

Локация.1 Безмолвные руины

.:1:.

Я бросил секиру в родник, который находился посреди сухой пустоши.

Из него тут же, словно чертик из коробочки, выпрыгнул шаловливый каплевидный демон с огромными каплями воды вместо глаз и носа.

- Ты бросил эту золотую секиру? – спросил демон родника скучным голосом. – Или же эту серебряную секиру?

Окошко с системным сообщением выскочило у меня на экране, предлагая три варианта ответа: «Золотая секира», «Серебряная секира» и «Ни то, ни другое».

Я выбрал «Ни то, ни другое».

- Чтооо? Ни то, ни другое, говоришь? – голос демона родника выдавал то, что он был озадачен ответом. - Хммм... Тогда возьми это!

Прозвенел звуковой эффект, и демон родника, рассекая воздух, устремился высоко ввысь, после чего с громким «плюх!» исчез в воде.

Появилось сообщение о том, что я получил новую секиру. Она была гораздо более мощной, чем та, что я бросил в родник.

Несмотря на то, что у меня было достаточно оружия, мне все еще доставляло удовольствие наблюдать за магическими фокусами демона родника. Не важно, какое оружие ты бросишь ему в родник, он должен вернуть тебе взамен что-нибудь более мощное.

Я вновь пробежался глазами по игровому экрану, на этот раз чтобы определить, где я нахожусь.

Мини-карта находилась в правом верхнем углу моего обзора. Стрелочкой отображалось мое текущее местоположение. Я повернулся в сторону входа в подземелье и побежал через пустошь так быстро, как только мог.

Λ (Лямбда) Сервер: Темные, Недоступные, Руины

Я использовал Сферу феи, айтем, показывавший на карте еще не разведанную местность. Возникло сообщение, утверждавшее, что фея отправилась на разведку. Спустя мгновение я в деталях увидел ранее скрытую карту текущего уровня подземелья.

Это было классическое 3D-подземелье с комнатами и проходами, уходившее вниз на четыре уровня. Особые маркеры на карте отмечали местонахождение сокровищ и мобов.

- На вид довольно большое, - пробормотал я.

К счастью, у меня в запасе было несколько хитростей. В данном случае я, войдя в подземелье с поля, проник сразу на четвертый уровень. Таким образом, мне не пришлось тратить время на драки с каждым мобом на трех предыдущих уровнях.

Я быстро запомнил карту и устремился вперед.

Едва я сделал несколько шагов, заиграла жутковатая фоновая музыка. Своими светящимися красным светом каменными стенами подземелье напоминало дворец демонов.

Над коридором висело что-то, похожее на гигантскую птичью клетку, в которой лежал труп узника. Ссохшаяся плоть свисала с его костей. Я попробовал нацелиться на труп, чтобы получить какую-нибудь информацию, но он был вне моей досягаемости.

Тотчас же забыв про него, я двинулся дальше.

Все объекты в «Мире» можно было условно разделить на два вида: те, которые можно было выделить, то есть нацелиться (например, объект, персонаж или моб, с которыми можно взаимодействовать) и те, которые являлись фоновыми деталями оформления, задающими нужную атмосферу, которые нельзя подобрать или взаимодействовать с ними, передвигать и вообще как-либо изменять. Иногда двери являлись всего лишь декорациями, ведущими в никуда, за которыми ничего не было. Сквозь окна можно смотреть, но их нельзя разбить или выпрыгнуть из них. Проще говоря, все, что нельзя выделить, - не несущая никакого смысла улада для глаз.

Как бы то ни было, дверь передо мной являлась активным объектом, поэтому я открыл ее.

Несмотря на то, что «Мир» поддерживал голосовое общение и передачу голосовых команд с микрофона моего FMD, порой проще нажать на кнопку, чтобы открыть дверь, чем дать команду голосом.

Едва я пересек дверной проем, как сразу же столкнулся с несколькими мобами: тремя мертвыми безголовыми рыцарями, каждый из которых в одной руке держал меч, а во второй – свой череп. Вполне стандартное население подземелья. Они направились ко мне, громко шаркая ногами по каменному полу. Я нацелился на ближайшего и атаковал.

Идеальный взмах – и полоска жизни моба резко уменьшилась, сменив свой цвет с зеленого на красный, что означало, что тот был почти мертв. Еще один взмах – и броня с костями зазвякала о ближайшую стену.

Битва закончилась через несколько секунд. С моим текущим уровнем они не представляли никакой угрозы.

Легкий звон возвестил о том, что последний моб оставил после себя сундук. Его синий цвет говорил о том, что на нем была ловушка. Открыв меню предметов, я выбрал Нить Фортуны, одноразовый айтем, автоматически обезвреживающий ловушки. С ее помощью я открыл сундук.

В нем была еще одна Нить Фортуны.

И что, все?!

Можно сказать, я не получил ничего. Уже далеко не в первый раз, но все равно разочаровывает.

Надеюсь, это исправят со следующим обновлением.

Я сверился с картой. Все коридоры и комнаты были переполнены мобами.

Хмм? И куда дальше?

Где-то за моей спиной я услышал слабые звуки. Шаги.

Развернувшись, я посмотрел в направлении, откуда пришел. Я что, пропустил моба?

Всматриваясь во тьму, я попытался выцелить источник звука. И был поражен тем, что я увидел: то была босая маленькая девочка, облаченная в красные одежды. Сложно поверить в то, что такое нежное создание может находиться в гнезде дьяволов и демонов. Но, как бы то ни было, вот же она, прямо передо мной... идет совершенно одна, опустив голову.

- А? – пробормотала она, столкнувшись с моим персонажем.

Девочка отступила назад и, наконец, осознала мое присутствие. Испугавшись, она в нерешительности подняла руку и протянула ее к моей груди.

Ее движения были слишком образны, слишком реалистичны для персонажа другого игрока. Может, она квестовый НИП?

Я опустил мою точку обзора и сделал увеличение ее лица.

Ее кожа была подобна снегу. Если приглядеться, то можно было разглядеть каждую ресничку.

Ее веки были прикрыты. Слепая? Наверное, поэтому и не заметила меня.

В низу моего обзора открылось окно чата, в котором появилась реплика:

Ликорис: Помоги.



24 декабря, 2005 год.

Любой, кто когда-либо сидел за компьютером или перед телевизором, знает эту дату. Это был день, когда начался Интернет-кризис. День, когда началась эпидемия вируса «Поцелуй Плутона».

Давайте, вбейте в поиск «Поцелуй Плутона» и посмотрите на результаты.

Вероятно, еще миллионы других людей сейчас ищут точно такую же информацию, так что у вас могут возникнуть некоторые сложности. Поэтому дам вам общую сводку:

Из-за Поцелуя Плутона рухнул весь Интернет. Неслабая такая штука, да?

В ответ на вызванный вирусом астрономический урон, Всемирная сетевая комиссия (ВСК) ввела ограничения на Интернет до тех пор, пока не будет найдено решение проблемы. Вся сетевая культура, которая расцвела в конце двадцатого века, резко остановилась в одной точке.

Люди, лишившиеся Интернета в результате кризиса, называли это время Сумерками новых богов. Разумеется, под «богами», которым они поклонялись, подразумевались боги технологий.

Минуло два года, прежде чем операционная система ALTIMIT доказала свою надежность и абсолютную неуязвимость к вирусу. В это же время была создана новая Интернет-система, и вопрос о корпоративном управлении и ответственности был решен.

24 декабря 2007 года, вторая годовщина эпидемии вируса. Дата, известная как «Поцелуй Девы Марии». В этот день ВСК объявила о своей Декларации сетевой

безопасности, которая положила конец Сумеркам. Все ограничения были сняты, и Интернет вновь стал доступен для всех.

В этот же день корпорация Cyber Connect (С.С.) выпустила «Мир».

Это была массовая многопользовательская онлайн-ролевая игра, первая онлайн-игра, позволявшая огромному количеству игроков одновременно находиться в одном мире.

К концу первого дня игру скачали 4,576,623 раза. К концу года (то есть, через неделю) эта цифра практически удвоилась.

Это был рассвет нового Интернет-мира.



Ликорис: Помоги.

Голоса вслед за текстом не последовало. Пришлось признать, что она была НИПом, выдававшим заложенные в него реплики.

Ликорис: Я хочу, чтобы ты помог мне.

Ликорис. Очевидно, так ее зовут. Я включил голосовой чат:

- Что случилось? Ты в порядке?

Небольшая задержка, примерно в полсекунды, пока мой FMD преобразовывал слова в текст, – и в чате в низу моего обзора появилось:

Альбирео: Что случилось? Ты в порядке?

Вот она, прелесть голосового чата. Прости-прощай, деньки ручного ввода текста.

Ликорис: Помоги. Мне нужна твоя помощь.

Альбирео: Что случилось?

Ликорис: Прошу, отведи меня в зал божественной статуи.

Окно чата постепенно проматывалось по мере того, как в нем появлялись новые реплики нашего разговора.

Альбирео: Зачем?

Ликорис: Я не могу видеть.

Даже не знаю, зачем я тратил свое время на беседу с ней. Она же НИП. Все, что она говорит, – заранее заложенные ответы на запросы игроков. Но на этом и строился весь отыгрыш роли в этой игре – иллюзия реальности в придуманном мире. Голосовой чат был всего лишь еще одним средством для усиления этой иллюзии. Но я мог сказать что угодно, и она ответила бы мне точно такими же фразами. Тем не менее, я продолжил разговор:

- Ладно, Ликорис, – произнес я в микрофон. – Мне нужно лишь довести тебя до зала божественной статуи, да?

Это было так просто, что я даже не стал задумываться об этом. В конце концов, просьба о помощи в ходе квеста – широко распространенная игровая ситуация.

Обычно, при встрече с пользовательским персонажем, которым управляет другой игрок, можно говорить с ним через микрофон.

Но НИПы такого не могут.

При обычных обстоятельствах квестовые или ивентовые персонажи в ответ на свои запросы принимают либо «ДА», либо «НЕТ», и игрок идет выполнять их требования. Однако, как только я взял квест Ликорис, ее статус автоматически сменился, и она «прикрепилась» к моему персонажу. Буквально.

В Море существует два режима обзора. В режиме от первого лица игрок смотрит глазами персонажа – то есть видит то, что видит он (я предпочитал именно этот режим). Режим от третьего лица устанавливает камеру в стороне от персонажа. В этом режиме можно увидеть свое игровое альтер-эго.

Большинство игроков предпочитает именно режим от третьего лица из-за широкого поля зрения. Однако режим от первого лица был более реалистичен.

Я переключился на режим от третьего лица, чтобы удостовериться, что Ликорис следует за мной, и удивился, когда увидел, что она держит моего персонажа за руку.

Подумать об этом я не успел, потому что на нас напала очередная группа мобов. Ликорис тут же переместилась за мою спину. Помогать в сражении она не собиралась, но, по крайней мере, мне не нужно было за нее волноваться. У нее не было полоски жизни, значит, ее нельзя убить. Будь со мной низкоуровневый персонаж какого-нибудь нуба, которого нужно было защищать, я беспокоился бы гораздо сильнее. Ну и ладно. Я быстро разделался с мобами, и мы вошли в следующую дверь, продолжая наш путь через подземелье.

Мы дошли до зала с алтарем, над которым парила странная на вид статуя. Это и был зал божественной статуи, место, куда Ликорис хотела попасть.

Это было слишком просто, подумал я.

Божественная статуя всегда располагалась в самой глубокой части подземелья, в результате чего найти ее было сложнее всего. Поэтому сокровище в находившемся здесь сундуке было гораздо более редким и ценным, чем любое другое во всем подземелье.

Альбирео: Вот и зал божественной статуи.

Ликорис: Открой, пожалуйста, сундук.

Я нацелился на сундук и открыл его.

Вы получили esiov.cyl!

- Это еще что за черт? Баг? – вслух поинтересовался я.

Для айтема название было более чем странное. Более того, у него было расширение. У документа это обычно “.doc”, у исполняемого файла “.exe”. Но “.cyl”? Никогда о таком не слышал.

Может, ошибка? Недочет, который упустили в ходе последнего обновления?

Вместо того, чтобы играть в «Мир», я начал думать о программировании и компьютерах. Это напрочь разрушило всю иллюзию ролевой игры. Затем открылось мое окно чата.

Ликорис: Пожалуйста, дай мне esiov.cyl.

С запросами НИПов не поспоришь. Единственный способ дальнейшего продвижения по квесту – следовать их инструкциям.

Используя окно торговли, я выбрал айтем и подтвердил передачу, несмотря на то, что Ликорис ничего не дала мне взамен.

Как бы то ни было, за завершение квеста должна даваться какая-нибудь награда: золото, опыт, информация или даже еще один квест. Но если это все-таки был баг, то на многое можно не рассчитывать. На деле это могло закончиться повреждением данных моего персонажа или даже его полным удалением. Я гадал, стоило ли отдавать ей этот айтем.

- Спасибо, - это был не текст в окне чата. Она произнесла это!

- А?

- Спасибо, Альбирео.

Меня хватил шок.

«Мир» поддерживал полноценное голосовое общение, поэтому тот факт, что НИП заговорил, был не таким уж странным. Удивило то, что она так внезапно перешла с текстовых сообщений на голосовые. Но что еще поразительно, ее губы двигались идеально синхронно со словами. До передачи же айтема ее губы совершенно не шевелились.

Пока я смотрел на ее лицо, она начала оживать.

Что происходит?

Я все еще слышал фоновую музыку и звуки, поэтому знал, что динамики моего FMD и компьютер работали нормально. Может, что-то не то с сервером?

Нет. «Мир» работал на операционной системе ALTIMIT, которая использовала самые лучшие оптоволоконные кабели из ныне существующих, и обладала прекрасным каналом, который мог справляться с самым тяжелым траффиком.

Тогда почему Ликорис так внезапно изменилась?

Если ее голос был заранее записан, значит, и все остальное в ней было сделано в том же ключе. Может быть, это была программная ошибка в результате неверного обращения к голосовым данным. Если дело в этом, то ошибка серьезная. Или, может, изменился сам квест, и теперь переиграть его невозможно. В принципе, это не было лишено смысла.

Тишина.

Фоновая музыка, звуки – все исчезло.

Вирус?

Мои динамики начали вибрировать от глубокого басовитого шума.

- Альбирео, - вновь назвала она мое имя.

- Ликорис?

Я попытался взглянуть на маленькую девочку, но в тот же миг моего персонажа окружило кольцо яркого света.

Мой обзор оказался заключен в тоннель света, и я начал подниматься вверх. Когда свет исчез, я обнаружил, что меня телепортировало из зала божественной статуи.