

ВЛАДИМИР БОРИСОВ

ВЕЧНАЯ ИГРА



Владимир Борисов

Вечная игра

*http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=19389656
Мультимедийное издательство Стрельбицкого;
ISBN 978-1-387-71857-3*

Аннотация

Игра взвесит, оценит и попробует Вас на зуб, что бы предложить героя, которого достойны только Вы! Добро пожаловать в Вечность! p/s. Гоблинам, троллям и хоббитах вход воспрещен. Подпись: Фея.

Содержание

Глава 1. Введение в Вечность	5
Глава 2. Тяжёлый выбор	21
Конец ознакомительного фрагмента.	46

Владимир Борисов

Вечная игра

Данная книга не рекомендована читателям не знакомым с тто грр, так как они ее не поймут, а тем, кто знаком, она не рекомендована тем более, так как пока вы читаете, другие продолжают качаться.

Глава 1. Введение в Вечность

Настройка мнемо конфигураций прошла успешно. Тестовые отклики в пределах нормы. Версия капсулы глубокого погружения tx1.235. Благодарим за выбор нашей компании.

Наконец то, ну теперь осталось только проверить, насколько эта игра так приближена к реальности, как рассказывают. И насколько оправдана была покупка капсулы глубокого погружения (КГП), впрочем, некоторые сокращают ее название до КГБ, или даже до «глубоко конспирированного наблюдателя», ГКН, тобишь. В общем, отношение к сему агрегату зависит от ваших знаний или догадок в области мировых и не очень заговоров в целом или технологии мнемо индустрии в частности. Нет, конечно, массаж она делает классный, да и здоровье мониторит, функция поддержания тонуса мышечной системы имеется, в общем мечта лентяя, но я приобретал ее не для этого, а для возможности ненадолго уйти в другой мир и отвлечься от обыденности. Дом-работа-дом-работа-дом-выходные-работа, вот вам уже читать надоело, а мне каково. Да, также, как и тому проценту человечества, коему посчастливилось иметь дом и работу, или не повезло, каждому свое. В общем мнемо технологии, как в свое время персональный компьютер, ворвались в этот мир и подняли взаимодействие человека и машины на новый уровень. Прямое управление мозгом, позволили ускорить рабо-

ту с операционными системами, клавиатура, мышь и монитор стали таким же анахронизмом, как пишущая машинка. Виртуальный шлем – сие есть альфа и омега любого современного офиса. Но для полного взаимодействия с виртуальностью нужна КГП. И если первые капсулы, пришедшие на смену шлемам частичного погружения, были достаточно дорогими и предназначались для армии, медицинских, исследовательских центров, то рост объёмов их производства и маркетинговая политика делают КГП все более доступными.

Подключение... Холод, темнота и небольшое пятно света, в котором я оказался, не производили ощущения жизнерадостности. Тем более, что ощущения тела не было как такового, да и вообще-то самого тела тоже не было. Просто можно было смотреть во тьму, да и только. Женский обезличенный голос произнёс – Добро пожаловать в Вечность, игрок назовите ваше имя, Бррр, аж мурашки по коже. Мало того, что такое название игре придумали, так ещё и начало соответствующее, как будто и вправду, в лучшем мире оказался. Надо было как то веселее начало Вечности оформлять, кипящая смола, там пару чертей для декорации, радостно машущими табличками «Работаем с огоньком, никогда не устаете!», плакат повесить типа – «выбор есть всегда- котел или сковорода». И вот, у игрока уже будет правильное, рабочее настроение. Что-то я отвлекся.

Так, что же для ника выбрать то, ну пусть будет – Фазтон. – Имя фазтон занято, выберете другое имя – Кто бы со-

мневался,...

– Имя, Кто бы сомневался, подтвердить?

– Э, стоп. – имя отклонено, нужна ли вам помощь в выборе имени?

Передо мной замигала менюшка случайного интеграции имени, привычным усилием, наработанным с более простым рабочим мнемощлем, активировал функцию. Не то что бы, я не знал, какое имя выбрать, но ни один миллион пользователей Вечности, выдумавших ники до меня, сильно сужали полёт моей фантазии. Из списка подсунотого Искином выплыли сотни имен, от странных до смешных, от эльфийских, до троллийских, от Кызыла Пупырчатого до Эривн-деля Вилатуриуса, от труднопроизносимого сочетания букв до невозможного, и так далее и тому подобное. Я и не догадывался, что можно сделать имя из звука квакающей и булькающей болотной жижи или свиста сквозняка в трубе дымохода, оказалось, что можно, как и многое другое. Примеряя их к себе, я представлял, как заслышав такое имя в игре, у моего собеседника вытягивается лицо, округляются глаза, стихает пение птиц, где то начинает выть собака, с тихим жужжанием падает в траву шмель, и повисает немой вопрос – что это было. Хотя, конечно, более вероятно, стать пугалом и мишенью для насмешек, вот повезёт стать там мега паладином или убер воителем, от шага которого земля проседает, от взмаха меча ветер траву клонит, а имя будет какой-нибудь Попехлестос...

После пятиминутного зависания, выбрал запомнившееся сочетание, от которого язык не получал тяжелых увечий, Небул Остос, вроде бы просто и достаточно универсально, кем бы мне не пришлось в дальнейшем стать. — имя подтверждено, начать процесс выбора расы и первичного класса?

А вот за этот процесс многие, и ругают Вечность, другие наоборот превозносят, в общем спор идёт до хрипоты. Казалось бы, что тут такого, выбрать расу, бери и выбирай, но создатели игры пошли по своему, уникальному пути. Можно было выбрать, только из предложенных рас и классов специализаций, а предлагалось каждому по разному. Для этого необходимо было пройти ряд тестов, оценивающих психофизическое, интеллектуальное и ещё много какое развитие. Причём тесты и задания были разные, их часто обновляли, во всяком случае, те, которые определяют интеллект. Администрация настоятельно рекомендовала отнестись к процедуре серьезно и не пытаться жульничать, так как, несмотря на ответ, на тот или иной вопрос теста, многие реакции считывались напрямую с мозга.

Тому, кто, по мнению администрации, пытался мошенничать, предлагалась единственная раса — гоблин. И в игре гоблинов было не так уж и мало, а что поделать, показатель, так сказать, срез общества. К тому же, ситуацию осложняет небольшое правило, согласно которому выбрать расу повторно можно, только создав нового персонажа, через полгода после удаления предыдущего, исключение со-

ставляют лишь дети, достигнувшие совершеннолетия, и желающие сменить своих троллей, хобгоблинов и бук, на что-нибудь более цивилизованное.

Конечно, была лазейка, не забрасывать Вечность на полгода, и продолжать играть, и, конечно, она была за дополнительную плату. Воспользоваться этой возможностью можно было один раз на созданного персонажа. Заключалось она в том, что поставив опротивевшего героя на удаление, можно было им в течение полугода продолжать играть, накапливая золото и серебро, чтобы уже в новой ипостаси, с самого начала, с нубского уровня почувствовать себя, если не гномом, то хотя бы донатором.

Читая форумы игры, как-то натолкнулся на историю игрока, получившего за мухлеж с тестами свою зелёную расу, ну и собственно оплатившего данную услугу по удалению. Пол года эта персона шлялась по лесам, собирая корешки, выкалупливая буркалки из лягушек, и грабя зазевавшихся путников, в общем, занимаясь всем тем, что делают гоблины, собираясь стать многоуважаемыми и зажиточными гражданами. И вот полгода пролетело, повторный тест, пройденный кристально честно и наконец-то свершилось, Искин предложил ему... Гоблина. А что, от судьбы не уйдешь, и пять страниц жалоб, стенаний и проклятий на форуме тут не помогут.

Впрочем, судя по тому же форуму, все познается в сравнении, так игровая судьба умника проходящего тестирование в пьяном виде была, куда более интересной. Получив

очень редко выпадающую расу земноводного жабуляка, игрок оказался почти полноправным хозяином всех квестов небольшой, неизвестно куда и кем заброшенной, болотной деревушки. Получив массу феерических болотных достижений, и озверев от однообразного общения с местными нпс из своего гордого и не шибко умного народа, герой пешком несколько дней выбирался к ближайшей дороге. И вот когда он обросший тиной и смердящий своими ядовитыми аурами и прочими болотными достижениями, подпрыгивая и качаясь на длинных лапах, выползал на сушу, то был по ошибке застрелен проходящей мимо пати.

За то, что жабуляк улетел на круг перерождения в свою любимую деревню, и винить то никого нельзя. Во-первых, не надо было забывать привязывать новые места возрождения, а во-вторых, когда на тебе из воды вываливается такое, и твой хил начинает визжать как девчонка, волосы встают дыбом, и стрела сама ложится на тетиву лука, то выбора то маловато.

Конечно, я надеялся пройти тест и получить что-нибудь такое редкое и исключительное, что бы эльфы вслед скрежетали зубами от зависти, орки почтительно шаркали ножкой, гномы выкладывали на прилавки свои лучшие товары, а хоббиты бежали вслед, подпрыгивая от восторга. Как говорила одна уборщица, плох тот веник, не мечтающий стать пылесосом. Поэтому с некоторым волнением и предвкушением подтвердил начало процесса выбора расы и связанный с ней

первичный класс.

Дальше мир сузился до размера таблицы с кучей понятных и не очень вопросов, отвечая на которые, пришлось поднапрячь свою честность, чтобы ответить максимально правдиво, а не так, как подсказывала интуиция, о лучшем варианте ответа.

Время пролетело не заметно, и хищно расправившись с еще одним вопросом, я осознал, что вижу свои руки, да и все остальное, в том числе пещеру, в которой каким-то образом очутился. Это ввело меня в ступор, ведь я ожидал, что мне предложат выбрать расу из списка. И даже тем несчастным, кому предлагают всего одну расу, дают право выбора первичной специализации, там дд, танк, баффер, ремесленник, хилл и т. д., у разных рас по разному, да и от теста зависит, но не менее трёх вариантов для игрока.

А тут такой облом, запихнули в какое-то тело, и закинули непонятно куда. А где зеленая травка, где солнышко, где громкий смех нубов, катающихся в пыли. Это не по форуму!

Так теперь главное проверить уши, вроде не заостренные, фуух, значит еще не все потеряно, хвоста тоже нет, обидно, но переживем, зубы, ощупав их пальцами, я так и не понял, какого они размера. И это не смешно, а что если я огр? Нет, но руки то нормальные.

Обескураженный я чутка подвис, но сделав первый шаг, услышал все тот же обезличенный женский голос.

– Небул Остос, ваша задача выжить в течение десяти ми-

нут...

– Эй, а у вас случайно нет другого квеста?

– Отсчет времени начат.

С края поля зрения побежали красные цифры обратного отсчёта.

10:00..9:59...9:58

Первая мысль была, куда бежать, вторая от кого. Ворочая головой в режиме вертолета Хьюи над Вьетнамом, я пытался определить все те опасности, что успело нарисовать мое по зверскому доброе воображение и понять, где все-таки я нахожусь.

Пещера оказалась не очень большой, с достаточно высоким потолком, обвешанным сталактитами, теряющимися в темноте, и полом покрытым камнями с крупными пятчками ровной поверхности.

Стены тускло светились желтоватой люминесценцией, кое-где разбавленной голубыми росчерками кристаллов. Во всяком случае, я надеялся, что это кристаллы, а не светящиеся ядовитые слизи.

Плохая новость заключалось в том, что выхода отсюда я не видел, во всяком случае, с того места, где стоял, а это побуждало двигаться и обследовать возможные пути отхода.

Хорошая новость заключалось в том, что также я не видел и голодного пещерного медведя, как и другую более значи-

тельную опасность, типа добродушного орка, щедрого гнома или честного хоббита, а это побуждало замереть и не двигаться, вдруг пронесет.

С другой стороны торчать столбом посреди пещеры, как-то глупо. Движение – это жизнь, конечно, если ты не дерево. Кору на мне не было, поэтому я стал тихонько красться к ближайшей стене. Как там говорила одна мускусная крыса.

– Вдоль по стеночке, вдоль по стеночке.

Когда я уже почти добрался до неё, и готов был расплзтись амебой по спасительной поверхности, сверху раздался выстрел. От неожиданности я подпрыгнул на месте и, каким-то чудом, оказался висящим на стене в позе, сдающего-ся в плен кота. Тут же грохот за спиной, и меня прошило электрическим током. Отколовшийся с потолка сталактит, разлетелся ударом об камень на осколки, которые прошлись по моей спине частой картечью. С нечленораздельным звуком очень древнего языка, времён изобретения первого каменного молотка и пальца, я сорвался и шлепнулся с головокружительной высоты целого полуметра. Меня радушно встретил твёрдый пол и камни.

Мало кто захочет сражаться в игре, если будет чувствовать настоящую боль, боль от меча, разрубающего плоть, засевшей в колене стрелы или горящей от фаербола кожи. Но просто взять и совсем отменить боль, как сделали в начале в других играх, тоже нельзя, и дело тут даже не в том, что с течением времени, после длительных погружений, иг-

роки стали невольно переносить свое беспечное поведение в реальную жизнь. И это привело к ряду несчастных случаев среди них и антисоциальному поведению в обществе. После нескольких громких историй с участием «лунатиков», как их тогда называли в новостях, игры с боевой составляющей и отсутствием боли были запрещены. На мой взгляд, от этого выиграли сами игры, так как в сражениях поведение людей стало более реальным. Создатели Вечности прошли между двумя крайностями, при получении урона игроки испытывать боль, какую испытываешь при ударе током. Неприятно, нарушает координацию, но терпимо, даже в долгих сражениях. Причём уровень такой боли зависел от многих значений индивидуальной раскачки показателя болевого порога, успехов, сопротивления типу урона, класса игрока и даже расы. И как вы думаете, почему эльфы предпочитают луки или магию, ну да, конечно, природная меткость, интеллект и все такое, а не хотите получить в ближнем бою дубиной по субтильной и нежной конституции...

Не знаю, чтобы чувствовал эльф в такой ситуации, но я получил сполна. Лежа на холодном полу пещеры, и, смотря осолопевшим взглядом в потолок, я радовался, что все ещё живой, и не нужно прочувствовать то, что создатели подготовили для пост-смертельных переживаний. Там точно будет не полёт в светлом туннеле. Что бы как-то понять, сколько хп потерял мой персонаж, я стал разыскивать бар с жизнью или лог боя, который должен был где-то быть, но вот

где? От этого увлекательного занятия меня отвлёк следующий выстрел сталактита-камикадзе, который плавно и заволаживающе стал приближаться сверху. На этот раз, я встретил врага во всеоружии, точнее без оружия, но успел-таки перекатиться в сторону. Победу я праздновал не долго, вслед за брызгами осколков этого смертника, выстрелы стали раздаваться со всех сторон. Вскочив на ноги, и вертясь, как уж на сковородке, я метался от одного конца пещеры к другому. Каменный дождь сыпал и сыпал, на ум пришла неудачная шутка, про туалет горного троля. Где же этот, чертов выход? Неужели, так трудно было нарисовать стрелочку и написать план эвакуации.

Получая, небольшие разряды со всех сторон, снимавшиеся хит пойнты с моей тощей тушки, я ничего не мог с этим поделать, безопасных мест просто не было, или я их не замечал. Главное не терять концентрации, если попасть под такую, ещё не разбитую на осколки, сосульку, то не о чем беспокоиться больше не придется, внимание, бабочка Небул Остос на булавке во всей красе.

Когда, начало казаться, что пушистый зверек уже рядом, мягко протягивает лапу и виляет хвостиком, грохот сменился звенящей тишиной. Звенели толи арфы ангелов, толи мои оглохшие барабанные перепонки.

Красные цифры персонального арифмометра, показали всю глубину моего незнания об относительности времени и скорости падающего сталактита: 8:15...8:14...

Я тут метаясь часами по всей пещере, а прошло не больше двух минут, неужели, ещё что-нибудь свалится на мою голову.

И это что-нибудь не пришлось просить дважды, со скрежетом и неумолимостью, опустевший свод, поспешил за своими детьми, благо проседал он достаточно медленно. Но как увернуться от такого, за оставшееся время он успеет сделать из меня блин раза два.

Смещаясь по пещере, я пытался найти хоть какое углубление, нору или выход, так как запросто мог пропустить его, бегая от каменных сосулек.

Ничего такого не было, поверхность была устлана каменными сталактитами разной сохранности после падения. И лишь по центру имелась площадка немного углубленная по сравнению с остальным уровнем пола пещеры да ещё с небольшой ямкой посередине, но этого явно было недостаточно, что бы пережить прессование, даже лёжа там, да и не факт, что потолок опустится равномерно.

Споткнувшись об ещё одну хорошо сохранившуюся каменную сосульку, я понял, что могу, в принципе, её приподнять, чем и занялся, пытаюсь соорудить столб-подпорку. Вот только столбом это было в моих планах, но ни как не в планах бывшего сталактита. Он упорно не имел устойчивого положения. Мне нужно было прислонить свою подпорку к чему-либо, чтобы он стал вертикально, благо стена была не далеко. Свод хоть и замедлил продвижение, но все

также неумолимо полз навстречу полу. И если я мог приподнять один конец сосульки, то тащить ее не было никакой возможности. Бросив этого гиганта, оббежал еще один круг по пещере, ища более лёгкую замену. От остальных его братьев остались осколки, не более локтя длиной. Конечно, когда припрет, можно попытаться использовать и их, собрав несколько таких, я вернулся к своей заготовке для острова Пасхи.

Говорят, что хорошая мысль приходит опосля, ко мне она пришла ещё раньше. Приподняв один конец своей подпорки, просунул под неё обломанный кругляш его собрата. Прodelав тоже самое с другого конца, я получил, что то вроде тарана на катках. Медленно толкая не устойчивую конструкцию, и подкладывая под нее новые подпорки, я докатил столб до стены.

Когда я, напрягая все свои неизвестные показатели силы и выносливости, приподнял сталактит, оперев его на стену, то понял, что поставить вертикально мне его не суждено. Потолок слишком опустился, и сталактит становился только под углом. При этом нижняя его часть стала скользить по полу, отъезжая от стены. Уперевшись ногами в пол, я попытался остановить движение, как результат стал двигаться вместе с подпоркой. Мда, муравей пытался остановить телегу... Надо было найти хоть какое-то углубление или препятствие, во что упереть ползущий конец и, как назло, кроме кусков сталактитов, на которых я прикатил свою подпору, ничего во-

круг не было. Они явно были слишком лёгкими, для этого.

Ну вот, сейчас и узнаю, что такое клаустрофобия, правда чувство это будет не взаимным и недолгим, как и все случайные связи с противоположным потолком.

От отчаянья, я схватил, один из этих валявшихся кусков и как молотком стал пытаться забить скользящий конец в пол.

Пол явно был не деревянный, да и сталактит, не прошёл сертификацию на принадлежность к гордому племени гвоздей. От одного из ударов, от моей подпорки откололась треть, и оставшаяся часть со стуком ухнула вниз. На автомате, подхватив укороченную колонну, чтобы она не опрокинулась по инерции на бок, и, не веря своему счастью, я подпихнул её под потолок.

А дальше свод дополз до колонны, со страшным скрипом одесского сапога, начал вдавливать её в пол, по которому сразу зазмеились трещины и все остановилось.

4:30...4:29...4:28

Мыслей в голове не было, в ушах журчало. Я не чувствовал большой радости, просто лёгкость и умиротворение, вот значит как становятся курильщиками.

Опомнился я только тогда, когда мои ноги стала заливать вода, а журчание в ушах дополнилось еще и бульканьем.

– Да, вы шутите.

Из трещин вокруг столба весело били родники. И вода

уже по щиколотку покрыла пол пещеры и продолжала пребывать. А так как потолок нависал над самой головой, существенно уменьшив первоначальный объём помещения, то времени до заполнения всей пещеры оставалось совсем не много.

Первая мысль была, – надо чем то заткнуть этот фонтан.

Подымая тучи брызг, я стал носиться уже по колено в воде, подбирая со дна камни и топя их у основания злосчастного столба и снова, убегая за камнями. Процесс кипел, фонтан продолжал булькать, сильно не хватало музыкантов с Титаника для антуража.

3:30...3:29...3:28

Вода все пребывала. По грудь в воде, я уже не мог бегать и болтался как пробка в ванне.

Камни оказались плохой затычкой, спохватившись, попытался стянуть с себя рубаху. Проклятая одежда ни как не поддавалась, как-то же она снимается. Бултыхаясь в воде, попытался стянуть рубаху через верх. Где она благополучно и застряла, обкрутившись вокруг головы. Не забываемые впечатления. Пропустив ряд системных сообщений, я освободил голову и оказался обладателем каких-то двух тряпок. Макушкой, уже задевая потолок, я нырнул к основанию бывшего сталактита и стал забивать тряпки в щель. Перед глазами поплыла голубая полоска запаса воздуха. Не отвлекаясь

на неё, я продолжил свою работу, пока не почувствовал что ток воды прекратился.

0:30...0:29...0:28

Затем на последних отрезках своей голубой полоски я стал всплывать к потолку, в который благополучно и уперся, воздушного кармана не было. Выгнув головы не хуже плеизавра, я обхватил руками потолок и тщетно пытался словить ртом хоть какой-нибудь пузырь воздуха. Вот теперь я понял, что такое паника, голубая полоска истаяла и замигала красным.

А мой явно сломанный таймер, застопорился на 0:15... 0:14 Электрические разряды пронзили все тело.

Error, опасное превышение параметра... прерыв... погруж...

Из последних сил я потянулся кверху, и с глухим стуком ударился о крышку закрытой капсулы.

– Воздух, я хватал его ртом, как выброшенная на берег рыба. Вокруг светились огоньки аварийного прекращения погружения.

Откинув крышку капсулы, я с облегчением вывалился наружу.

Это же надо, зашёл игру посмотреть и чуть не задохнулся от впечатлений.

Глава 2. Тяжёлый выбор

Чтобы снять стресс, отправился на кухню, где заварил себе ароматный кофе. Потягивая божественный напиток, привел свои мысли в порядок. Хорошо, хоть КГП скорую не вызвала, она и такое может. Компаниям мнимо индустрии не нужны покойники в пластиковых гробах, это портит имидж фирмы, и воздух в капсуле.

Надо, все-таки решить, что делать дальше. Вечер пятницы только начался, мои все, по причине лета обитают на даче, а в Вечность в течение суток уже не войдешь.

Причина проста, мой персонаж погиб, а если это произошло, то около суток можно курить бамбук. Конечно, были способы уменьшить данное время, например, специальные эликсиры, бафы, у некромантов они, кстати, были после-смертные, уровень вашей удачи, благосклонность богов, ну и самое главное, уменьшение времени ожидания за дополнительную плату. На расчетный счёт игры я перевёл только абонентский минимум, поэтому никакие дополнительные услуги мне были недоступны. И даже со всем перечисленным, время оживления персонажа не могло быть менее часа. Так что, легла пати на рейде, платите денюжку и пробуйте через часик, нет денюжки, тогда через сутки, если ещё будет жив тот, на кого рейд собирался. Такая система стала причиной того, что в зонах-яслях, где появляются новые игро-

ки, уровень сложности был создан низким, погибнуть там достаточно тяжело, правда, это все не объясняло тот казус, что произошёл со мною в пещере.

Денег в нубских областях, много выбить не возможно, так для затравки. Хочешь заработать, умеешь рисковать, иди в большой мир и возвращайся со щитом или без портков.

Когда люди стараются заработать деньги в виртуальной игре, и перевести их в Реал, то мало кто задумывается, откуда эти деньги берутся, а ведь игра это не нацбанк. Просто одни приходят в игру и тратят там свои реальные деньги, оплачивая абонентку и дополнительные услуги. А другие умудряются получить часть от потраченного первыми, все остальное идёт в прибыль администрации. И неспроста, Вечность, является самой лучшей игрой по возможности заработка, минимально для участия в игре достаточно абонентской платы, но существует еще куча всевозможных услуг за дополнительную плату реальной валютой или игровым золотом, которые сильно упрощают жизнь. Это и индивидуализация внешности персонажа, и сокращение времени воскрешения и возможность осуществлять телефонные звонки в реал и многое другое. Однако, по заверению администрации, ни одна из платных услуг не приносит преимуществ в бою. Такие стандартные финансовые решения – это только вершина айсберга. В рекламных роликах Вечности, часто упоминают, что игроки – это тоже хозяева игры. И дело тут не только в том, что они влияют на развитие этого мира из-

нутри, создавая и изменяя баланс, определяя новые повороты в развитии целых областей и королевств. Часть прибыли от продажи акций Вечности, и постоянного роста их курса, вследствие увеличения популярности игры, направляется в экономику самой игры. Соответственно, игроки, имеют возможность, тем или иным способом, заработать эти деньги. Это привлекает все новых и новых абонентов и, опять же, приводит к росту курса акций. Не говоря уже, о деньгах от рекламы компаний из реала. Такой рекламы немного, но она присутствовала, однако, была строго аутентичной, например, в некоторых городах, сдающиеся в аренду лошади имели породу мирзедес. Говорят, с тех пор на форуме игры появилась шутка про ездового слона Беласа, и осла...

Впрочем, я совсем забыл про форум, капсула ведь позволяла, работать с частичным погружением, да еще как.

С ее помощью я могу проверить, сколько часов, осталось до моего возрождения, а также поискать информацию о необычном начале игры у других игроков. Может быть, найду похожие на мой случай.

Забравшись внутрь капсулы, я настроил функцию массажа и загрузил сайт игры. Красота, вот так бы на работе, надо бы ещё музыки залить в нее, хотя нет, не стоит, ещё заснут.

Форум встретил меня ворохом тем и сообщений.

Просмотрел всякий мусор, типа: ищу КГП, с функцией приготовления пищи, готов на ней жениться; клан зелёные

береты не принимает в свои ряды гоблинов. Добрался до серьёзных предложений от различных кланов, ищущих игроков определённой расы и класса. Да, кому-то повезёт, и с самого начала, от клана он получит мощную поддержку и информацию, как открыть второй, третий уровень специализации игрового класса, а может даже и четвёртый. Но для этого, надо было соответствовать определённому психологическому типу, чтобы игра при регистрации предложила такие редкие классы и расы. Поэтому, за такими людьми шла настоящая охота, они могли без больших усилий зарабатывать неплохие деньги в игре и забыть про работу в реале. Это был ещё один прием для вовлечения новых игроков. Так молодежь снимала на пару часов капсулу в мнемо центре, чтобы пройти регистрацию в Вечности. И опираясь на результат, узнать повезёт ли им с такой халявой. Если да, то в планах молодых людей было растрясти родителей, или взять кредит на покупку собственной КГП. Вот только стоило зайти в игру, и не важно, какой класс и расу предложит игра, люди заблевали Вечностью.

За 20 минут времени, я не нашёл ничего интересного по моим запросам. Лазить по форуму можно хоть до бесконечности, но если информация не лежит на поверхности, значит нужно потратить или много денег, или много времени. Ни то, ни другое я тратить не хотел, итак, в своё время, достаточно часов просидел на форуме, решаясь на покупку капсулы. Отключив массаж, и собираясь, уже выходить из сай-

та игры, решил, на всякий случай, проверить время до возрождения своего персонажа. Так, где же эти иконки в виде могильной плиты с надписью RIP, и обратным отсчетом до воскрешения. Вот тут меня ждал настоящий сюрприз, персонаж Небулос Остос, не значился погибшим.

Не веря своим глазам, я с предвкушением, стал активировать процесс погружения. А вечер-то обещает быть интересным.

Подключение... Темнота и пятно света. Так, где-то я это уже видел.

Неужели, все начинать сначала, какой-то день сурка Филла.

Но мои опасения были напрасны, обезличенный женский голос произнёс из темноты.

– Процесс тестирования, завершен, желаете ознакомиться с результатами?

– Ничего себе тестирование, я бы вам даже крысу лабораторную не доверил бы, садисты.

– Команда не распознана.

– Желаю ознакомиться Перед глазами выплыл список, точнее Список с различной абракадаброй, занимающий все поле зрения. Чего там только не было, от времени отклика мозга и скорости процессов торможения, до таблицы темпераментов, от коэффициентов поведенческих установок, до совсем экзотического, типа реакции на неминуемую неудачу. Далее пошли более знакомые по игре характеристики:

ловкость от 115 до 135, сила от 90 до 130, интеллект от 150 до 190, выносливость от 85 до 135, скорость передвижения от 100 до 139, психологическая устойчивость 120 до 200 и так далее. В принципе, было ясно, что на основании этих данных искин мне будет подбирать расу и первичный класс. Смысла подробно смотреть эту писанину, я больше не видел и активировал надпись- Далее.

Меня подхватило мощным потоком и увлекло в темноту, скорость нарастала, я стал видеть себя со стороны светящимся желтоватым шариком света. И вот впереди также вспыхнула точка света. Приблизившись, я распознал в ней огонь костра. Вокруг него за порогом темноты сидели какие-то фигуры. Торжественный и глубоко звучащий голос произнёс.

– Твоя душа готова вновь вселиться в тело героя, Небул Остос, сделай свой выбор. Вечность призывает тебя, ты нужен этому миру.

Перед глазами вспыхнул стандартный игровой интерфейс. Активировались, справочник, выход на форум и ряд других функций.

Фигуры поднялись на ноги и вышли на свет костра. Их было трое, и хотя это возможный минимум для выбора, другим игрокам предлагали обычно не менее десятка персонажей, я не расстроился, сам момент меня сильно зацепил. Неровное, оранжевое пламя танцевало и высвечивало тени. Мой светящийся шарик подлетел ближе. Я жаждал увидеть из-за кого, я так настрадался при тестировании, потратил столько

нервов и усилий, терпел боль и лишения.

На меня смотрели карлик, худой хлыщ и какая-то длинноносая обезьяна.

Все в этом месте костёр можете тушить.

Ладно, главное без паники, без паники. Как говорил Далай Лама:

– Если проблему можно разрешить, не стоит о ней беспокоиться. Если проблема неразрешима, беспокоиться о ней бессмысленно.

Может быть, передо мной Йода, Хан Соло и Чубакка средневековья, а я тут истерики закатываю. Вон некоторые игроки по несколько дней зависают на этом моменте, пытаюсь выбрать наилучший вариант, смотрят справки и форумы, нервничают, бегают между капсулой и телефоном, обзванивают знакомых, просят совета, опять заходят в игру, постят на форумах, достают всех вопросом, какая разновидность троглодита лучше, получают ответ, злятся, снова звонят знакомым, требуют признать их выбор лучшим. И это считается нормальным, ведь шесть месяцев играть не тем троглодитом, потерянные годы жизни, да и троглодиту тоже, наверное, обидно.

Как говорил один мой знакомый: «Слона нужно есть по частям», большого гурмана сразу видно. Слона я не пробовал, но советом воспользовался.

Сконцентрировавшись на первом предлагаемом варианте, открыл описание персонажа.

Я не поверил своим глаз гном, нет не правильно Гнооом! Сублильный, рахитный, но все-таки гном. Ну, надо же, эко меня оценили, не знаю толи радоваться, толи насторожиться, нет все-таки, приятно, так же, как получить грамоту за лучший обман года, вроде стыдно, но душу греет. Без подвоха не обошлось гном, не имел класс торговца, и буря моих эмоций стала стихать. Хотя любого гнома заполучить, ой как не просто.

Между гномами торговцами и гномами других классов большая разница. Если гномы воины, это ещё те камушки, которых ножом так просто на хлеб не намажешь. Со своим кодексом, бородой и северной суровостью. Суровый как человек – не звучит, суровый как орк, тоже не то, а вот суровый как гном, совсем другое дело. Так вот это про них. То же самое про бороду, бородатый, как гном и все тут. И даже анекдоты становятся бородатыми, только когда их рассказывают гномы.

Гномы ремесленники, то есть это у людей, ремесленники, кузнецы, у гномов – мастера, уважаемые мастера, и гранд мастера и так далее, предпочитают работать согласно традициям своих предков. Добывать под горою золотишко, создавать оружие, добывать золотишко, ковать доспехи, создавать артефакты и добывать золотишко. Но, реально, вещи, созданные этими мастерами, одни из лучших в игре.

Однако, существовала группа гномов, которые решили, что добывать золото, долбая киркой твёрдый камень слиш-

ком трудоёмкий процесс, гораздо легче добывать золото, долбя более мягкие кошельки и вынося мозг другим живым существам. И если бы они выносили его боевым молотом, то были бы славными ребятами, но эти гномы были совсем не такие.

Получив презренный класс торговца, они покинули родные подгорные пенаты, расползлись по всем королевствам, городам и весям. От южных пустынь и джунглей до северных льдов, можно было встретить этих подозрительных личностей. Существовала теория, что когда какой-нибудь клан или игрок открывает новую локу, не важно остров ли это, пустошь или материк, то там его уже ждёт гном торгаш:

– Что вы так задержались, я уже весь готов скупить тот хлам, что выпал с Рейда.

Если серьёзно, что бы получить от искина предложение играть персонажем гном-торговец, то нужно не просто уметь торговать, нужно быть мега прожженным барыгой. Не всякий начальник отдела продаж, мог похвастаться в игре персонажем- гномом.

Вы устраиваетесь на престижную работу в продажи, на одно место десятки кандидатов, у всех опыт работы, дипломы, сертификаты, рекомендации, а у вас ничего из этого нет. На вас они смотрят со снисходительной улыбкой профессионалов, но стоит только на собеседовании сказать, что в Вечности вы играете гномом-торговцем, все эти профессионалы получают отказ, с наилучшими пожеланиями.

Там, где торговый класс любой другой расы прогорит, гном-торговец чувствует себя, как рыба в воде. Такие гномы, перемещая товары и оказывая услуги, стали кровью экономики всех королевств. Гномы-торговцы в отличии от других торговых классов, не состояли ни в одном клане, это не было запрещено, и они не считали это зазорным, просто торгаша считали это не выгодным. Недаром, существует гномская пословица: отсутствие выгоды, хуже смерти. У гномов была своя торговая гильдия, можно сказать, монополия, в которой они все состояли. И пусть у гнома-торговца нет оружия, никакие кланы на них не нападали, во всяком случае, открыто. Показателен случай, когда один клан, посчитав, что на их территории не месту гномам, устроил серию нападений на торговые караваны и террор отдельным игрокам, играющих за гномов-торговцев. Как итог, члены клана больше не могли ничего не покупать, не продавать, на рынке, даже через посредников, а так как клан – это не натуральное хозяйство, через месяц, потеряв половину состава, клан-лидер приехал в гильдию гномов с извинениями и небольшой контрибуцией в размере казны клана.

Как хвастались потом гномы, на эту победу они не потратили ни одной медной монеты.

Ну, а мне достался тощий гном мастер орудий. С круглыми защитными очками, стопкой бумаг в руке, обгорелой бородкой, взъерошенной шевелюрой и лицом свихнувшегося гения. С чем это едят, я не догадывался, не многие знают

внутреннюю кухню гномской расы, как говорится, хочешь что-то спрятать хорошо, положи это на виду и подальше от хоббитов. Поэтому игроки больше знали про особенности расы редких вампиров, чем про тусующихся в соседней таверне гномов. Просто у этих шумных и бородатых ребят была целая куча различных ремесленных классов.

Краткое официальное описание гласило:

Ремесленно-боевой класс.

Такой же страшный как гном-алхимик, со своими гремучими и не вовремя взрывающимися смесями, такой же затратный как гном-ювелир, и вне конкуренции по безумности. Достойный сын войны и своего народа, гном мастер орудий.

Как гласит легенда, с тех давних пор, когда гномы давали отпор, многочисленному войску врагов, посягнувшему, на золото и свободу гордого народа, когда сотня гномов, выстроившись в боевом построении, встречали последний бой от орд неприятеля, один трусливый и хромой гном, опираясь на посох, убегал от битвы, поднимаясь все выше и выше на стены ущелья. Его посох попал в ямку и застрял, когда гном, напрягая усилия, сумел его вытащить, то вниз, откинутый посохом, покатился небольшой камешек. А там, внизу все продолжала кипеть битва, надежд оставалась все меньше и меньше. Вдруг, раздался грохот, потрясший небеса и землю, и враги были сметены обширным камнепадом, так в этом мире появился рычаг и гном-мастер орудий.

Специализируется на изготовлении орудий массового поражения (требушеты, баллисты, катапульты..). Доступен режим конструктора.

Ну, вот, в принципе это все, что было в официальном справочники Вечности.

Наличие у этого класса режима конструктора радовало, это значит, что помимо использования для создания орудий стандартных чертежей, я могу сам придумать какую-нибудь ядреную шваброзакидалку, и если искин, посчитает её функционирующей, то вуаля бог войны, на поле битвы.

В моём воображении пронеслась картинка. Рассвет, два громадных войска выстроились друг напротив друга. Большие фигуры накаченных орков с мечами и топорами, выше их роста, металлический блеск доспехов людских танков закрытых щитами и забралами шлемов, стройные ряды копейщиков. За ними шеренги лучников, маги, баферы, хилы. Гордо развиваются стяги. Напряжение такое, что замедляется время. Кругом тишина, где то пострекотал и испуганно затих кузнечик. И я позади одного из войск, надевая кожаные перчатки, протискиваюсь к возвышающемуся, как башня, требушету. И перед таким коротышкой, все почтительно и испуганно расступаются. Проходя мимо, незнакомого рыцаря, в дорогушем доспехе, панибратски хлопаю его по..., ну до чего достану:

– Неплохая погодка сегодня, как вы считаете? Думаю, дождя не будет.

И не дожидаясь ответа, прохожу к громадному механизму. Став на небольшую деревянную площадку, киваю головой двум гоблинам, и те начинают крутить веретено блока. Моя площадка взмывает вверх, на высоту, десятков метров, где плавно останавливается напротив роскошного кресла, обитого шкурой единорога. С комфортом возгрозившись на него, я сверху обзираю все поле боя, ветер шевелит мои волосы, над горизонтом показывается алый краешек солнца.

И когда его лучи достигают замершего войска, со стороны неприятеля, раздаётся долгий звук рога, и подхваченный криками сотен глоток, поток людей срывается в бег и несётся в нашу сторону. Среди нашего строя звучат команды: – К бою, сомкнуть щиты. Баферы защиту на максимум...

Вздохнув и покачав головой, я кладу руку на небольшой рычажок, посмотрев ещё раз на восходящее солнце, толкаю рычажок мизинцем.

Меня сотрясает дрожь гигантского механизма, протяжно стонут крепления и свистят, разматываемые канаты, огромный камень, размером с многоэтажный дом взмывает в небо и летит к бегущей лавине наступающего войска.

В какой-то момент он закрывает собой солнце, и его тень ложится на воинов. Некоторые останавливаются, открывают забрала и с ужасом смотрят в небо. И надменные паладины, кровожадные орки, неуязвимые танки, бросают щиты, мечи и начинают разбегаться в стороны как тарканы от тапка. Затем камень обрушивается вниз со звуком разорвавшего-

ся гаубичного снаряда – бабаааах. И вот, как в замедленной съёмке, верхтормашками взлетает на большую высоту множество тел, бывших ранее гордыми боевыми и непобедимыми классами.

Я свешиваюсь над подлокотником и кричу, стоящим внизу гоблинами:

– Рисуй ещё сорок звездочек. Уухахаха...

Затем меня посетило ещё одно видение, как я выхожу на улицу, и казначеи ведущих кланов, отталкивая друг-друга бегут ко мне, протягивая тугие мешки с золотом. Чтобы только я выступил на стороне их клана в следующем конфликте.

Красота. Как говорила одна женщина с цветными волосами:

– С этим можно работать.

Ну что, осталось только посмотреть, что пишут про гнома-орудийщика на форуме.

Клан зеленый береты не принимает игроков младше 18 лет, и не важно, какой размер у тебя троля. Как всегда, пишут всякий мусор, так введем нужный мне запрос, про гнома-мастера орудий. Хм, всего одна тема, и название странное – «Кому нужен гном орудийщик, и нужен ли он вообще». Закончил свой вояж по постам, комментариям в районе двух часов ночи. За эти пару часов сидения, лазанья и просматривания форума, я получил несколько результатов: глаза у меня стали, как у бешеной креветки, и также я понял, что не

все так радужно с предложенным классом орудийщика.

Во-первых, я пропустил очень важный момент, невнимательно читая официальное описание, стоимость ресурсов для создания даже относительно простых орудий была громадной. Без поддержки клана, их не построить. А если и построишь, то, что с ним делать, на веревочке за собой таскать, в вещмешок такое орудие не всунешь, я вспомнил свой любимый сталактит и вздрогнул. Такие орудия возились в разобранном виде с помощью грузовых маунтов. Соответственно, и враги могут уничтожать эти дорогие изделия, и придётся строить заново. Вот и выходило, что большинству кланов такой не дешёвый сервис не нужен. В этой игре, прежде чем начать войну, клан лидер просматривает смету расходов и потенциальный выигрыш, и если выигрыш значительно превышает, расходы на подготовку, ведение боевых действий и потенциальные потери, то только тогда происходит нападение на другой клан, шахту, форт, крепость. Ведь золотые монеты конвертируется в реальные деньги. Это в старых играх без возможности вывода денег, кланы могли драться чисто по фану, а в Вечности сухой расчёт на деньги, власть и так далее, все как в жизни. Нет, конечно, были и войны по фану, типа о какой у нас классный клан, сегодня зарегистрировали и уже почти полная пати, надо ещё только танка найти где-нибудь, давайте вон этим вломим сейчас, проверим угол нашей крутости.

– Стойте, вы же мне меч еще нормальный не купили, я без

хорошей пуки драться ни с кем не буду.

– Да, не бузи ты, сейчас папику звякну, закинет денег на счет и купим.

Обычно кланы довольно быстро перерастали такой детский возраст. К которому можно привести слова Портоса:

– Я дерусь, потому что я дерусь.

Следующие по возрасту клана шли имиджевые войны и конфликты, эти войны не приносили денег, только почет и уважение, как среди других кланов, так и НПС. Для получения клановых квестов, нужно иметь определенный имидж клана.

Простой пример, когда на форуме один небольшой клан, созданный и расквартировавшийся в уездном городе Н, жаловался на следующую несправедливость. Мол, полгода клан выполнял различные социальные квесты, принеси-подай для всего города. Обхаживая бабушек, рубя дрова, выкорчовывающая пни, травя крыс в сараях, и прочищая пруды от мусора. И вот достигнув определенного уровня репутации с городом, **СВЕРШИЛОСЬ**, клан получил право аудиенции у перфекта города.

В этот светлый и праздничный день, нарядившись в самые дорогие, подаренные, по квестам, от бабушек рубашки, клан лидер отправился к префекту города. Он хотел получить, какой-нибудь редкий ни разу не надеванный квест для клана. Одновременно у префекта появился КЛ другого небольшого клана, абсолютно здесь неизвестного, так сказать, вообще

поездом.

И вот перфект города, даёт этому незнакомцу в скромной одежде квест на поимку редкого именного монстра, с ценнейшим дропом, в секретной локе, про которую вообще никто и никогда из игроков этого города не слышал.

Ну, а наш герой в расшитой рубашке получает квест на прочистку городской канализации, и если бы эта прочистка была от крыс...

Администрация игры, разобравшись в ситуации, соизволила написать ответ на жалобу. Описанный выше незнакомец является главой клана, специализирующегося на уничтожении Рейд Босов, малого и среднего калибра. И что в их клановой гостинной, у них висит голов монстров, больше, чем кроликов в нубской локации. Так что, ничего удивительного в том нет, что именно ему выдали такой квест. Ну, а так как ваш клан прославился качественной прочисткой прудов от мусора, то и получил соответствующее вашей репутации задание.

Поэтому сначала клан работает на репутацию, потом репутация работает на клан, принося все те же деньги и власть. Ради этого можно потратиться и повоевать.

С таким подходом проще и дешевле нанять несколько пати лучников, чем гнома мастера орудий. Более того, эффективность орудий, была оправдана только при значительных конфликтах с участием, больших масс игроков в битве. Один комментатор, произведя какие-то сложные расчёты, привел

данные, что эффективность малых орудий по экономии финансов, начинается от количества нападающих от 200 человек, больших орудий от 1000. Если на вас нападает пати из 10 игроков, то даже из более точной баллисты, вы можете в них не попасть, дротик, это не ракета с самонаведением. А когда пати увидит, что по ней пуляют двухметровыми дротиками, то добегут они до вас достаточно быстро и прощай баллиста. А вот пати луков, или парочка магов в такой ситуации не промахнуться.

Вот и выходило, что надо было простаивать до крупного ивента, например войн между королевствами, герцогствами или до схватки крупнейших кланов. Хотя игроков было в Вечности миллионы, но они были размазаны просто по гигантской территории, кое-где разделенной океанами, горными цепями и пустынями, со своими замечательными дебафами. Благо игроков ещё группировали территориально по языковому и национальному признаку. Впрочем, никто не запрещал начать игру на том же континенте, где играют китайцы, корейцы или японцы. Хотите гемора, и это есть у нас, заодно китайский подучите. И вот здоровенный русский троль, с руками лопатами, вырвав с корнями дерево, шёл крушить каких-то разбегающихся мелких самураев, лопочущих что-то непонятное и, наверно, обидное.

Были и обратные ситуации. В сети ходит байка, что богатый французский клан, имеющий во владении десятков деревушек с виноградниками. Месяц гонял по своему замку,

неизвестно откуда появившегося ниндзю. Как говорят, его наконец, загнали в винный погреб, с тех пор его больше никто никогда и не видел. Правда, иногда до сих пор в том подвале находят опустошенные бочки из под вина. Но ведь опустошать их могут и сами члены клана, сваливая все на мифического нундзю, в общем, история тёмная.

Так что, переброски крупного контингента войск на дальние расстояния были штукой довольно проблематичной и дорогостоящей. Да, и магов порталыщиков в игре было не так уж и много, кланы просто охотились за такими персами, предлагая так сказать, полный пакет оплат и соц. услуг. Так что, большие сражения, были, может и не редким, но с учётом их возникновения в разных концах мира, довольно не распространенным явлением.

Во-вторых, с таким раскладом не понятно как прокачивать своего гномского перса.

Ведь система прокачки в Вечности, была если не оригинальной, то довольно редкой для игр такого класса.

Опыта как такового, не было вообще.

Услышав такое от Вечного (в обиходе так называли игроков Вечности), у многих участников других игр глубокого погружения глаза лезли на лоб:

– А как же там качаться? Это же беспредел.

И Вечный, загадочно ухмыляясь улыбкой Моны Лизы, или кота, объевшегося ворованной сметаной отвечал:

– Спокойно, товарищи, все классно и продумано, можете

сами погрузиться, – И описывал следующую систему развития персонажа.

Каждый боевой класс получал с самого начала несколько способностей, активных, пассивных, не суть важно. Это так называемый первичный класс, с которым все игроки приходят на земли вечности, а жабуляки в болота.

Но, способности эти слабые ещё не развитые, а вот чтобы их развить, то нужно, что делать?

Правильно, нужно их использовать. И причём, не просто лупить фаерболами по стенам, или до посинения бить деревянным мечом манекен. Нет, так они совсем не прокачиваются. Нужно было с помощью этих способностей, снимать хит пойнты с мобов или других игроков. При этом, дуэли в счет не шли, да ты мог так учиться драться, но не развивать свою мощь. И только на каче или стычках ваши способности усиливались процент за процентом. Их мощь росла не безгранично, в какой-то момент рост останавливался, достигался кап способности первичного класса. После этого игрок, мог либо начинать качать другую способность из возможных ему, либо продолжать лупить дальше любившимся и хорошо прокаченным скилом, а мог и с самого начала бить многими скилами, потихоньку их, совершенствуя, можно сказать, не качеством, так количеством, или как вариант, наплевав на скилы, схватить дубину и лупить ею вражин на право и на лево, пока от души не отляжет. В общем, через определённое количество снятых хит пойнтов, а для каждо-

го класса оно было своим, игрок получал вторичную специализацию класса. Искин оценивал, чем более всего пользовался геймер, подымал ему кап этих способностей и давал дополнительные родственные способности. В этой системе, оценивалась также относительная опасность, тех с кого снимаешь хит поинты, убить сто зубастых кроликов или одного медведя-загрызли, не одно и то же.

Вот весьма и весьма упрощенный пример, вы грозовой маг, у вас есть два активных каста- молния и ледяная стрела. На каче вы бьете мобов только молнией, и искин даст вам вторичный классовую специализацию электромага, и подарит в активный скил цепную молнию, а также подымит кап на мощность обычной молнии в два раза. А дальше вы можете уже бить тремя скилами: ледяной стрелой, молнией и цепной молнией и от этого уже будет зависеть, что вам дадут в третичной специализации.

Если же вы вначале использовал относительно равномерно оба скила: молнию и леденую стрелу, то и вторичная специализация будет маг-штормовик, с новым кастом буран, с повышением капа мощности обеих первичных скилов – молнии и ледяной стрелы, правда не в два раза, а в полтора.

А с учётом, что маги Вечности с самого начала имели больше, чем два скила, то линейка развития была просто колоссальной. Получить каждый следующий уровень специализации было в десятки раз сложнее, чем предыдущий. А сколько их всего, не знал никто, а если и знал, то не говорил.

Да, ещё были скрытые специализации, сколько их, одному искину известно, чтобы их получить, нужно было пользоваться не типичным оружием, или быть самому не типичным на всю голову.

Беря под предметное стекло, того же грозового мага, и, дав ему в руки лук, дабы он разил им, в перемежку с кастом ледяной стрелы, то в итоге получался ледяной лучник, ко-сой, конечно, но если попадёт, то просто кровь стынет в жилах.

Поэтому многие стремились попасть в серьёзные кланы, так как у тех был опыт о лучшем варианте развития для определённых классов. И этот опыт передавался юным па-даванам.

Хотя, не обходилось и без косяков.

Общеизвестен случай клана Голубой Карбункул. Отцы основатели которого, логично рассудив, что при нанесении урона более опасным мобам, молодежь быстрее прокачается, собрали пати из ветеранов, и, захватив с собой большую группу новичков, отправились в Серые пустоши, на кач. Там, наконец, они набрали на стадо пепельных быков. Сагив первого быка и отвлекая его танком, одному из новичков приказали лупить его со спины мечом. Новичок, особо ничего не успев сделать, умудрился попасть под копыта, вертящегося, как юла быка. Пришлось менять тактику, ветераны сами почти забивали быка, а новичкам предлагали добить, лежащую, обессиленную тушу. И вот, наконец-то нубы почув-

ствовали себя героями. Ставя ногу на поверженного исполина, картинно позируя и скриншотя, делали наигранный замах и отправляли моба на перерождение.

Добром сия затея не кончилась, искин посчитал, что игроки из жалости добивают израненных мобов. Все они получили специализацию на кинжале мизеркордии. А так как, им не наносился в процессе кача урон, то они также не получили никакого прироста капа уровня защиты и возможность носить тяжёлый доспех. Эта была катастрофа, бездарно потраченная вторичная специализация класса. К чести клана, он оплатил им платное удаление, и ещё полгода эти крутые нагибаторы, убийцы плаща и кинжала бегали по низкоуровневым локациям, пугая новичков.

Если кто-нибудь из вас спросит, а что такого плохого в кинжале, то представим ситуацию, встречается игрок в кожаном доспехе с кинжалом и воин в тяжёлом доспехе с мечом. Привожу мысли кинжальщика:

1. Я герой, я крут и непобедим, сейчас подкрадусь и ударю со спины вот то мясо в утятнице.

Бдзынь.

2. Ой, а что у тебя и тут доспех?

Бдзынь.

3. Да, ладно...

Шшшшшш.

4. Эй, не надо доставать меч. Я просто хотел постучать, узнать, есть ли кто внутри. И почему меч у тебя такой длинный, это не честно.

Вжжжжик.

5. Аааа, спасите, убивают...

Ну, вот где-то так и будет. Конечно, были ещё классы синов, но это совсем другая история, тем найти сочленение доспеха, проблемы не представляет.

Исходя из всего вышеперечисленного, я глубоко задумался, каким образом осуществить прокачку гнома-мастера орудий, чтобы развитие шло в нужном направлении, а не в сторону кинжальщика.

Первой моей мыслью было соорудить дешевый арбалет, чем ни орудие, ещё какое. Посмотрел форум, оказалось, что ни один я такой умный. И данная тема уже затрагивалась, её концовка была следующей: ай-на-нэ, арбалет не оружие массового поражения и орудийщик не сможет его изготовить.

Хм, а если сделать арбалет с двумя стрелами, это будет считаться оружием массового поражения? Прикинув и так и этак, решил, что нет.

Так, а если сделать такую маааахонькую дешевенькую катапульти, и пойти обстрелять ею, ну..., например, муравей-

ник. Я представил, как это будет выглядеть со стороны. Хихикающий гном, сидя во мху леса, и потирая ладошки, пstryкает какой-то фиговиной камушки в муравейник. После этого точно появится статья на форуме, о том что, местная психушка закупила капсулы глубокого погружения, бrrrr само-
му противно стало.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.