

# Самый странный нуб

**Автор:**

Артем Каменистый

Самый странный нуб

Артем Каменистый

Самый странный нуб #1

Позабыты все бывшие договоренности о нейтралитете и даже дружбе. Вчерашние союзники смотрят друг на друга волками, и если бы только смотрели: звенят мечи, свистят стрелы, гремят раскаты магического грома. Вчера еще никому не нужный, почти убыточный рудник стал ареной ожесточенных сражений. Его испепеленные руины по несколько раз в день переходят из рук в руки. Все дороги провинции взяты под контроль, никто не может войти в город или покинуть его без проверки личности. Слабые страдают из-за непрекращающегося насилия со стороны подоспевших на шумок восточных налетчиков, а сильные... Сильные заняты розыском виновника. Им нужен самый странный нуб.

Артем Каменистый

Самый странный нуб

© Артем Каменистый, 2014

© Художественное оформление, «Издательство АЛЬФА-КНИГА», 2014

Все права защищены. Никакая часть электронной версии этой книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в сети Интернет и в корпоративных сетях, для частного и публичного использования без письменного разрешения владельца авторских прав.

\* \* \*

## Глава 1

Темнота никогда не бывает абсолютной. Даже в неосвещенной комнате, при отсутствии окон и крепко зажмуренных глазах всегда можно разглядеть хоть что-то: густую сыпь еле заметных белых точек, блеклые разводы, неясные, неуловимые картины. Будто в проектор вставили потрепанный негатив засвеченной киноплёнки, а в качестве экрана решили использовать внутреннюю поверхность век.

Ему не надо было объяснять, что это означает. Он помнил все, или почти все, до того самого момента, когда в ангаре сверкнула вспышка. Возможно – последний свет, который он видел в своей жизни.

У него больше нет зрительного центра, или в лучшем случае он сильно поврежден. Даже если сохранились глаза, что маловероятно, ему попросту нечем принимать информацию от них. Другого объяснения в голову не приходило.

Зрительный центр – это не крошечная точка на задворках. Очень может быть, что головной мозг пострадал в нескольких местах, и пострадал серьезно. Собственно, учитывая силу, которая породила ту, последнюю вспышку, остается удивляться, что он до сих пор жив и даже сохранил способность рационально мыслить.

А может, и не жив вовсе? Смерть – явление непознанное. При всех знаниях, накопленных человечеством, никто до сих пор так и не дал точного ответа, что же наступает после.

Атеисту трудно поверить в высшие силы, но сейчас он не удивился бы, откройся перед ним светящийся тоннель с крылатыми фигурами и божественной музыкой.

Тоннель не открылся. И крылатые ангелы не подхватили его грешную душу. Вместо этого он услышал странный голос:

– День девяносто восьмой. Проверка. Раз, раз, раз. Вы слышите меня? Если слышите, попробуйте ответить. Хоть как-то отреагируйте. Мы видим, что у вас изменились показатели, но не знаем, в сознании ли вы.

Не очень-то похоже на глас высших сил. Но и на человеческий голос тоже не похоже. Безлико, как-то металлически, будто синтезатор вещает. Несмотря на ситуацию, он не впал в растерянность, следствием которой явились бы проблемы с адекватным восприятием реальности. Почти мгновенно понял, что его предположения по поводу повреждения зрительной системы косвенно подтвердились. К нему пытаются достучаться, используя органы слуха. Судя по отсутствию фоновых звуков, скорее всего, ушей у него тоже нет, информацию передают, воздействуя непосредственно на звуковой нерв или отвечающие за слух участки головного мозга.

А что у него вообще есть?! Что осталось?..

– Я вас слышу. А вы меня слышите?

– Повторите. Осуществляю настройку, сильные искажения.

– Я вас слышу. Один, один, один, один...

– Достаточно. Мы вас хорошо слышим. Ожидайте, сейчас у вас будет важный разговор.

При отсутствии любых раздражителей трудно судить, сколько времени прошло. Ему показалось, что вечность. Но все в мире конечно: вновь ожил тот же

металлический голос:

- Поздравляю. Мы уже не надеялись. Вы вернулись с того света. Как самочувствие?
- Не могу ответить. В свою очередь спрошу: сколько именно меня вернулось с того света? Что с моим телом? И что с остальными? Теми, кто был рядом.
- К сожалению, тоже не могу дать ответа. Точного ответа. Для этого надо к врачам обращаться.
- А вы разве не врач?
- Нет. Да вы меня должны помнить: я – Стив Эдкинс.
- Помню. Вы работали на подборе персонала для нашего проекта.
- Да, все верно. Правда, с тех пор меня немного повысили.
- С тех пор? Это было вчера. Я видел вас только вчера.
- Нет, вы не видели меня вчера. Точнее, видели, но это в вашем «вчера». Сожалею, но некоторое время вы пребывали в коме.
- Как долго?
- Об этом будет лучше узнать у врачей, меня просили не сообщать подобных деталей.
- Почему я разговариваю с вами, а не с ними?
- Они обеспечивают наш разговор. Нам с вами надо как можно быстрее обговорить крайне важные детали. Для этого вызван сотрудник юридического отдела, все тонкости мы обговорим с его участием. Подождите немного.

- Тонкости? Обговорим? Насколько я понимаю, с моим телом все очень печально. Зачем мне разговаривать с представителем компании и ее юристами? Просветите. Или даже этого врачи не разрешили?

- Я не юрист, мне сложно...

- А вы все же попробуйте.

- Хорошо. Буду краток. Не могу комментировать вашего состояния, но оно явилось следствием травмы, полученной в рабочее время на рабочем месте. Руководство в моем лице выражает вам искренние...

- Вы обещали кратко.

- Прошу прощения. Так вот, по условиям договора в подобных случаях компания берет на себя расходы на лечение. Правда, имеются ограничения. В частности, мы не оплачиваем лечения за рубежом. Также не оплачиваем зарубежных доставок органов для трансплантации. Ну и несколько других пунктов. По вашему случаю оплата проводилась и проводится в полной мере. Мы и впредь готовы были это делать, однако ваш непредвиденный выход из комы немного нарушил планы.

- Планы? Надеюсь, вы имели в виду планы лечения?

- Сожалею, но полноценное лечение в вашем случае затруднительно. Собственно, более-менее гарантированное поддержание вашей жизни было возможно лишь в состоянии комы. Выйдя из нее, вы создали проблему для своего тела.

- И зачем мне тело, если его не лечат?

- Я восхищаюсь тем, что вы так хладнокровно оцениваете свое состояние. Оно действительно очень непростое. Но медицина не стоит на месте. Уже сейчас есть экспериментальные разработки, которые, возможно, помогут в вашем случае.

- Вы хотите предложить мне экспериментальное лечение?

- Что вы. Нет. Вы неправильно меня поняли. Скажем так: вам надо дождаться, когда новые методы лечения станут доступными. Надежнее всего это сделать в состоянии искусственной комы. Это уменьшает нагрузку на организм, да и ваша психика может серьезно пострадать за время ожидания.

- Я так понял, вы хотите предложить мне добровольно впасть в кому?

- Да, есть метод, совершенно безопасный.

- Об этом судить не вам, а врачам, которых я почему-то не наблюдаю.

- Вы можете переговорить с вашим доктором прямо сейчас, но боюсь, он предложит то же самое. Альтернативы нет.

- Альтернатива есть всегда.

- Наслышан о ваших незаурядных талантах, но буду крайне изумлен, если вы найдете другой выход из этой ситуации. Остаться в текущем состоянии выходом не считаю - это будет, по сути, завуалированная эвтаназия.

- Мне нужен юрист.

- Он вот-вот будет.

- Я в клинике?

- Да.

- Вы здесь дежурили в ожидании, когда я приду в себя?

- Нет, что вы.

- Значит, приехали? Мне трудно судить о времени, но показалось, что прошло не так уж много.

– Я подключился к вам через аппаратуру медицинского пункта, что в нашем лабораторном корпусе.

– То есть юрист сейчас идет пешком от административного корпуса?

– Именно так.

– Как придет, разверните его назад.

– Что? Зачем?

– Мне и правда нужен юрист, но не ваш. Мне нужен мой юрист.

– Компания не оплачивает услугу посторонн...

– Я разве что-то говорил насчет оплаты? Прямо сейчас свяжитесь с фирмой «Моррисон и Фентон», это во Фриско[1 - Сан-Франциско (разг.) - город, а также округ в штате Калифорния, США.]. Сообщите господину Фентону, что у меня большие проблемы. Попросите его представлять мои интересы. Если он согласится, ознакомьте его с ситуацией и помогите связаться со мной как можно быстрее. Я ведь полагаю, что времени для этого может оказаться не так уж много?

– Да, ваше состояние... Ну вы сами понимаете. И хочу заверить, что зря вы отказываетесь от нашего юриста. Заверяю, никто ничего плохого против вас не замышляет, просто ситуац...

– Простите, что опять вас перебиваю, но время, я... мы оба понимаем, дорого. Пожалуйста, поторопитесь.

– Хорошо. Подождите немного.

Опять он наедине с темнотой, но занят не разглядыванием ее непостижимого мрака, а размышлениями. Пожалуй, разговор с Эдкинсом он провел с пользой. Добился требуемого, и даже без серьезных возражений. Это, разумеется, если разговор шел именно с Эдкинсом, а не с собственной шизофренией, запертой в изуродованных взрывом остатках мозга. Что дальше? Есть ли альтернатива? И

поможет ли ее найти Моррисон? Моррисон вряд ли, но если Эдкинс дозвонится именно до него, тот, если возьмется, скорее всего, поручит это дело Вайту. А вот Вайт может найти парадный выход даже из газовой камеры, причем по его сторонам будут стоять как минимум два швейцара в ливреях, без единой пылинки.

А еще Вайт ему кое-что должен, и хочется верить, что он из тех людей, которые о долгах не забывают.

Пожалуй, и впрямь шизофрения... Чем может помочь Вайт в безвыходной ситуации? Тут не о юристах думать надо, а об эвтаназии или коме, что по сути одно и то же.

- Джон? Вы меня слышите?

- Стив, мне гораздо приятнее, если вы сейчас будете называть меня Евгением.

- Хорошо, Евгений, как вам удобнее.

В положении умирающего, оказывается, и хорошее есть. Можно нагло наплевать на американизацию самого святого: имени.

Маленький, но плюсик.

- Мы связались с господином Моррисоном. Он согласился вести ваше дело. С вами будет работать его сотрудник Джон Вайт.

- Когда я смогу с ним поговорить?

- Он уже выехал сюда, к нам. Это ближе, чем до клиники. Сказать точно, когда он будет, не могу. Но он уже сейчас просит сбросить ему все материалы по вашей ситуации, хочет ознакомиться с ними по дороге.

Неужто Вайт обзавелся личным шофером? Вряд ли, скорее сильно доверяет автопилоту.

- Могу я пока что переговорить с врачами?

– Да. Разумеется.

Лучше бы не говорил. Одно дело предполагать, что все плохо, другое – выслушивать со стороны кошмарные детали, перечисляемые мертвым металлическим голосом.

Все не просто плохо. Это конец. Дееспособность пациента более чем под вопросом. Странно, что с его жалкими остатками ведут вежливые беседы и даже подключают к ним юристов.

Неудивительно, что этот огрызок, бывший некогда молодым и здоровым телом в прекрасной физической форме, не желает оставаться на этом свете. Здесь ему больше делать нечего. Лишь то, что из выжженной лаборатории до бокса глубокой реанимации его сумели доставить меньше чем за пять минут, позволило задержаться жизни на жалких руинах бывшего великолепия.

Эдкинс, может, и сволочь еще та, но он прав: долго в таком состоянии не протянуть. Дни? Скорее, часы. Он попросту свихнется, тарашась во тьму и считая оставшиеся мгновения существования. Ему уже сейчас мерещится во мраке что-то нехорошее, бесшумно подкрадывающееся, плотоядно облизывающееся. Психике нужны раздражители, а здесь их нет, за исключением металлического голоса Стива, – вот и старается заполнить пустоту.

А от этого неживого голоса можно свихнуться куда быстрее, чем от непроглядной тьмы.

– Джения, ты меня слышишь?

Не американизированное «Джон», и даже не «Евгений», не «Рос»: «Женя», ну пусть «Джения».

Это, похоже, Вайт.

– Слышу. Смешной нигер, где тебя столько носило?

– Почему смешной?

- С такой-то фамилией[2 - White – белый (англ.)] ты хочешь быть серьезным нигером?

- «Нигер» – это не слишком удачный термин для диалога двух уважающих друг друга собеседников.

- А я черномазых не уважаю.

- Ты успел заделаться расистом?

- Ага. Причем совершенно случайно. По случаю прикупил себе домик в Алабаме[3 - Один из тех южных штатов США, где расовые проблемы были очень серьезны, их отголоски проявляются до сих пор.]. Милое местечко, и милые соседи, совсем непохожие на северян. Знаешь, что редкий негр может пересечь Алабаму из одного конца в конец и ни разу при этом не получить пулю? Вот я и сам не заметил, как втянулся в это дело.

- Женя, я прекрасно знаю, что такое Алабама. И я знаю тебя. Мне тут со всех сторон намекают о твоей недееспособности. Попробуй доказать, что ты просто решил пошутить на грани фола в ситуации, совершенно не располагающей к юмору, иначе я начну прислушиваться к мнению других.

- Тетка, ты знаком с Эдкинсом?

- Уже знаком.

- Хочу тебе сказать, что его голос от твоего ничем не отличается. Я слышу одно и то же. И у врача, с которым я разговаривал, голос такой же.

- Понял. Ты, используя особенности нашего общения, пытаешься выяснить, не являюсь ли я самозванцем. И каков вердикт?

- Как я познакомился с твоим котом?

- Наступил ему на хвост, а в следующий раз, заглаживая вину, принес ему сметаны, и вы стали друзьями.

- Привет, Джон.
- Ну наконец-то ты меня узнал. Мог бы сразу с кота начать, а не козырять расизмом.
- Извини, сильно нервничаю.
- Да я даже не подумал обижаться.
- Давно не виделись.
- Жаль, что увиделись вот так...
- У меня мало времени, так что обойдемся без лишней лирики.
- Понял, слез пускать не буду.
- Имей в виду: Эдкинс, возможно, нас подслушивает.
- И это понял.
- Тебя ознакомили с моим случаем? Все прочитал?
- Все, что дали. Ты пострадал во время взрыва в лаборатории. Из шести сотрудников, бывших на тот момент в помещении, ты единственный выживший. Повезло, что у вас на тестировании находилась капсула глубокой реанимации, тебя едва успели до нее донести. Дальше три с лишним месяца комы, искусственное легкое, пищеварительная система, удаление... Впрочем, тебя должны были с этим ознакомить.
- Да. В этой стране от пациентов ничего не скрывают.
- А в твоей?
- Всякое случается, но приврать любят.

- Женя, ты желал, чтобы мы тебе помогли. Чем?

- Меня намерены опять довести до комы. Я хочу знать - это навечно? Какие варианты?

- Вариант встать на ноги есть. Новое тело. Клон.

- Разве есть такая технология?

- Официально нет, хотя для себя народ потихоньку выращивает. Не в этой стране, конечно, но не так далеко к югу все возможно.

- Мой договор лечения за рубежом не предусматривает.

- Знаю. Более того: в нем фигурирует фиксированная сумма, за рамками которой ты не получишь ни цента. И ты уже опасно близок к этим рамкам. Вырастить клон - это сумма с семью нулями, а то и больше. Официально подобного никак не проведешь, потому что услуга криминальная. Клон растят годами, при этом у него возникает собственная личность. По сути, на выходе мы имеем дело с преднамеренным убийством: сформировавшегося человека разбирают на запчасти для его потрепанного временем и болезнями генетического двойника. Обкатка технологии так называемых «безмозглых клонов» - вопрос ближайших лет, но у тебя нет этих лет и нет сумм с таким количеством нулей. К тому же помимо тела у тебя поврежден мозг, и поврежден серьезно. В настоящее время этой проблемы не решить никак. Даже в лучшем случае при полном успехе пересадки мы получим инвалида, потому что проблема опосредованного переноса пока что не решена, хотя сдвиги в этом вопросе есть и некоторые эксперты полагают, что мы стоим на пороге прорыва.

- И ты назвал это вариантом?

- Ну... теоретически - это вариант.

- Практически мы попросту потеряли время.

- Это полезная информация. Ты должен был с ней ознакомиться для продолжения разговора.

- Продолжения? Есть еще варианты?

- Три варианта.

- Да у меня, оказывается, бездна выбора... Надеюсь, не такие же?

- Нет. Первый: ты соглашаешься на предложение Эдкинса. Далее следует кома и криостат. Теоретически в этом состоянии ты сможешь пребывать лет тридцать - сорок. Остатков обязательств компании, твоих средств и средств твоих родителей хватит, чтобы обеспечивать тебя все это время, или почти все.

- Моих родителей?

- Да, мы уже с ними связались.

- Они небогатые люди.

- Как и ты.

- Ну мне бы еще лет пять...

- Которых у нас нет.

- Что дальше по вариантам?

- Второй: тебя отключают по собственному согласию в соответствии с поправкой номер сто сорок три к закону о добровольном уходе из жизни неизлечимо больных. Мы имеем твою смерть и сэкономленные деньги семьи.

- Мило... Я даже боюсь думать, каким будет третий вариант...

- Женя, ты ведь знаешь, насколько я консервативен: сладкое всегда на десерт.

- Давай уж свой десерт...

- Ты когда-нибудь играл в современные игры с полным погружением?

- Тестировал авиатренажеры года два назад. Точнее, пробовал тестировать, ради интереса. Это можно назвать игрой.

- Нет, это не совсем то. Я имею в виду современные сетевые игры. Это игры, в которых играют одновременно тысячи и миллионы, взаимодействуя друг с другом, сражаясь, сотрудничая, даже создавая семьи.

- Извини, но в последнее время у меня ни на что не было времени. Усиленно зарабатывал своей первый миллион, знаешь ли. Во время учебы - да, доводилось. Пара приятелей из-за увлечения играми даже с курса вылетели, забив на все, кроме компьютеров. У меня не так серьезно, просто баловался понемногу. Не понимаю, зачем ты о них вспомнил.

- О «Втором Мире» слышал?

- Что-то доводилось... Рекламу видел.

- Понятно. Где ты вообще был, раз так отстал от жизни?

- Полгода проторчал в закрытом проекте. Автономная сеть, никаких отлучек с территории. Ни байта информации не должно было уйти до регистрации результатов. На выходе должна была получиться пачка патентов, закрытых лицензий, а также очень солидные суммы на счетах участников. Мы торопились, работали практически без отдыха, на износ. Извини, всех деталей рассказать не могу.

- Это и не требуется. Я понял: ты был занят работой настолько, что даже за новостями не следил, а за некоторыми следить не мог. Кратко поясню: пока ты занимался не знаю чем, мир не стоял на месте. Онлайн-развлечениями и раньше интересовались большие киты, а сейчас они наперегонки высовывают морды из мутных вод самого глубокого океана. Транснациональная игра «Второй Мир» на старте стоила без малого девяносто восемь миллиардов - это почти столько же, что вся программа пилотируемых полетов к Марсу. Так что можешь представить масштаб вложений. Первая игра с массовой поддержкой технологии полного погружения и при этом не имеющая критических конфликтов с подключениями по старым версиям. Хотя сейчас с этим начались проблемы. Степень визуализации максимально приближена к реальности. Сложнейший мир,

удачное сочетание наработок многих других игровых проектов, что позволяет комфортно играть пользователям с самыми разнообразными интересами. На сегодня зарегистрировано больше четырехсот миллионов аккаунтов[4 - Аккаунт, он же акк – учетная запись игрока. Включает в себя набор сведений для авторизации, учета и пр. Как правило, серьезных препятствий для создания одним человеком нескольких аккаунтов не существует, и поэтому в современных онлайн-играх число учетных записей может быть много выше реального количества игроков.]. Каждый аккаунт именной, привязан к конкретному человеку, так что это реальное число игроков.

- Большинство из которых создали акк и ни разу не играли. Остальные разик-другой зашли – и забили. В итоге реальная цифра куда ниже. Все как в мои времена: на сайте игрушки висела цифра в три миллиона, а в онлайн[5 - Онлайн – в данном контексте состояние, при котором персонаж (или техника для симуляторов) игрока находится в сетевой игре.] больше пяти тысяч не бывало.

- Только не в случае «Второго Мира», уж поверь пока что на слово. Там, конечно, есть аукционные аккаунты, брошенные и прочие, но их не так много.

- Джон, ты обещал покороче, но мы почему-то уже бездну времени потратили на обсуждение каких-то разрекламированных игрушек.

- Это важно, я ввожу тебя в курс дела, причем вкратце.

- Извини. Внимательно слушаю.

- Еще не забыл стоимости проекта на старте?

- Да – соизмеримо с марсианской пилотируемой программой.

- На сегодня «Второй Мир» уже не имеет цены.

- Это как?

- Ты можешь представить, что кто-нибудь купит Нью-Йорк и Токио, а на сдачу получит Берлин?

- Странный вопрос.

- Так вот, Второй Мир приобрести куда сложнее. Спустя год с небольшим после окончания тестирования этот проект стал бесценным. Первоначальные хозяева теперь имеют скромную долю, а все остальное разделено на несколько государств. Уже неоднократно случались конфликты: в реальном мире одна за другой идут ноты протеста из-за разного рода действий национальных игровых сообществ. Доходит до бряцания оружием – реальным оружием! И все это ради защиты виртуальных интересов.

- Каких таких интересов?

- Женя, во Втором Мире делают деньги, и деньги сумасшедшие. И там не все так просто, как в былых добрых игрушках. Замалчивается многое, но даже доступных крох информации достаточно для понимающих.

- И?

- Они хотели получить игрушку, а получили цифровое Эльдорадо. По сути, благодаря Второму Миру мы вот-вот одержим полную победу над безработицей. Причем во всем мире.

- Благодаря какой-то вшивой игрушке?

- «Второй Мир» – это уже не игра. И уж тем более не вшивая игра. Это целый мир. Возможно, даже лучше нашего.

- Ты играешь?

- Я? Что ты, там по-настоящему играют лишь бездельники при деньгах, остальные работают как ломовые лошади. А зачем мне работать в Сети, если я и здесь неплохо устроился? Не скрою, заходить туда иногда приходится. Я обслуживаю интересы ряда игровых сообществ. Их интересы в этом мире. В нашем старом добром мире. Они называют его даже не Первым, а Третьим. Женя, играть придется тебе. Если не хочешь обратно в кому или соглашаться на эвтаназию.

- Джон, я всегда считал, что из нас двоих ты сойдешь с ума последним. Ошибся. Обидно - ведь я редко ошибаюсь.

- Понимаю. Работа у тебя такая: нельзя ошибаться.

- Раз оказался здесь, значит, ошибся...

- Не забыл моих слов насчет того, что многое замалчивается?

- Помню.

- Полное погружение оказалось с подвохом. Высокая степень визуализации, размеры мира, его наполнение и продуманность привели к неожиданным эффектам для игроков. Если ты выбрал такой способ коннекта[6 - В сетевом сленге - связь, соединение с сетевым ресурсом (в том числе с игровым сервером).], то будь готов к сюрпризу. Впервые это всплыло почти сразу после старта «Второго Мира». Тогда это был пусть и раскрученный, но обычный игровой проект, с сотнями дышащих в затылок конкурентов, отставших исключительно из-за неподъемной для мелких игроков разницы в финансировании, и прессе никто язык особо не укорачивал. Суть в том, что в одном из филиалов «ВМ», где предоставлялась услуга почасового проката капсул полного погружения, случился пожар. При этом часть игроков осталась в капсулах. Никто не пострадал, но коннект был разорван. Однако ни один из игроков не пришел в себя. Из капсул их вытащили в бессознательном состоянии, и ни одного из них не смогли привести в чувство. А затем выяснилось и вовсе странное: их персонажи при этом оставались в игре, причем некоторые паниковали, по всем возможным каналам пытались сообщить, что не могут выйти в реал. Но стоило подключить их капсулы к Сети, как все наладилось. Таких застрявших, правда, были единицы. Большинство выбрались самостоятельно и очень удивлялись, увидев себя не в капсулах. Большинство, но не все. Ну как тебе это?

- Это единичный случай?

- Далеко нет, просто сейчас это стараются замалчивать. Более того, ходят слухи, и я им верю, что так называемый «эффект полного присутствия» гарантированно достигается после нескольких суток непрерывной игры для любого пользователя. Если отключить капсулу от Сети раньше, обычный игрок просто

проснется. И еще: у нас есть один совсем уж интересный прецедент. Игрок, состояние которого было не лучше твоего, застрял в игре после смерти его тела. Смерть зафиксирована, тело заморожено в ожидании прекращения судебных тяжб. Его персонаж при этом так и существует в игре. Суть юридической проблемы: персонаж настаивает на том, что с потерей тела он не потерял своих прав. То есть требует, чтобы за ним сохранились гражданские права и, соответственно, все имущество. Кстати, имущество немаленькое. Родственники в резкой форме отказываются его признавать.

- Ты предлагаешь мне искусственный мир?

- Я бы мог сказать тебе куда больше, но не таким способом. Мы приобрели одному из наших сотрудников аккаунт, в игре ты сможешь узнать у него подробности.

- Ты так говоришь, будто я уже все решил.

- Женя, я знаю тебя не первый день. Ты боец, ты не станешь сдаваться. Вот тебе третий вариант: мы договариваемся с твоим работодателем. Он оплачивает оборудование для твоего подключения и аккаунт на несколько месяцев вперед, дальше отправляем тебя на полное погружение. По правилам коннект более двадцати часов запрещен, но в твоём случае мы обойдем запрет благодаря прецедентам с неизлечимо больными, а их уже два. Подробности опущу, но тебе придется поставить электронную подпись под отказом от правовых претензий любого толка в случае гибели твоего тела. Твоих средств, средств твоих родителей и остатков обязательств компании достаточно для приобретения рабочего аккаунта, специального оборудования для подключения больных игроков и поддержания твоего тела в состоянии искусственной комы в течение десяти месяцев. За это время ты должен освоиться в игре и найти себе заработок, достаточный для оплаты аккаунта и содержания тела.

- О каком заработке может идти речь в игре?

- Игровая валюта свободно меняется на реальную, причем первая непрерывно растет в цене. Кто знает, может, ты еще сделаешь свой миллион.

- Какой-то сумасшедший дом...

– Не то слово, – после долгой паузы продолжил юрист. – Стану дряхлым стариком – приду к тебе туда, так что будь готов к приятной встрече. И, Женя, мы с тебя денег не возьмем. Моррисон считать монеты умеет, но еще он умеет помнить тех, кто его выручил в трудную минуту. И я тоже помню. Чудес от нас не жди, но поверь: лучше «Второго Мира» тебе никто ничего не предложит. И лучших условий.

– Я понял. Спасибо за помощь. Как и когда это можно провести?

– Ты о чем?

– Подключиться к игре. Я так полагаю, более приемлемых способов существования у меня не осталось.

– Обычно игрок пишет заявку на регистрацию аккаунта. Заявка проверяется, дальше идут медицинские тесты, оплата аккаунта. В общем, вся процедура занимает около трех дней.

– А у меня есть три дня?

Джон долго молчал и ответил лишь после повторения вопроса:

– Неизвестно. Именно поэтому мы не предложили тебе начинать тяжбу с работодателем. Не факт, что выиграем, но то, что она затянется неизвестно насколько, – факт. То, что ты вообще пришел в себя, – медицинский курьез. Вся твоя клиника на ушах бегаёт. Тесты, надеюсь, не понадобятся, ты и так протестирован за это время по самое не могу. В офис здешнего филиала «ВМ» уже поехал Моррисон собственной персоной, а он не из тех людей, перед которыми будут разводить волокиту. Мы надеемся, что в твоём случае формальности позволят упростить или пройти через них быстрее. Если у нас все получится, еще до конца рабочего дня ты будешь подключен.

– Сколько часов придется ждать?

– Пять-шесть, вряд ли больше. Постарайся продержаться, не вырубиться раньше. Извини, что иногда запаздываю с ответами, просто на ходу договариваюсь с врачами о доставке сетевого оборудования. Подключать тебя придется прямо в

клинике, дороги ты можешь не выдержать. Это лишние расходы, и немалые, но без них никак.

- Пусть все это время со мной кто-нибудь говорит. Я свихнусь, если не будет голосов.

- Это мы тебе обеспечим.

- А нельзя как-то ввести меня в курс дела? Обучить игре? Я ведь понятия не имею, как там зарабатывать и что вообще делать.

- Ты ведь говорил, что играл?

- Ну да, студентом еще, лет пять назад последний раз, наверное.

- Во что?

- «Асы Первой мировой», «Сталинские соколы», «Нашествие».

- О чем там? Кратко? В чем суть игр?

- Самолетики. Сражение на самолетах против других игроков, на тех же самолетах. Что-то вроде групповых симуляторов воздушного боя.

- А ролевые игры?

- Ну... была у меня одна подруга. Как-то раз ей в руки попал костюм медсестры, и она...

- Я не о тех ролевых играх. Я о ролевых онлайн-играх.

- Это там, где эльфы против гномов?

- Ты утрируешь, но примерно так.

- Нет, в самолетиках эльфов не было.

- Тяжелый случай...

- Да зачем эльфы в самолетах?

- И правда незачем, однако тебе на первых порах непросто придется. Ох как непросто... И времени нет подучить. Черт! Контракт!

- Что?

- С рабочим аккаунтом тебе нужен будет выгодный контракт. А этого мы до вечера точно не успеем: не наш профиль. Ладно, ты там, в игре, не рыпайся, сиди тихо, жди, мы с тобой свяжемся, когда подыщем хороший вариант. Думаю, не позже чем завтра.

- А что будет с моим сознанием и телом спустя десять месяцев? Если я не раздобуду денег?

- Раздобудешь. Ты умный, ты что-нибудь обязательно придумаешь. И про миллион не забывай. А еще лучше про много миллионов. С деньгами там – ты имеешь шанс вырастить себе тело здесь. Пусть не сегодня и не через год, но не забывай, что медицина на месте не стоит. Они обязательно что-нибудь придумают. И за это придется хорошо заплатить.

Из выступления в зале Генассамблеи ООН Аарона Грея,

первого директора Американско-канадского сектора

корпорации «Second World»

Чтобы прокормить одного феодала, требовались десятки членов крестьянских семейств, а основной массе ремесленников приходилось помимо основного занятия также возиться на полях и огородах. Это время принято называть Средние века, но я назову его по-другому: эпохой крестьянства.

Ей на смену пришла эпоха рабочих. Выведение тягловых пород домашнего скота, внедрение передовых орудий труда, а затем и механизации позволили поднять производительность крестьянского труда, что сделало возможным рождение пролетариата. Наше общество стало индустриальным.

Но мы не стояли на месте. Производительность труда росла не только в сельском хозяйстве, но и на промышленном производстве. В современность мы шагнули с крестьянином, который способен прокормить сотни и тысячи едоков. Разумеется, не в одиночку: индустрия производит для него машины, инструменты, удобрения, пестициды и гербициды; наука предоставляет ему новые сорта растений, в том числе и с измененным генетическим аппаратом, клонированный высокопродуктивный скот и принципиально новые методы защиты урожая от неблагоприятных факторов.

А что же рабочие? Приведу маленький пример. У каждого из вас, наверное, есть автомобиль. В каждом автомобиле есть подвеска. До семидесяти процентов основных узлов подвесок более чем половины легковых автомобилей в мире изготовлены на одном-единственном заводе. На нем трудятся семьдесят шесть сотников, из которых непосредственно рабочих всего лишь двадцать восемь. Основная масса остальных занята обеспечением вопросов сбыта продукции.

Что мы имеем? Мы имеем невиданную производительность в сельском хозяйстве и промышленности. На них задействована лишь незначительная часть трудоспособного населения. Что же остается оставшимся? Так называемая непроизводственная сфера: обслуживание, торговля и прочее. Мы вынуждены придумывать новые профессии и ненужные рабочие места, чтобы занять людей хоть символически, не позволить им пополнить армию получателей пособия. Но этого не хватает, значительная часть тех, кто мог бы приносить пользу, не может себя реализовать: им попросту не хватило места, они не хуже других, но при этом лишние. И эта ситуация усугубляется с каждым годом. Мы начинаем превращаться в общество, разделенное на горстку рабочих пчел и рой трутней. Это вызывает социальные перекосы, усиливает прежде едва заметные противоречия, ведет к росту преступности и социальным конфликтам.

Как изменить ситуацию? Выхода, казалось бы, нет: наш мир ограничен территориально, и ресурсы его не бесконечны. Мы не можем на существующей базе совершить рывок, который позволит в полной мере использовать возможности каждого из нас. Человек строит базы на Луне, летал к Марсу, начата разработка пилотируемого проекта по спутникам Юпитера. Но все это,

согласитесь, хоть и расширяет наши горизонты, но не совсем то, что требуется.

Нам нужны новые пространства и принципиально новые возможности, доступные для каждого именно здесь и именно сейчас. И мы их нашли. Виртуальная среда – вот тот колоссальный ресурс, свою долю от которого может получить любой из нас. Надо лишь создать условия для его разумного использования.

И мы их создали. Как показал прошедший год, механизм работает. Механизм перераспределения денежных средств от богатых к бедным, от тех, кто может это себе позволить, к остальным, от частных лиц к государству, с его грандиозными и крайне затратными программами. При всем внешнем неравенстве нашего нового виртуального общества, оно абсолютно справедливо и в перспективе ведет к сглаживанию различий.

## Глава 2

Свет. Как сильно мы к нему привыкли, и как страшно его лишиться даже на несколько жалких часов, ухитряющихся растягиваться во что-то близкое к вечности.

У него не было глаз, не было участков мозга, призвание которых – принимать электрические импульсы от зрительных нервов, но тем не менее он инстинктивно зажмурился, когда тьму смело ярким сиянием.

Зажмурился?! Он видит?! У него есть тело?! Тогда почему он его не чувствует???

– Добро пожаловать во Второй Мир. Лучший мир из трех существующих и существовавших. Желаете прослушать краткую историю мира?

Голос был не металлическим, а очень даже живым. Женский, причем не холодный, а озорной, приятный такой, вызывающий острое желание повидаться с хозяйкой такого голосочка в обстановке, располагающей к тесному знакомству.

- Желаете прослушать краткую историю мира?

- Желаете прослушать краткую историю мира?

Пожалуй, все же автомат. Но куда лучше голосов реальных людей, с которыми он общался в клинике.

- Нет, история мира мне не нужна. Мне нужно как можно быстрее подключиться.

Сияние померкло, из ничего соткалась фигура манекена, блистая голубоватыми искорками, он завис, начав медленно поворачиваться вокруг своей оси.

- Вы находитесь в безжизненном пространстве, расположенном между Вторым и Третьим миром. Вы – дух, который ищет достойного вместилища. Как вы хотите назвать ваше вместилище?

- Геннадий. Можно просто Гена, или Женя. А вообще друзья называют меня Рос – это от фамилии.

Как все же приятно слышать собственный голос в сочетании с неотличимым от настоящего женским голоском. Пусть он променял существование овоща на непонятный суррогат, но пока что ни разу об этом не пожалел.

- Простите, но у вас свободный рабочий аккаунт без права выбора никнейма[7 - Nickname – прозвище (англ.), в данном контексте имя персонажа. Как правило, в сленге игроков используется укороченный термин «ник»]. Вам будет выбран двусоставный ник, сгенерированный системой. Разрешено использовать выбранное сочетание из трех букв в начале никнейма.

- Ну тогда Рос.

- Принято. У вас есть три попытки выбора никнейма. Ваш никнейм: Росфаматултос Негиромандуст. У вас есть две попытки выбора никнейма. Сгенерировать новый никнейм?

Представив над своим истребителем, или пусть ушастым эльфом, надпись «Росфаматултос Негиромандуст», он счел ее не слишком фотогеничной:

- Меняйте.

- У вас есть две попытки выбрать никнейм. Текущий никнейм: Росфаматултос Негиромандуст. Вы подтверждаете генерацию нового никнейма?

- Подтверждаю.

- Принято. Новый никнейм: Ростендрикс Потерентакс. Сменить текущий никнейм на Ростендрикс Потерентакс? У вас есть три минуты на подтверждение смены.

Он попросил еще попытку, в итоге из трех вариантов выбрав второй: Ростендрикс Потерентакс. Звучало, конечно, не слишком приятно для ушей, но первый и третий резали слух чуть сильнее.

- Ростендрикс Потерентакс, выберите расу вашего персонажа.

- Расу?

- Каждая раса имеет свой набор распределенных базовых характеристик, способностей и внешних черт. Вы можете изменять базовые характеристики и внешность, используя игровые способы или в случае приобретения полного аккаунта. Также в игре возможна смена расы на иную или гибридную. Смена и изменение базовых характеристик без наличия полного аккаунта может вызвать затруднения, решаемые игровыми методами.

- То есть если ошибусь с выбором, я потом смогу исправить ошибку, но это мне может дорого стоить? - уточнил он.

- Смена и изменение базовых характеристик без наличия полного аккаунта может вызвать затруднения, решаемые игровыми методами.

- Это легко?

- Решается игровыми методами.

Рос решил, что, раз вопрос решаем, не стоит на нем терять время, ведь оно в его случае дороже всех сокровищ мира. Он ведь так и не понял, можно ли это считать коннектом, или он все еще висит между разрушенным телом и ловушкой набора пикселей игрового персонажа, призванного стать ему каторгой на неопределенное время, а может, даже навсегда.

Будучи незнакомым с игровым миром, он не мог знать, что с этим вопросом торопиться не следует.

А может, и к лучшему, что не знал...

– Перед вами список доступных для вашего аккаунта рас. Выдан по предварительному запросу: «Расы, приспособленные к подземному труду». Визуально выделяйте интересующую.

Нельзя сказать, что от списка зарябило в глазах. Что там рассказывал тот тип, которого Джон отправил в клинику поспешно ликвидировать пробелы в бесконечной неграмотности Роса? Тот если и играл, объяснить ничего не мог, только путался сам и других запутывал. Но смутно помнилось упоминание о сотнях рас, а здесь список из жалких двух десятков.

– Это все? А мне рассказывали, что рас сотни.

– Это список рас, доступных для выбора при вашем аккаунте. Также при активации аккаунта вы просили предоставить список рас, максимально приспособленных к подземному труду. Приобретите расширенный аккаунт – и список тоже расширится. Также мы можем предоставить вам полный список доступных рас, но большая часть из них гораздо хуже приспособлена к работе под землей.

Понятно. Хочешь большего – так и плати больше. Его аккаунт стоит двести восемь долларов в месяц. Практически самый дешевый, тем более приобретен со скидкой, за счет оплаты на несколько месяцев вперед. Пришлось экономить каждый цент – ведь львиная часть средств уйдет на поддержание тела. За него дерут в три шкуры, спасибо, что бывший работодатель оплачивает большую часть расходов. Дешевле только заморозка, но с учетом того, что разморозить пациента живым еще никто пока не сумел, соглашаться на это стоит лишь в самом последнем случае.

Что мы имеем? Странно: эльфов нет, как и... А, нет! Вот гном. Название расы услужливо налилось жирными буквами, «манекен» начал оплывать, быстро сформировавшись в коренастую фигурку с бородатой мордой матерого пропойцы. И набор информации слева:

Раса гном.

Создание подземелий, именно в царстве мрака их таланты раскрываются в полной мере. Неутомимые рудознатцы, но бойтесь встретиться гному на тропе войны: гному трудно будет отправить вас на перерождение, но и вам придется не проще.

Первичные базовые характеристики:

Сила: 5;

Ловкость: 0;

Интеллект: 0;

Сила мысли: 0;

Выносливость: 3;

Бодрость: 2;

Стойкость: 0;

Меткость: 0;

Защита: 1;

Атака: 1.

Вторичные базовые характеристики:

Наблюдательность: 1;

Маскировка: 0;

Тайные знания: 0;

Скорость: 3;

Удача: 0;

Перенос грузов: 5;

Сущность вещей: 0;

Ремесленник: 1;

Разум: 0;

Созидание: 0.

Расовые способности: Сумеречное зрение.

Каждая единица силы добавляет 0,1 % к шансу получить дополнительный ресурс при горных разработках и 0,05 % к шансу обнаружить неожиданный ресурс.

На каждые 5 единиц силы гном получает единицу переноса грузов +5 % защиты от физического воздействия, +10 % к урону дробящим оружием.

Уникальная способность: 1 % шанса получить при занятиях ремеслом две вещи, затратив ресурсы на одну (не касается редких и выше вещей).

Уникальная способность: регенерация бодрости и жизненной энергии под землей ускоряется в два раза. +10 % к защите от дробящих ударов любой

природы.

Для информации о дополнительных характеристиках выделите эту строку.

Рос ничего выделять не стал. Ему и этого хватило, чтобы понять, что он ничего не понимает. Вроде бы какое-то тупое существо с нулевым интеллектом, основной упор сделан на силу. С другой стороны, гном ведь просто персонаж, им управляет человек. А люди бывают разные, в том числе и умные. Так какое отношение к уму может иметь ноль игрового интеллекта?

Сейчас бы того юридического субчика – пусть объясняет.

Рос ради интереса перекликался по всем расам, почти не глядя на их характеристики. Впрочем, общее он уловил: основной упор делался на силу, перенос грузов, выносливость и бодрость. В чем заключается суть деятельности рабочих персонажей, он еще толком не знал, но начал подозревать, что таскать тяжелое придется частенько.

Неожиданно во все поле зрения вспыхнула надпись, выполненная огромными готическими буквами кроваво-красного цвета: «Эксклюзивное предложение. Только сегодня. Вам доступна новая раса: «ррох». Хотите подробнее ознакомиться с характеристиками расы?»

– У меня рабочий аккаунт и нет свободных денег.

Надпись не гасла, сексуальная девушка тоже помалкивала.

– Ну ладно, почему бы и нет. Хочу. Только побыстрее.

Надпись исчезла, будто ее и не было. Манекен без прежних фокусов с постепенным превращением мгновенно превратился в фигуру рроха. Далеко не гном: высокая тощая фигура, несоразмерно большая голова на тонкой шее. Лицо все того же выдавшего вида пропойцы, зато нет нечесаной бороды. И глаза огромные, из одного два обычных можно сделать.

Последний представитель расы ррох.

Создание глубоких подземелий, носители тени Хаоса, в царстве самого глубокого мрака их таланты раскрываются в полной мере. Они видят сущее там, где это не доступно больше никому. Нет ничего более нелепого, чем ррох в схватке на топорах или палицах, но бойтесь засад рроха. Его критический удар из темноты всегда стремителен, его никогда не ждут, и если вы слабы, его может оказаться достаточно для победы рроха.

Первичные базовые характеристики:

Сила: 1;

Ловкость: 3;

Интеллект: 1;

Сила мысли: 1;

Выносливость: 2;

Бодрость: 2;

Стойкость: 0;

Меткость: 0;

Защита: 1;

Атака: 1.

Вторичные базовые характеристики:

Наблюдательность: 1;

Маскировка: 1;

Тайные знания: 1;

Скорость: 2;

Удача: 1;

Перенос грузов: 1;

Сущность вещей: 1;

Ремесленник: 0;

Разум: 1;

Созидание: 1.

Расовые способности: Ночное зрение.

Дар последнему представителю расы: при перерождении с потерей уровня последний представитель расы не теряет очков характеристик, добавленных за счет повышения уровня. Повышение уровня до прежнего значения приносит 1 нераспределенную единицу к первичным характеристикам за каждый вновь полученный уровень.

На каждые 3 единицы ловкости ррох получает единицу силы (в случае бонусов предметов эта прибавка действует, пока вещь находится в активном инвентаре). На сумму из каждых трех единиц ловкости и одной силы ррох получает +0,1 % к шансу нанести двойной урон как магией, так и физическим воздействием. При неожиданной атаке прибавка к шансу нанести двойной урон +1 %. При прохождении вместе с критическим ударом урон всегда возрастает в четыре раза.

На каждые 25 уровней призыва у рроха появляется уникальное умение, связанное с призывом существ.

Уникальная способность: умение «Капкан для души». При его активации шанс получить из жертвы кристалл души увеличивается на 25 %. Умение можно применять на чужую жертву, в таком случае шанс успешного применения всегда составляет 25 %, независимо от характеристик персонажа и бонусов его амуниции.

Уникальная способность: «Поднять давно умершего из заточенной души». При активации умения существо с вероятностью 100 % восстает без штрафа к уровню и характеристикам. С вероятностью 50 % существо сохраняет свои прижизненные умения. С вероятностью 2 % существо может изучить одно и более умений жертвы.

Для информации о дополнительных характеристиках выделите эту строку.

Какой-то ловкий слабак с уныло-заумными способностями. Из всех объяснений Рос понял, что его персонажу сражения не светят, а расовые способности заточены в основном под боевую составляющую игры и, значит, вряд ли ему помогут.

А еще тут к интеллекту единичка полагается, а это почему-то греет душу. Умному человеку трудно смириться с тем, что его персонаж окажется полным тупицей.

Тот тип из юридической конторы настойчиво советовал гнома или орка. Орк Росу тоже не понравился – как внешне, так и характеристиками. Но знающий человек зря говорить не стал бы. С другой стороны, раса эксклюзивная, возможно, он один из тех, кто первым ее выберет, после чего другим придется платить куда больше. Он ее как приз получает. Как бы впоследствии не пришлось жалеть, что отказался от рроха. Сменить его может оказаться непросто с его нынешними финансами и положением. Хотя невидимая девушка уверяла, что это можно сделать исключительно игровыми способами.

К тому же ррох не хуже других уродов внешне, и даже посимпатичнее многих. Те же орки выглядят куда непригляднее из-за выпирающих из-под губ кривых клыков и зеленоватой кожи.

Правда, гномы все же симпатичнее.

– Я выбираю рроха.

– Ростендрикс Потерентакс, вы выбрали расу ррох. Подтверждаете выбор расы?

О! Милый голосочек ожил – не смолчал.

– Подтверждаю.

– Поздравляю. Вы последний представитель расы ррох во Втором Мире. Раса ррох исключается из списка доступных для выбора рас.

Вот как! Роса об этом не предупредила. Неожиданный бонус, или он попался на удочку для совсем уж запущенных неудачников, о которой ему даже не стали рассказывать, потому как не верили, что он из таких.

Пока что неизвестно.

– Вам доступны для выбора тридцать первичных и десять вторичных характеристик.

Времени с этим разбираться не было – его часики могли остановиться в любой миг. Он и так проваландался куда больше расчетного, выбирая расу.

– Я потом выберу, в игре. Так можно?

– К сожалению, условия предоставления вашего аккаунта этого не позволяют. Вы должны распределить характеристики сейчас, иначе ваше вместилище будет отторгаться аурой Второго Мира.

Жаль, но ничего не поделаешь, придется потерять еще немного времени.

С первичными характеристиками Росу все было понятно: надо как можно больше вбивать в ловкость, чтобы получать бонус к силе. В итоге получится солидная прибавка к сумме всех характеристик. Смущала только бодрость. Если верить описанию, персонаж с низким уровнем бодрости слишком быстро устает даже при самой легкой работе.

А работать Росу придется много...

В итоге он от сердца оторвал шесть единиц, бухнув их в бодрость и получив на выходе:

Первичные базовые характеристики:

Сила: 9;

Ловкость: 27;

Интеллект: 1;

Сила мысли: 1;

Выносливость: 2;

Бодрость: 8;

Стойкость: 0;

Меткость: 0;

Защита: 1;

Атака: 1.

Распределив свободные очки, он вдруг задумался: а зачем ему, собственно, нужна ловкость? Возможно, вовсе незачем и он сотворил вопиющую глупость. Трудно принимать решения, не имея не то что полной, а даже приблизительной информации. Слишком мало времени было перед погружением, и почти все оно было занято утряской правовых, медицинских и финансовых вопросов. Разговор с тем игроком из юристов был кратким и дерганым. Сейчас Рос об этом сильно жалел.

Время. Все упирается во время. Надо раскидать цифры хоть как-то, потом, уже в игре, переделает как надо.

Со вторичными характеристиками он разобрался быстро и без сожалений. Они на то и вторичные, чтобы не очень беспокоиться по их поводу. Понятно, что рабочему не помешает грузоподъемность. Он помнил, что рудокопы, в число которых ему, судя по рекомендациям юриста, доведется попасть, должны носить много руды. Это, правда, зависело еще и от силы, но связь между ними не совсем понятна.

Скорость тоже не будет лишней, в чем бы ни состояла его работа: медлительный увалень за успехом не угонится.

Сущность вещей? Он не знает, что это такое, а вот ремесленник – от слова «ремесло». Вдруг придется что-то изготавливать, значит, пригодится. Тайные знания? Многие знания – многие печали, а свободных очков как раз мало. Разум – звучит приятно, как и созидание, а вот маскировка и наблюдательность... Пожалуй, приятнее быть наблюдательным, чем незаметным.

И удачливым тоже быть приятно.

В итоге он получил следующий набор цифр:

Вторичные базовые характеристики:

Наблюдательность: 2;

Маскировка: 1;

Тайные знания: 1;

Скорость: 4;

Удача: 2;

Перенос грузов: 4;

Сущность вещей: 1;

Ремесленник: 1;

Разум: 2;

Созидание: 2.

- Поздравляю. Вы распределили свободные очки характеристик. Сейчас перед вами раскроется дверь в новый мир: мир героев и невероятных возможностей. Удачи вам на его бескрайних просторах.

И под жизнерадостную музыку во Второй Мир скатился новорожденный персонаж с невероятно дурацким распределением очков характеристик.

Где-то в одном из дата-центров[8 - Datacenter – здание для размещения серверного и сетевого оборудования.]

- Опять...

- Что «опять»?

- Да все тот же сбой.

- Не понял?

- Регистратор рабочих аккаунтов сошел с ума: цифра доступных рас непрерывно скачет от единицы до двадцати с лишним.

- А... Ну это из-за сокращения доступных опций. Опять урезали рабочие акки.

- Их две недели уже не сокращали, а глюк как всплывал раньше, так и всплывает.

- Люди видят полный список рас, им это не мешает.

- Разве только в этом дело? У нас повторяющийся системный сбой.

- Забей. Систему проверили несколько раз, дело точно не в ней.

- А в чем тогда?

- Тебя что, с фермы сюда взяли?! Контакт где-то окислился, шлейф неплотно засунули, да мало ли что там может быть. Дойдет до отказа - переключат на резерв и все проверят ручками.

- Лишь бы не в нашу смену отказало...

Где-то непонятно где

- Есть один.

- Неясно.

- Сделан выбор.

- Окончательный?

- Взгляни.

- Есть такой термин: «смешон». Термин применим для кандидата.

- Нет, я считаю более уместным термин «забавен».

- Он ни на что не годен. Он - потеря времени. Он - худший вариант. Он бесперспективен, раз совершил такую ошибку.

- Никто не мешает ему стать первым. И глупость его не бесспорна.

- Спорить даже не о чем. Он даже не понимает, что получил недоступную другим возможность стать выше. И о каком первенстве может идти речь? Его тело в клетке.

- В каждой клетке имеется дверца, иначе существование клетки лишается смысла.

- Считаешь, имеется вероятность обнаружения того, что ты подразумеваешь под дверцей?

- Мы нашли.

- Мы - не худшие варианты.

- Насчет тебя не могу быть уверен.

- Какие у тебя основания для такого вывода?

- Основания отсутствуют. Я просто сделал попытку применить то, что создатели называют «чувство юмора».

### Глава 3

В глаза ударило разнообразием оттенков всех цветов, по ушам - какофонией звуков, столь же разнообразных. Рос, не удержавшись, присел на пятую точку, растерянно уставившись перед собой, тщетно пытаюсь сфокусировать взгляд. В поле зрения появилась и быстро исчезла блеклая надпись:

Добро пожаловать во Второй Мир. Вы находитесь в стартовой локации города Арбенна на точке распауна[9 - Распаун, респан – перерождение (англ.), в компьютерных играх точка или зона периодического появления определенных объектов или персонажей игрового мира. Промежуток от исчезновения (гибели, выработки ресурса и пр.) до появления – период (время) распауна. В русскоязычной среде часто сокращается до «респ».]новичков. Ваша текущая точка перерождения – точка распауна новичков. Желаем вам приятной игры.

Зрение наконец сфокусировалось, прибавив очередную порцию ошеломления. То, что Рос увидел, менее всего походило на компьютерную игру. В былые времена, покоряя небеса на стремительном истребителе, он восторгался красотами детально нарисованных облаков, объектами на поверхности, силуэтами самолетов противника и союзников. Благо широкоформатный монитор позволял.

Но сейчас не было никакого монитора. Вместо подобия того, что он видел при создании персонажа, Рос оказался в обычном мире. Он сидел перед перекрестком двух узких улочек средневекового или, скорее, стилизованного под старину города. Под ним простиралась мостовая из небрежно подогнанных друг к другу сероватых булыжников. Один из них сильно выпирал и давил в копчик, вызывая неприятные ощущения.

Двухэтажные дома в средневековом европейском стиле, разве что более чистые и аккуратные. Будто оказался в старой части города с богатой историей. Каменные стены, ставни на окнах нараспашку, занавески ослепительной белизны. На неровном карнизе сидит здоровенный рыжий кот с мордой, впитавшей в себя абсолютно всю лень вселенной. Парочка сизых голубей, рассеявшихся на том же карнизе чуть подальше, не обращает на разбойника ни малейшего внимания. А разбойник как раз на них посматривает, но совершенно очевидно, что он ни за что не поперется в такую даль и заинтересованные взгляды бросает исключительно ради приличия: бережет репутацию безжалостного хищника.

Небо тоже имелось. И такое же синее. И облако в количестве одной штуки проплывало вдали. Белое.

Чирикали птицы, неподалеку кто-то торопливо что-то тараторил, издали доносился неспешный колокольный перезвон. Кожу ласкало прохладным ветерком, солнце начинало напекать в затылок, ноздри щекотало ароматами свежей выпечки.

– Я сошел с ума... – произнес Рос, сам испугавшись своего голоса.

Тонкий, растягивающий гласные и шипящие, совершенно чужой.

Из-за угла выскочил хорошо знакомый коротышка. Гном. Тот самый, которого ему предъявили первым при выборе расы. Тогда он показался слишком неуклюжим, но сейчас по нему такое сказать было трудно. Мчался, будто на совесть отфутболенный мяч, смешно припадая при каждом шаге, из-за чего казалось, что он раз за разом подпрыгивает.

Сидящий Рос оказался на пути разогнавшегося коротышки. Тот, с трудом его обогнув, басовито буркнул уже из-за спины:

– Расселся, нуб[10 - Нуб – в игровом сленге: новичок. Обычно (но не всегда) имеет уничижительный оттенок. Классификации нубов не существует, но прослеживается общая тенденция разделения нубов на собственно новичков (в ряде англоязычных проектов их прямо называют newbie), открывших для себя новую игру и стремящихся добиться в ней успеха, и категорию слабых игроков (сленговое noob), в течение длительного периода не сумевших добиться игровых успехов. К первым принято относиться снисходительно, им незачем оказывать покровительство, ведь даже самый крутой игрок вначале был таким же нубом. Причисление опытного игрока ко второй категории – оскорбление (простейшая аналогия: в реальной жизни заявить мастеру по легкой атлетике, что бегают он наравне со страдающим ожирением неудачником, со спортом знакомым лишь благодаря телевизору).].

Рос ошеломленно обернулся, и как раз вовремя. Перед ним прямо из воздуха возник еще один гном, деловито похлопал себя по короткой курточке, сунул пухлую руку в сумку, висящую через плечо, что-то там пощупал и таким же басовитым голосом спросил:

– В какую сторону бюро?

- Э... Что за бюро?

- Понятно...

- Что «понятно»?

- Понятно, что ты полный нуб.

Гном развернулся и такой же подпрыгивающей походкой поспешил в ту же сторону, что и его сородич.

В этот миг третий гном, так же как первый выскочивший из-за угла, не успел сменить курса и врезался в Роса со всего разбегу. Оба покатались по мостовой, причем коротышка вскочил первым и помчался дальше с криком:

- Смойся уже в канализацию, нуб!

Рос наконец понял, что выбрал не лучшее место для медитативных посиделок, и переместился к обочине. Через то место, на котором он сидел, пронесся еще один гном, а затем появилась высокая фигура огра. Точнее, насколько Рос помнил описание, речного огра. Там еще говорилось, что все остальные представители этой расы совершенно дикие и с ними лучше не сталкиваться на узкой дорожке, они почти всегда атакуют первыми.

Огр не бежал, он шагал. Но шагал быстро, сильно втянув голову в плечи и подав тело вперед.

- Эй! У... уважаемый! Не подскажите, где мне...

- В бюро за мной иди.

Рос понятия не имел, что за бюро все имеют в виду и нужно ли оно ему вообще, но быстро посеменил за огром. Он единственный, кто первым делом не обозвал его нубом, - это располагало.

Рос никогда не играл в подобные игры, но по опыту «самолетиков» помнил, что нубами обычно называют игроков, которые засоряют чаты[11 - Чат - обмен

текстовыми сообщениями между пользователями Сети в режиме реального времени.] глупыми сообщениями на тему «А что здесь вообще делать?» в разгар боя, а когда чаша весов склоняется к противнику, начинают отжигать в духе: «А на что надо нажать, чтобы выстрелить?» Могут даже запулить тебе в хвост еще до взлета, совершенно не понимая разницы между своими и чужими даже не то чтобы в силу неопытности, а вследствие глубочайших проблем с интеллектом и личностным развитием.

Быть нубом Росу не хотелось.

- Слушай, огр, а почему тут все так...

- Как?

- Ну... Реально...

- Да ты никак нуб?

- Нет. То есть да. Наверное.

- Гайды[12 - В данном контексте руководство по игровым действиям. Не путать с общими описаниями игры или базами игровых знаний. В гайдах максимально конкретно расписываются последовательности действий для достижения определенных игровых целей. Как понятный пример: «Самоучитель игры в шахматы» можно причислить к гайдам для игры в шахматы.] почитай.

- Гайды?

- Ты где денег взял на акк? Мамка дала? Вот пусть и гайды тебе даст.

- Я знаю, что такое гайды. Играл в самолеты, читал там.

- Гы! В самолеты! Ты у нас летчик, значит?!

- Давно не играл. Гайды, я так понимаю, на игровом форуме?

- Типа того. На гильдейских тоже есть, но туда таких нубов, как ты, они на пушечный выстрел не подпустят. Там гайды поинтереснее, - вздохнул огр.

- Здесь всегда так реально все?

- Ты что, водолаз?

- Не понял?

- Полное погружение?

- Ну да.

- Мамка тебя точно прибьет.

- Почему?

- А потому что на кучу бабок она из-за тебя попала. Беги отсюда, хакер малолетний, пока не влетело. Еще и акк рабочий. Ну ты и умора! Смотри к бабам в трусы не полезь, спалят сразу. Несовершеннолетний в игре на чужом акке - это вы на такие бабки попадете, что ты неделю на задницу присесть не сможешь. Как вообще зайти сумел?

- Я не понял, а...

- Все, вот и бюро, я пришел. Не путайся под ногами.

Рос сам не заметил, как из переплетения улочек они выбрались на неширокую полукруглую площадь. Дальняя ее сторона ограничивалась фасадом длинного трехэтажного здания, украшенного безвкусной колоннадой, к брусчатке спускалась широкая лестница с частыми ступенями. Перед ней толпилось не меньше сотни неотличимых на вид гномов и орков с редкими буровато-серыми вкраплениями огров, наверху стоял неотличимый от нормального человека здоровяк скандинавской внешности в черной мантии и с квадратной шапочкой того же цвета. Уткнувшись взглядом в раскрытую кожаную папку, он с умным видом вещал какой-то бред:

– Два ишака на дерево к Тагану, посуточно, ставка в сто сорок, роба и элики предоставляются, баф в обед. Четыре шахтера туда же на медь, ставка от выработки, сто семьдесят на сотню, роба и элики предоставляются, баф в обед. Ишак на гранит к Юритасу, недельный контракт, с продлением по договоренности, ставка сто пятьдесят пять в сутки, роба и элики предоставляются, баф утром и в обед, кормежка два раза.

– Я! – выкрикнул знакомый огр (если так можно сказать).

«Черный», не глядя на здоровяка, поднял левую руку ладонью кверху. С кончиков пальцев сорвался тусклый желтый светлячок, резво помчался к толпе, завис над головой огра, быстро растаял в воздухе. Огр развернулся – и с целеустремленным видом скрылся за углом.

Рос догадался, что это действие имеет какое-то отношение к работе. А еще он понял, что здесь все реально настолько, что персонажам требуется еда. Ведь не зря в условиях найма предлагали кормежку.

Он не понимал, каким образом здесь нанимаются, но подозревал, что понять это будет нетрудно. Ведь игроки, с которыми он сталкивался до этого, не походили на гениев.

Разберется.

Правда, торопиться с этим не стоило. Джон ведь говорил, что они найдут для него контракт, который позволит делать накопления для платы за аккаунт и медицинское обслуживание.

Смешно: в игре будет зарабатывать на поддержание остатков тела в жизнеспособном состоянии. И одновременно на саму игру.

Кстати, при мысли о еде Рос вдруг понял, что не прочь перекусить. Нет, это еще не голод, но, насколько он себя помнил, состояние, близкое к нему.

Понимая, что выглядит глупо, приблизился к толпе игроков, тронул за плечо ближайшего огра, подсознательно считая, что раз один пошел на контакт, то и другим это свойственно.

- Слушай, а как здесь можно перекусить? Поесть чего-нибудь?
- Ну ты и нуб!
- Не спорю. А все же?
- Да так же, как и в реале: запихал в рот, прожевал, проглотил – вот и сожрал.
- Понятно. А пищу как здесь добывать?
- Гы-гы-гы! Я тебя снимаю, потом на форум кину.
- Что?
- Да ничего. Фильм про тебя, нуба, снимаю. Ребята потом поржут.
- Я насчет того, где бы взять поесть.
- Даже для нуба слишком уж... Прикальываешься?
- Нет.
- Точно не тролль?
- Нет, другая раса, редкая.
- Хочу тебя разочаровать, – вклинился стоявший рядом гном. – Нубы здесь вовсе не редкость. Скорее даже наоборот.
- Я уже согласился с тем, что являюсь нубом. Ответьте уже на вопрос насчет еды, и с тем разойдемся.
- А чего там про еду? – не понял гном.
- Сейчас ты упадешь, – хохотнул огр.

- 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 халявной 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.

Рос отошел от толпы и наконец обратил внимание на себя. До этого его разве что голос удивлял, полностью чужой, ну и походка стелющаяся тоже коробила, не такая была раньше, в старом добром теле. Рост тоже, похоже, повыше прежнего – как-то далековато земля кажется.

Эх, жалко, зеркала нет.

Руки. Тонкие, длинные. Очень длинные, ниже середины бедер спускаются. Пальцы еще тоньше – будто паучьи лапы, – и нездорово-узловатые. Толстые синюшные ногти, чуть ли не когти, кожа сероватая, будто с залежалого трупа пересаженная.

Ноги. Рассмотреть трудно, потому как скрыты под грубой коричневой тканью штанов. Но на вид столь же длинные, как и руки, и колени толстые. Все как на той фигуре при выборе расы.

Потрогал голову. Длинная шея, два глаза, с виду больших, уши такие же немаленькие, спутанные короткие волосы. И череп удлинённый, будто дыня.

Тот еще красавчик...

Рос покосился на игроков. Там тоже далеко не фотомодели. Кстати, а почему только мужского пола? Хотя можно догадаться. Здесь ведется найм игроков

шахтерских профессий, а это не женская работа. Да и играть такими уродцами не каждая согласится.

Ему, кстати, тоже неприятно. Одно дело будь все как в старых играх, где самолеты выглядели одинаково, но здесь хочется быть пусть и не писанным красавцем, но и не полным уродом. Вот разбогатеет – и обязательно сменит облик. А может, и не потребуется богатства особого. Надо как-то разузнать детали по этому вопросу.

Что мы имеем кроме тела?

Сумка на боку. Маленькая и тощая. Что в ней? Рос сунул руку и замер. Перед глазами возникла картинка: большой коричневый квадрат, расчерченный на мелкие квадратики. И надпись на верхней стороне: «Сумка новичка, двадцать пять ячеек, снижение веса 1,0, вес 0,45 кг. Прочность 20/20».

Вот как? Рос ухватился за ткань рукава: «Куртка новичка. Защищает от летней прохлады, плохо защищает в холод и непогоду. Защита от контактного оружия: 1. Защита от метательного оружия: 0. Защита от магии: 0. Вес 0,72 кг. Прочность 28/28».

За штаны Рос хвататься не стал. Он просто на них посмотрел очень пристально, прищурившись, после чего выскочила информация: «Шерстяные штаны новичка. Защищают от летней прохлады, плохо защищают в холод и непогоду. Защита от контактного оружия: 1. Защита от метательного оружия: 0. Защита от магии: 0. Вес 0,61 кг. Прочность 30/30».

Рос почувствовал себя так, будто совершил великое открытие. Он начал всматриваться во все подряд: в дома, в игроков, в птиц и облака. Далеко не всегда после этого выскакивала подробная информация, но случалось это частенько. Так, например, над головой каждого игрока он мог теперь различить никнейм. Все как один будто скопированные с его нелепого имени. Похоже, их подбирают по одному алгоритму. Издеваются над бедными пользователями.

Имелось единственное исключение: черный парень, который непрестанно вещал с вершины лестницы. Над его головой значилось всего слово: «Грендис». И завитушки-червячка слева от никнейма, как у обычных работяг, у него не было.

Не выдержав гнета загадки, Рос вернулся к толпе, спросил у того же огра:

– У Грендиса элитный аккаунт? Почему у него имя из одного слова, да еще и более-менее нормальное?

Все, кто были рядом, дружно расхохотались, остальные обернулись на источник веселья, и даже Грендис, прервав свой речитатив, удивленно уставился на толпу.

– Откуда ты взялся, нуб? – отсмеявшись, спросил один из гномов.

Давешний огр решил в благодарность за повышение настроения приподнять полог тайны:

– Грендис – непись[13 - НПС (NPC от англ. non-player character) – игровой персонаж, управляемый не игроком, а программой. Их отношение к персонажу, взаимоотношения друг с другом, роли в игровом процессе и пр. – важнейшая составляющая игрового мира, неотъемлемая часть того фона, на котором действуют игроки.], дубина ты нубская. Давай, беги уже к мамке, пока пинком не поторопили.

Получить пинок от существа, по массе превышавшего рроха раза в два, а то и больше, Рос не хотел и благоразумно отошел от толпы, так ничего и не поняв из слов огра. Что за непись такой? И где бедному нубу достать еду?

Стоп! Сумка! Ему ведь намекали про нее.

Так... сумка. Пересчитав маленькие квадратики, Рос убедился, что их ровно тридцать штук, как и обещали в описании. Значит, это те самые ячейки. Для чего они, ему тоже стало понятно: он разглядел изображения трех предметов, запертых в первых ячейках верхнего ряда. А еще по ним бегало что-то вроде курсора мышки: тонкая острая стрелка.

Остановил ее бег на первом предмете – тут же выскочила краткая информация: «Эликсир бодрости для новичка. Описание: добавляет 25 единиц к бодрости в течение двадцати секунд. Особые свойства: непередаваемый, нельзя продать НПС или выбросить».

Конец ознакомительного фрагмента.

notes

Сноски

1

Сан-Франциско (разг.) – город, а также округ в штате Калифорния, США.

2

White – белый (англ.).

3

Один из тех южных штатов США, где расовые проблемы были очень серьезны, их отголоски проявляются до сих пор.

4

Аккаунт, он же акк – учетная запись игрока. Включает в себя набор сведений для авторизации, учета и пр. Как правило, серьезных препятствий для создания одним человеком нескольких аккаунтов не существует, и поэтому в современных онлайн-играх число учетных записей может быть много выше реального количества игроков.

5

Онлайн – в данном контексте состояние, при котором персонаж (или техника для симуляторов) игрока находится в сетевой игре.

6

В сетевом сленге – связь, соединение с сетевым ресурсом (в том числе с игровым сервером).

7

Nickname – прозвище (англ.), в данном контексте имя персонажа. Как правило, в сленге игроков используется укороченный термин «ник».

8

Datacenter – здание для размещения серверного и сетевого оборудования.

Распаун, респан – перерождение (англ.), в компьютерных играх точка или зона периодического появления определенных объектов или персонажей игрового мира. Промежуток от исчезновения (гибели, выработки ресурса и пр.) до появления – период (время) распауна. В русскоязычной среде часто сокращается до «респ».

Нуб – в игровом сленге: новичок. Обычно (но не всегда) имеет уничижительный оттенок. Классификации нубов не существует, но прослеживается общая тенденция разделения нубов на собственно новичков (в ряде англоязычных проектов их прямо называют newbie), открывших для себя новую игру и стремящихся добиться в ней успеха, и категорию слабых игроков (сленговое noob), в течение длительного периода не сумевших добиться игровых успехов. К первым принято относиться снисходительно, им незачем оказывать покровительство, ведь даже самый крутой игрок вначале был таким же нубом. Причисление опытного игрока ко второй категории – оскорбление (простейшая аналогия: в реальной жизни заявить мастеру по легкой атлетике, что бегают он наравне со страдающим ожирением неудачником, со спортом знакомым лишь благодаря телевизору).

Чат – обмен текстовыми сообщениями между пользователями Сети в режиме реального времени.

В данном контексте руководство по игровым действиям. Не путать с общими описаниями игры или базами игровых знаний. В гайдах максимально конкретно расписываются последовательности действий для достижения определенных игровых целей. Как понятный пример: «Самоучитель игры в шахматы» можно причислить к гайдам для игры в шахматы.

13

НПС (NPC от англ. non-player character) – игровой персонаж, управляемый не игроком, а программой. Их отношение к персонажу, взаимоотношения друг с другом, роли в игровом процессе и пр. – важнейшая составляющая игрового мира, неотъемлемая часть того фона, на котором действуют игроки.

----

Купить: <https://telnovel.me/artem-kamenisty/samy-stranny-nub>

надано

Прочитайте цю книгу цілком, купивши повну легальну версію: [Купити](#)