали вчера? — напряженным голосом попросил Браун.

— Хорошо. Информацию я получил по своим каналам, через высокопоставленного игрока одной из топовых гильдий сектора «J-P». Обычно их называют «джапы», и помимо прочего они прославились коллекцией собранных под свои знамена героев. Ничего удивительного, что мимо такого случая они пройти не могли и занимались им очень серьезно. Аналитики гильдии предположили, что одним из бонусов всех достижений, которые получил тогда Ростендрикс, является смена личных данных — этим и объясняется его непостижимая неуловимость. В геймплее подобное не предусмотрено, но с учетом особенностей саморазвития мира такая функция действительно могла появиться, в механике абсолютных запретов это не обозначено, да и действенность подобных запретов под сомнением. В отличие от других гильдий и от нас «джапы» начали искать не просто Ростендрикса Потерентакса, а странности у не похожих на него игроков. Были вложены немалые средства и силы, привлечены дружественные сообщества, также использовались подкупленные НПС. Под контроль брались стационарные телепорты, везды в города, мосты, паромные переправы. На разных уровнях велась обработка игроков ради получения любой информации. Проверялась любая, даже самая неправдоподобная. И они нашли его.

Вся троица разом подобралась, с Аарона Грея слетела его приклеенная улыбка, и он стал похож на голодного волка, изготовившегося к прыжку.

Коди, забыв, как еще несколько минут назад волно-

вался, будто девственник, наконец-то решившийся посетить публичный дом, продолжал:

— Записи нет, но есть скриншоты<sup>1</sup>. Вот на этом вы можете видеть нашего загадочного Ростендрикса Потерентакса.

Коулман покачал головой:

— Не похож.

— Вот именно. Ник: John Archer44. Раса: светлый эльф, возможно, полукровка. Был замечен входящим пешком в город Пегур. Попытки определить, где он находился и чем занимался до этого, успехом не увенчались. Слишком безликие ник и внешность, если вести себя стандартно, встретившие забудут о тебе уже через минуту-другую. На вид обычный игрок низкого уровня, ничего странного заметить невозможно. На его беду в воротах города среди стражников стоял маг-НПС. Как известно, у НПС, в отличие от среднестатистических игроков, встречаются странные сочетания прокачанных характеристик — это касается вторичных и дополнительных. У этого наблюдательность и сущность вещей задраны были чуть ли не до пятидесяти при немаленьком разуме и тайных знаниях. НПС, помимо этого, был магом, значит, интеллекта и силы мысли тоже много, а они на все это дают ощутимый бонус. В общем, он определил, что внешне ничем не примечательный игрок на самом деле является легендарным героем. Маг этот был одним из подкупленных «джапами» и, отрабатывая полученные деньги, сообщил информацию работодателям.

— Разве энпээсам это разрешено? — уточнил Коулман.

— Вы плохо знаете игровые реалии: все, что не запрещает механизм игры, допустимо. Причем запрет должен быть безусловным и бесконфликтным. Хотя с НПС не просто вести подобные дела вне специальных гильдий, вроде тех же наемников, но ничего невозможного нет.

---

<sup>1</sup> Снимки с экрана, компьютерные изображения, показывающие то, что видит пользователь на мониторе или ином визуальном устройстве вывода.

Поисковая группа «джапов» заметила подозрительного персонажа на пороге гильдии магов. От него потребовали принять приглашение присоединиться к отряду. John Archer<sup>44</sup> отказался и скрылся в здании гильдии. «Джапы» немедленно взяли под контроль запасные выходы, также телепортами прилетели маги с умениями, блокирующими открытие порталов на прилегающей площади. Хотя в здании это невозможно, но они решили подстраховаться. Также бойцы гильдии взяли под контроль городских стражников. В случае приказа они были готовы их уничтожить или взять под контроль. Фактически город оказался на грани захвата. Это бы нанесло «джапам» колоссальные репутационные и прочие потери, но они были готовы на это пойти ради захвата Ростендрикса, надеясь, что ценность приза окупит все издержки. На носу был императорский турнир, уникальный герой мог попасть в соперничающую с «джапами» гильдию, тем самым предоставив им преимущество. Кто знает, что за приз получила эта «темная лошадка»? А ведь все заранее считали «джапов» победителями, на такую потерю имиджа они пойти не могли — отсюда и все их действия. Руководство гильдии было готово почти на все, ему не оставили ни единой лазейки. Однако он ушел.

— Куда? Как? — подобрался Лебович.

— «Джапы» этого не знают.

— А вы смогли выяснить, каким образом он это сделал? — спросил Коулман.

— Да.

— И?

— Всех выходящих из здания проверяли, заставляя вступать в пати. При этом бонусы героя проявляются, считается, что скрыть их невозможно. Также с помощью топовых игроков с прокачанной невидимостью было обыскано все здание до последнего закоулка. Никто в нем не скрывался. «Джапы» до сих пор в недоумении. Их основная версия: игрок, скрывавшийся за ником John Archer<sup>44</sup>, попросту удалил персонажа. Только в этом случае,

с их точки зрения, возможно подобное исчезновение. И только благодаря этому информация стала чуть менее секретной: они разместили ее в офицерском разделе своего форума, а я имею к нему доступ благодаря игроку, о котором упоминал. Посмотрите на этот скриншот.

Кадр был красивым. На картинке была изображена нижняя часть здания, выполненного в готическом стиле. Даже не видя верхней части, можно не сомневаться, что на крыше имеется богатый набор узких высоких башенок и прочих элементов в этом стиле. Из арки с заостренным верхом спускалась невысокая лестница, на ней стояло десятка полтора игроков, вид у некоторых из них был очень растерянным. Судя по всему, они спускались, но были остановлены теми, кто был развернут к фотографу спинами. Вычурные одежды, предназначенные исключительно для города, и дорогие латы соседствовали с обносками новичков и потрепанными кожаными доспехами низкоуровневых бойцов. Гнев, недоумение, любопытство на лицах — ракурс был из тех, за которыми день и ночь гоняются фотографы-профессионалы. Лишь одно портило кадр: наборы букв, цифр и прочих символов над головами участников действия и элементы игрового интерфейса по краям скриншота.

— Это главный вход в филиал гильдии магов, который расположен в городе Пегур. Скриншот сделан одним из «джапов». Они фотографировали всех входящих и выходящих, и не по одному разу. Также есть множество снимков внутренней части здания. Но отвлекаться на них нет смысла, потому что главное изображено именно здесь. — Коди указал на одну из фигур. — Вот тот, кого мы ищем.

— Это что, шутка?! — вскинулся Лебович, в то время как Коулман и Грей многозначительно помалкивали.

— Никаких шуток. John Archer44 не удалил персонажа: он просто изменил свои данные в очередной раз. И, как вы видите, изменил радикально.

Председатель совета директоров упрямо сжал губы, покачал головой и мрачно произнес:



— Если это правда, то я не знаю, о чем и думать.

— Что-то не так? — вкрадчиво спросил Коулман.

— Все не так. В нашей игре невозможно сменить пол. Никакими способами. Не предусмотрено механизма подобной процедуры.

— А маскировка? Может, на самом деле персонаж мужской.

— Взгляните на скриншот. Он сделан в режиме полного раскрытия данных. Вот слева от ника кружок с крестиком книзу — это древний символ, обозначающий женщину, и в игре он обозначает то же самое.

— Может, он его подделал?

— Это невероятно, но даже если так, то как же все остальное? Посмотрите на ноги: они ведь не полностью прикрыты, одежда позволяет рассмотреть, что их форма женская, редактор персонажа для мужчины такой не подберет. И вот: верхняя одежда недорогая, почти все скрывает, но грудь заметна.

— Подложил что-то.

— Это игра, а не реал, в ней непросто обзаводиться дополнительными предметами. В руках носи, в сумках, в карманах, в слотах персонажа, но куда тебе вздумается засовывать непросто, да и недолго они там продержатся даже в случае успеха.

— Черты лица, форма фигуры, шея без намека на выпуклость кадыка. Да, в этой расе есть что-то женственное, но не настолько же. Режим редактирования персонажа не позволяет слишком далеко углубляться в этом направлении. У нас чуть война не случилась с нетрадиционно ориентированными потребителями, уж очень им хотелось получить возможность смены пола или хотя бы идеальной маскировки под противоположный пол, но она закончилась ничем. К тому моменту проект был уже запущен, чего-либо изменить в этом направлении было нельзя, к тому же страны с ортодоксальным укладом были категорически против, а терять их рынков мы не хотели.

Встрял Грей:

— Я прекрасно знаю возможности редактора персонажей и должен согласиться — на этом снимке изображена девушка, а не трансвестит. К тому же обратите внимание на другой символ возле ника, он похож на схематическую голову женщины с длинными волосами.

Лебович хлопнул по столу:

— Браун! Вы никак нас одурачить вздумали?! У этой девушки даже внешность реальная!

— Как это? — не понял Коулман.

— Этот символ означает, что она не пользовалась редактором. Или пользовалась им в минимальных объемах, почти не меняя своей реальной внешности: волосы удлинить, брови выщипать, цвет губ подправить допускается, а вот ног длиннее уже не сделаешь, и грудь увеличить невозможно.

— Но тем не менее — это John Archer<sup>44</sup>, — заявил ничуть не испугавшийся директорского гнева Коди: увлекшись, он напрочь позабыл о том, в чьем обществе находится.

— Почему вы так считаете? — безмятежным голосом уточнил слабо разбиравшийся в игровых тонкостях Коулман.

— Выяснил методом исключения: кроме него просто некому. С помощью наших возможностей я проверил всех, кто был замечен в гильдии. Были найдены все владельцы аккаунтов, кроме одного: вот этой юной леди с, так сказать, реальной внешностью. В игре она есть, но в реале о ней никаких сведений.

— Элитный аккаунт, зарегистрированный, допустим, в восточно-азиатском секторе, даже нам такое проверить нелегко. — Грей покачал головой.

— Не так уж и нелегко. Да и тот факт, что у персонажа вообще есть хозяин, мы бы установили даже в этом случае, потратив на это пятнадцать минут. Но за ней нет ничего. Она будто НПС: никто и ниоткуда.

Лебович не собирался сдаваться:

— Если и так, то посмотрите на снимок. Я ставлю два-

дцать долларов против дырявого цента, что эти ребята внизу заставляют всех, кто выходит, принимать приглашения в отряд, отчего у народа не слишком довольные лица, потому как многих это уже достало. Будь это тот, кого мы ищем, он бы выдал себя в первую же секунду, бонусом на пати. Герой без бонусов не бывает — это знают все, а после приема в отряд игроки получают сообщения о прибавках за счет его присутствия, так что не пропустят.

— У нас очень необычный герой, — ответил на это Коди. — К тому же мне удалось выяснить, что женщин не проверяли принятием в пати. Точнее, проверяли, но лишь нескольких, в самом начале, и потом еще одну-две случайно или подозревая маскировку. Так что у нашего героя был шанс ускользнуть, и он его использовал. Я, как и вы, поначалу сам сомневался, подозревая какую-то ошибку или недостатки наших поисковых возможностей. Однако дальнейшее расследование привело к неожиданным результатам. Итак, перед вами персонаж расы флайтинг с достаточно банальным ником NurseLady. Отмечу, что есть и некоторая оригинальность игрового имени, так как в отличие от John Archer44 никнейм не был занят, судя по отсутствию порядковых цифр в конце. Раса специфическая, узкоспециализированная и, как и несколько других рас, требует от владельцев соответствия внешних данных. Ее представители худошавого, или скорее изящного, телосложения, длинноногие, с тонкими чертами лица. Если ваш реальный образ не подпадает под это описание, «голову» возле ника вы поставить не сможете, и придется доплачивать за редактирование под стандарт, или выбрать что-то другое. Но наш герой, или, получается, героиня — соответствовала. На этом снимке первое ее появление в игре, до этого она нигде не оставила следов. Зато потом мы, хоть и с некоторыми пробелами, проследили ее путь. Она будто специально старалась засветиться во множестве мест. Мы нашли игроков, с которыми она качалась в одном отряде. Все, за исключением одного, отмечали великолепную игру, странную для столь скромно-

го уровня. NurseLady в самых трудных ситуациях блестяще выполняла свою задачу: не давала отряду погибнуть в полном составе и сама выживала. Лидер отряда — тот самый игрок, который ее критиковал, — говорил, по сути, то же самое. Очевидно, имеет место неприязненное отношение, отсюда и беспочвенная критика. Дальше наша героиня странствует по городам соседних провинций. Ее замечают на складе аукционного дома, на рынках, неоднократно видели, как она использует стационарные телепорты. Есть свидетели, с которыми она общалась, и все как один рассказывают, что она неоднократно упоминала богатого отца, который приказал ей качать флайтинга для совместной игры семейным отрядом. Также именно он снабжает ее деньгами на телепорты и приличные вещи. И как оплачивает: NurseLady наняла отряд НПС из гильдии наемников для фарма мобов в Огненной Расселине. Это последняя точка, где ее заметили. А сейчас мы не можем ее обнаружить игровыми методами. Пишем в приватный чат будто в пустоту. То же самое было с тем героем после красных сообщений во всех чатах. Не находите это совпадение странным? Подведу итог: John Archer44, никому не известный герой, зашел в гильдию магов — и с тех пор его никто нигде не видел. Зато оттуда вышла NurseLady: тонкая хрупкая девушка лет шестнадцати-семнадцати, приблизительно пятнадцатого уровня. Что интересно — до этого момента никаких упоминаний о ней мы не нашли, зато после обнаружили десятки свидетелей, говоривших о ней одно и то же. Игрок нечасто встречающейся расы, прекрасно разбирающийся в игре и появившийся непонятно откуда. Господин Лебович, я надеюсь, что мои доводы вас убедили: Ростендрик Потерентакс, John Archer44 и NurseLady — это один и тот же игрок.

Председатель совета директоров кивнул:

— Да я просто в шоке от таких новостей. Даже не знаю что сказать, слишком многое меняется, слишком многое

надо обдумывать заново... А свое мнение по поводу всего этого есть?

Коди пожал плечами:

— Я не вполне понимаю смысл столь тщательного расследования, но в глаза бросаются странности, причем некоторые из них совершенно невозможно объяснить.

— Например?

— Смена пола и прочие превращения — это невозможно, категорически запрещено игровой механикой. Достижения «заинтересовал богов» тоже не объяснить, так как легенда мира подразумевает полное отсутствие богов. Этих двух моментов я просто не понимаю.

— А какие понятны?

— «Джапы» отмечают, что John Archer<sup>44</sup> был одиннадцатого уровня. В то же время нам известно, что Ростендрик Потерентакс долгое время занимался охотой на монстров высокого уровня, накапливая опыт. Также уровни даются за героические достижения. По разным оценкам, после снятия замков (а это неизбежно при получении таких достижений) он должен был стать минимум пятидесятым. «Джапов» это смутило, но они же дали простое объяснение. Даже два объяснения: или маг-НПС, его проверявший, ошибся, или Ростендрик убился несколько сотен раз, потеряв большую часть уровней. Станный поступок, но он объясняет несоответствие уровней.

— Я бы сказал, очень странный: слить столько опыта...

— Это я как раз принять могу. Меня больше смущают другие странности.

— Какие именно?

— Смущает прежде всего его поведение: на первом ролке перед нами классический нуб. Нуб — это неопытный игрок, зеленый новичок, почти ничего не знающий об...

— Мы не в табачной лавке работаем и знаем значение слова «нуб», — перебил Лебович.

— Простите. На руднике он вел себя аналогично, но

при этом свидетели отмечали его деловую хватку и то, что он в течение нескольких дней стал хорошим охотником. В итоге полностью забросил добычу руды, переключившись на монстров. Отмечают, что первые два-три дня Ростендрикс часто умирал, а затем смерти прекратились, больше не было ни одной. Смотрим дальше: игроки отряда, в котором качалась NurseLady, отмечают ее высокие способности в управлении своим персонажем, оценке ситуации, грамотный выбор первоочередных целей лечения, умение выживать при атаке монстров и прочее. Один из игроков отряда качался заново, удалив своего первого персонажа по личным причинам. Он хвалил NurseLady громче всех. Отмечу, что его первый персонаж был девяносто восьмого уровня, то есть игрок достаточно опытный, чтобы отличить профана от профи. Он подозревает, что NurseLady тоже не первый персонаж хозяйки и у нее имеется серьезный опыт. Причем опыт игры именно персонажами поддержки: лечит, бафы накладывает и прочее. А на руднике Ростендрикс был некромантом или схожим классом: использовал для охоты поднятых существ. Все это можно объяснить, если предположить, что хозяин аккаунта не лишен актерского таланта или прошел специальную подготовку. А может, просто умеет талантливо притворяться кем угодно. Также — перед нами никакой не нуб, а, без сомнения, игрок, имеющий опыт игры на персонажах самых разных специализаций. Но если предположить, что имеет место специальная подготовка, то получают объяснение некоторые странности, никак не связанные с игровыми действиями.

— Какие это? — напрягся Лебович.

— Та же ситуация в дата-центре. Мы потеряли искин, который отвечал за создание новых персонажей и дублировал авторизацию старых. Причем потеряли странно: функцию создания персонажей восстановили лишь на следующий день, а все остальное при этом работало, чего до сих пор не могут объяснить. В частности, тот же искин контролировал сотни ключевых НПС, и они как функци-

онировали, так и продолжают функционировать, ни одного критического боя не зафиксировали. Никакого перенаправления мощностей на оставшиеся искины тройки тоже не отмечено. Также на него были завязаны функции управления погодой в секторе, но...

Лебович перебил:

— Мы это уже поняли. Но нам непонятно, как специальная подготовка игрока связана с проблемой потери искина?

— Если предположить существование заговора или некой неизвестной нам силы, которая стоит за этим игроком, то все можно объяснить внешним вмешательством.

— То есть?

— То есть мы имеем дело с организацией, которая эффективно действует как в игре, так и в реале. Искин — это ее рук дело. Ведь потеряв его, мы потеряли всякую возможность контроля над созданными под его управлением персонажами. Как это исправить — мы не знаем, ведь помимо потери искина были уничтожены базы с резервными данными, чего уж точно нельзя объяснить совпадением. Более того: даже бумажные носители пропали, по этому поводу до сих пор проводится внутреннее расследование. Личность Ростендрикса смогли установить лишь благодаря его заявлению о согласии на раскрытие данных аккаунта третьим лицам — его юристам. Искин не имел отношения к этой бюрократии, информация прошла мимо него, по совершенно другим каналам, и только потому, наверное, сохранилась. Кто-то очень настойчиво хотел скрыть хозяина персонажа или заставить нас подумать это, других объяснений я не нахожу. Хороший повод для диверсии против проекта, но никто пока не доказал, что дело именно в ней, да и слишком уж мелко и запутанно для столь банальной операции. К тому же зачем он оставлял бумажное заявление, если хотел спрятаться? Ведь это такой явный след, что из-за него все прочие меры оказались неэффективными. Если кто-то играет

против нас, мне пока что непонятен смысл его игры. Слишком уж все как-то неправильно...

— А как у него получаются такие чудеса в игре? — спросил Грей.

Коди пожал плечами:

— Я не знаю. Могу предположить, что он или они обнаружили уязвимость или даже несколько и сейчас их используют с неизвестными целями.

— Благодарю, Коди, прекрасная работа, — озадаченно произнес Лебович и кивнул Брауну.

Тот, поднявшись, кивнул в ответ:

— Коди, нам пора назад.

Едва за парочкой закрылась дверь, как Лебович буркнул:

— Кто-нибудь вообще что-нибудь понял?

— Кому это было надо? — синхронно с ним произнес Грей.

Коулман скептически усмехнулся:

— Вы сейчас о заговоре тех самых таинственных и непредсказуемых сил? Но это ведь всего лишь версия клерка с низким допуском. Дотошный, признаю, но он и десятой части не знает, а делает столь громкие выводы.

— Не такой уж низкий у него допуск, раз имеет доступ к личным данным игроков, — возразил на это Лебович.

— Да я уже понял, что парень он способный. Но вы же понимаете, о каких допусках идет речь, если даже Брауна с нами сейчас нет. Лебович, вы из нас лучше всех знакомы с игрой, со всеми ее тонкостями. Что скажете?

— Ничего не скажу. Потому что ничего не понял.

— А все же?

— Вы слышали, что рассказывал этот пухлый пончик? С той тощей девчонкой, или кто там в ее цифровом теле, нет связи, она не определяется. То же самое было с Ростун... Ростан... Ростендриксом, мать его! Что за идиот придумал давать нищим нубам такие дурацкие имена?! Язык можно сломать! И вот вам, кстати, еще новость: не-



сколько часов назад начались те же возмущения ауры мира, которые мы засекали после его подвигов. Они уже было начали затихать, но сейчас опять бурлят как прежде. Очень схожие процессы.

— Не понимаю: что за аура мира? — спросил Коулман.

— Грей, объясните, я пока налью воды, пересохло в горле.

Первый директор подбирал слова тщательно и говорил очень неспешно:

— При создании Второго Мира разработчики пытались совместить несовместимое: надежность и высочайшую стабильность с непредсказуемой изменчивостью и отсутствием возможности ручного контроля. Последнее важно сами знаете для чего, а отсутствие возможности вмешательства в игровой процесс со стороны администрации — это версия для игрового сообщества. Управлением занимается исключительно интеллектуальная компьютерная система, или, говоря проще, набор искинов — искусственных интеллектов.

Коулман кивнул:

— Да, я знаю, что мир отдан компьютерам, и мы не можем вносить в него чего-то нового. Вообще, момент ручного вмешательства исключен.

— Да, мы даже лист, упавший с дерева, не можем там «нарисовать». Искины низового звена разделены на тройки, три тройки связаны с центральной тройкой, центральные тройки объединяются в кластеры, кластеры объединяются в группы, контролирующие сектор, отдельная, самая многочисленная группа обеспечивает координацию между секторами. И есть еще одна, малочисленная группа из тех самых искинов последнего поколения, лучше них еще ничего не придумано, часть их заявленных функций до сих пор никто толком не сумел реализовать. Мы называем их «надгруппа», и ее задача следить за стабильностью в работе нижележащих групп. Знаете, есть в авиации такой прибор, на котором показывается положение самолета в пространстве. Малейшее отклонение — и

пилот это заметит по показаниям прибора. Так вот, надгруппа играет роль пилота. Она не вмешивается в игровые процессы, пока не зафиксирует значительного отклонения от стандартных показателей, только в этом случае получает право на введение корректирующих изменений. Вам понятно?

— Не понял, что за изменения?

— Она не дает миру развалиться, так или иначе воздействуя на все процессы, которые нарушают его равновесие.

— Понял — это предохранительный клапан.

— Что-то вроде того, хотя и не совсем. Вернусь назад. Каждый искин низовой тройки связан с другими двумя искинами, образуя первичную ячейку, ячейка связана с центральной тройкой первичного кластера, кластеры с тремя соседними кластерами и одновременно с группой особых ячеек, контролирующих сектор, а они в свою очередь связаны с тройками искинов координирующей группы. Мы называем эту структуру «соты в паутине» — это своего рода сеть, управляющая стандартными процессами Второго Мира. Надгруппа имеет иную структуру: вместо троек там отдельные искины последнего поколения, каждый из них имеет прямую связь со всеми искинами надгруппы. Сама надгруппа в сеть управления не включена, но имеет возможность отслеживать все процессы, в ней происходящие. Сама она никак на них не влияет, не вмешивается. Если низовая тройка приказала тому самому листу упасть с дерева, надгруппа не сможет этого предотвратить, и нового листа вырастить тоже не сможет. Она подобна водителю за рулем автомашины, который не замечает камешков под шинами и мошек, попадающих в решетку радиатора. Она никак не управляет этими дорожными мелочами. Ее вмешательство в игровой мир иного рода: надгруппа контролирует зарезервированные возможности, самостоятельно выбирая момент для их активации. Знаете, каким образом изменялись проекты наших предшественников?

— Я плохо понимаю, о чем вы.

— О том, что игровой проект, в котором вообще ничего не изменяется, обречен на застой и ускоренную потерю популярности. Человек подвержен скуке, играет он ради развлечения, развлечение и скука несовместимы, а лучший друг скуки — отсутствие новизны. Вот и приходится вносить изменения. Раньше их вносили вручную, с помощью обновлений. О них было принято сообщать заранее, создавалась шумиха на разных уровнях, игроки с нетерпением их дожидались, обсуждали, гадали, все это бурлило на множестве ресурсов и могло привлечь новичков получше прямой рекламы. Во «Втором Мире» ничего подобного нет. Ни один сотрудник не может вмешиваться в код: игровой мир — это результат взаимодействия запрограммированных возможностей с поведением игровых и неигровых персонажей. Каждый НПС и игрок изменяет его своими действиями, пусть и незначительно. Но значительные изменения все равно происходят, причем непредсказуемо даже для нас, что повышает интерес к игре. Людям ведь нужно чего-то новенького, и почти все любят сюрпризы. Все как в жизни: мы можем лишь прогнозировать погоду и биржевые котировки с некоторой вероятностью, но ураганы и кризисы расписания не придерживаются.

— Ваши предшественники могли не сообщать о новостях, или, как вы их называете, обновлениях — это было бы таким же сюрпризом.

— Шутите? В наше время? Десятки и сотни сотрудников посвящены в работу над самым мелким обновлением. Думаете, ни один не сболтнет другу, подруге или просто на каком-то сетевом ресурсе, хвастаясь своей осведомленностью? Утечки в таком вопросе неизбежны.

— Да, простите, как-то не подумал.

— Итак, в нашем проекте обновлениями любого порядка занимается надсеть. Она их разрабатывает, используя заготовки, резервирует, извлекает уже переработанные под текущую ситуацию заготовки из оперативных архивов, вводит в игровой мир, после чего они переходят

под контроль сети, хотя и не сразу. Возникает момент хаоса событий, своего рода временный конфликт между сетью и надгруппой, и пока контроль не перейдет к первой, мы будем иметь некоторое количество новых непредсказуемых событий или угрозу их возникновения. Ведь разработка или принятие любых новшеств — это тоже задача надгруппы, и тоже из области непредсказуемого, ведь мы не знаем, что она сделает из тех резервных заготовок, которые были заложены при создании игрового мира. Так вот: сеть у нас принято называть аурой, а надгруппу Мистером Суматохой. Разумеется — это неофициальная терминология.

— Это даже я понял.

— Любые отличия от стандартного обмена данных низовой сети мы называем «возмущение ауры». Если количество отличий превышает критическую отметку, Мистер Суматоха получает разрешение на вмешательство и может ввести в игру новые элементы. Система мира не будет вставлять ему палок в колеса.

— И вы тоже не можете ему помешать вводить эти самые новшества?

— Разумеется, нет.

— Я не слишком хорошо разбираюсь в компьютерных технологиях и, если откровенно, далеко не все понимаю.

Лебович, со стуком опустив стакан на стол, насмешливо произнес:

— Это просто Грей не мастер объяснять. Много слов, мало толку. Власть над игровым миром делят две силы: аура и Мистер Суматоха. Первую у нас не уважают и пишут с маленькой буквы, потому как она шестерка без пары против каре из тузов. Вот возьмем низовую ячейку. Это тройка простеньких искинов, из тех, которые у военных управляют танками и броневиками. У нас она присматривает за порядком на своей территории. В лесу упало дерево — этого уже не повернуть назад благодаря тройке, ведь приказ на падение отдает она. Даже если террористы взорвут дата-центр, дерево останется лежать, потому

что гибель одного искина ничего не решит, а два других располагаются в своих дата-центрах. Уничтожение всех трех должно произойти одновременно, спустя секунду-другую после падения дерева, пока данные не уйдут в центральную тройку и дальше. Падение дерева — это изменение стабильности мира. Событие немасштабное, но даже оно вызывает возмущение ауры: от кластера к кластеру проходит информация, мир как бы перезаписывается, и в этом новом мире дерево уже не растет, а лежит. Абсолютно все изменения, даже самые мелкие, отслеживает Мистер Суматоха. Он у нас противоречивая личность, и вот в чем его противоречивость. Есть определенная градация интенсивности возмущений ауры. При низкой интенсивности Суматоха дремлет. При средней он поднимает веки, начинает зевать и бросать косые взгляды на происходящее. При изменениях выше среднего есть три варианта развития ситуации: наш Мистер не будет ни во что вмешиваться или вмешается двумя способами. В первом возмущения ауры будут упорядочены или даже усилены, став в итоге обыденной частью мира. Во втором он примет меры к их сглаживанию. И в том, и во втором случае он вмешается в работу сети, но не в мелочи вроде упавших деревьев, а во все, что относится к глобальному возмущению.

— Пример хороший могу привести, — вмешался Грей. — В горах произошел сход селя по естественным причинам, непредсказуемо, а не как запланированное игровое событие. Просто разработчики не учли такой вероятности. Допустим, создали озеро, но не просчитали пропускной способности водостока и прочности естественной плотины. Мир сложен, всего предусмотреть невозможно. Поток камней и грязи устремился вниз, угрожая снести пару городов и дюжину деревень. Надсеть может позволить произойти этому событию, а затем ввести правило, при котором такие сели начнут сходить регулярно. Таким образом, участок мира станет непригодным для какой-либо хозяйственной деятельности. Со временем

сход селей перестанет относиться к необычным событиям, ими начнет управлять низовая сеть, он станет стандартной частью мира. При втором способе надсеть оставит сель на полдороге. Пример: в ущелье вдруг возникнет провал, куда хлынет вся грязь, уйдет под землю до последней капли, ничего не успев разрушить. Так вот: никто не может управлять решениями надсети. Такова механика мира. Если аура возмущена, жди Мистера Суматоху. Он что угодно может отчебучить. Провинция Раллия, где объявился этот игрок, используется нами сами знаете для каких дел. Любое вмешательство надсети может нам помешать, и мы с этим ничего не сможем поделать. Мы не знаем, что она предпримет. Мы сами по себе возмущение, а тут еще это...

— Неужели все дело в одном игроке? — удивился Колман.

Ответил Лебович:

— Любой новый героический подвиг отражается на всей ауре. Искины дружно вносят игрока в свои личные базы, пересчитывают награды за повторение подвига, резервируют клановые бонусы под достижение, вводят другие, еще не открытые достижения, давая возможность другим игрокам совершить какой-либо подвиг впервые в истории проекта, согласно правилу, по которому каждый должен иметь шанс. В этот процесс вовлекается вся сеть — это не локальное упавшее дерево, а глобальное событие, отражающееся на множестве механизмов мира. А наш загадочный нуб в один миг стал и героем, и легендой, причем несколько раз. К тому же упоминание богов — это нечто свеженькое, ни разу не слыханное. Очень похоже на вмешательство Суматохи. Он ведь единственный, кто может вводить в мир значительные новшества, так почему бы ему не придумать богов? А это уже удар по истории мира, полная переделка основ. Я уже не говорю про вероятность смены пола — это ведь считалось невозможным, но проблемный игрок изменил правило, что не могло не отразиться на низовой сети.