

Бета-тестеры Охота на сарка

Филиал фирмы «Самара Софт»

20 мая, 12:21 реального времени

- Что-то мне подсказывает: нам тут не сильно рады, — мрачно проговорил Ксенобайт.
— Да ну, с чего бы это? — От сарказма в голосе Мелиссы увял кактус на подоконнике.



Приемная местного отделения «Самары Софт» напоминала пустыню из их последнего проекта — на ее радиоактивных просторах тестеры были одни-одинешеньки, если не считать секретарши. Банзай тихо дремал в уютном кресле. Махмуд с Мак-Мэдом молча резались в го на листках бумаги. Внучка шуршала набросками статьи, посвященной недавнему скандалу в новой онлайн-игре «Самары», и бросала многозначительные взгляды на кабинет директора. Мелисса полировала ногти. Ксенобайт развлекал себя тем, что гипнотизировал несчастную секретаршу — кажется, вполне успешно: она сидела на своем месте, бледная, вперив взгляд остеклевших глаз в бесконечность и медленно раскачиваясь из стороны в сторону.

Неожиданно дверь с надписью «Технический отдел» приоткрылась, и из-за нее показалась чья-то любопытная физиономия. Осторожно выскользнув в приемную, незнакомец с интересом оглядел секретаршу, помахал у нее перед глазами растопыренной ладонью, с уважением поцокал языком и обернулся к тестерам.

— Привет. Это вы по поводу скандала в Шелтервилле?

— Ну допустим, — отозвался мгновенно проснувшийся Банзай. — А вы тот, кого мы тщетно ждем последние минут двадцать?

Парень ухмыльнулся.

— Вообще-то, нет. Ждете вы нашего «министра по связям с общественностью», как мы его называем.

— Послушайте, молодой человек, — начал Банзай. — У меня сложилось впечатление, что вы хотя бы в общих чертах в курсе сложившегося положения.

— Ага, в общих чертах.

— Тогда вы должны знать, что ваши представители просили — именно просили! — нас связаться с ними, прежде чем предпринимать какие-либо решительные меры. И вот, идя навстречу вашей фирме, теряя свое драгоценное время, мы...

— Я понял, понял, — примирительно поднял руки парень. — Слушайте, пошли, что ли, кофейку дернем?

Эта фраза была сказана настолько заговорщицким тоном, что тестеры удивленно переглянулись. Банзай залихватски цыкнул зубом и кивнул. Незнакомец открыл дверь техотдела и приглашающе махнул рукой.

Перед тем как покинуть приемную, Ксенобайт подошел к секретарше, что-то прошептал ей на ухо и щелкнул пальцами. Вздвинувшись, девушка закатила глаза и бухнулась в обморок.



— Меня тут обычно называют Михалыч. Я возглавляю техотдел проекта «Покорители забытых перекрестков».

Атмосфера в техотделе была умиротворяющей. Повсюду виднелись провода, работающие компьютеры и перемигивающиеся огоньками хабы.

— Предупреждаю, — обворожительно улыбнулась Мелисса, — все, что вы сейчас скажете, может быть использовано против... Э-э-э, то есть я хотела сказать, может быть использовано в статье для нашего журнала.

Внучка жестко клацнула диктофоном. Михалыч поежился:

— Эх... Честно сказать, я бы предпочел обойтись без этого, но, насколько я понимаю, мы вам задолжали интервью. Однако сразу хотел бы попросить: не рубите с плеча, ладно? У нас тут все сложнее, чем кажется, да и вообще...

— Чем было вызвано недавнее странное поведение ботов в локации Шелтервилль? — прокурорским тоном перебила его Внучка. — Это результат взлома или сбой программного обеспечения сервера?

— Ни то, ни другое. Да вы и сами прекрасно знаете: виной всему забытый инженерный терминал, что, в общем-то, нам чести не делает.

— А игрока, устроившего переполох, нашли?

— Его аккаунт, естественно, был заблокирован и удален. Но никто не в силах запретить ему создать новый.

— А как же так получилось, — коварно промурлыкала Мелисса, — что прямо посреди стартовой локации игры оказалась такая досадная нелепость, как незакрытый терминал?!

Михалыч тяжело вздохнул:

— Давайте так. Если по всем правилам, то на эти вопросы должен отвечать наш менеджер по рекламе. Вы, кстати, с ним уже знакомы — именно он общался вот с этой юной леди, а потом пытался вас же втихомолку нанять для того, чтобы выяснить, какого лешего творится в Шелтервилле.

— А-а, Штирлиц! — кровожадно оскалился Ксенобайт. — Как же, помним-с, помним-с...

— Штирлиц? А мы его все больше Троцким обзываем... Ну да неважно. В общем, официальную позицию компании вам может изложить только он, все остальное будет считаться частным мнением отдельных некомпетентных сотрудников или даже прямым саботажем и вредительством.

— Как у вас тут все интересно... — с уважением проговорил Банзай.

— А то, — невесело хмыкнул Михалыч. — В любом случае, я могу сделать две вещи. Первое — выдать на растерзание Штирлица. Это само по себе достаточно забавно. Второе — сделать вам нескромное предложение.

Мелисса и Внучка переглянулись.

— В крайнем случае можем совместить, — деликатно добавил «самаритянин». — Вы послушаете меня, а потом отправитесь терзать Штирлица, уже примерно представляя себе карту минных полей.

Вздвинувшись, Внучка выключила диктофон. Негромкий щелчок, кажется, разбудил скучавшего до сих пор Ксенобайта. Встрепенувшись, программист прямо спросил:

— Почему проект стартовал без тестирования?

Михалыч снова вздохнул, устроился поудобнее в кресле и глотнул кофе.

— Из-за гениальности отдельно взятых сотрудников. Сказать по правде, у нас тут небольшая гражданская война: технический отдел против отдела маркетинга.

— Ого, — удивился Банзай. — А бухгалтерия на чьей стороне?

— Бухгалтерия, как и положено, сохраняет нейтралитет и играет роль арбитра. Иначе было бы неспортивно. Как я уже говорил, я глава техотдела. А этот ваш Штирлиц — наш главный идеологический противник, глава отдела маркетинга. Парень он неплохой, только маленько дерганый и, что плачевно, начисто лишенный воображения. Все ничего, пока события развиваются, как в книжках, но любой кризис вгоняет его сначала в ступор, а потом в бурную истерику. Не скрою, наш выход на арену слегка форсировали. Но

такого бенефиса, естественно, никто не ожидал. К сожалению, подробнее рассказать пока не могу

— Ладно, а что вы там говорили насчет неприличного предложения?

— О, все очень просто, — улыбнулся Михалыч. — Идите к нам работать!

— Действительно нескромное предложение, — после некоторой паузы заметил Банзай. — А можно чуть подробнее?

— Сначала скажите, как вам вообще игра?

Тестеры переглянулись. Банзай прокашлялся и стал загибать пальцы:

— Движок и правда очень интересный. Очень подробная баллистика, расчет рикошетов, соударений, падений. Стрельба рассчитывается исходя из физики, а не характеристик персонажа. Даже удивительно, как вы умудрились приспособить такой движок к онлайн-овому проекту. Колорит мира и оформление оригинальны и вызывают интерес. Обилие транспортных средств внушает большие надежды, хотя пощупать технику нам пока не удалось. Ну и наконец, общая шумиха вокруг проекта, интригующее начало и скандальная репутация фирмы... В общем, у игры были все шансы стать хитом сезона.

— Если бы не обилие косяков, вызванных спешкой, — ехидно заметил Ксенобайт. — Даже если Внучка не напишет об этом сейчас, завтра это сделает кто-то другой.

— Точно. Я вам больше скажу: сейчас все игроки сконцентрированы в стартовых локациях вроде Шелтервилля. Вокруг этих локаций мир кое-как приведен в порядок. По нашим расчетам, этого пространства игрокам хватит еще на месяц-два. Но в зонах, предназначенных для более высоких уровней, до сих пор идут отделочные работы! На них брошен весь технический персонал проекта, от программистов до дизайнеров. Но все равно людей не хватает.

— И что вы предлагаете нам?

Михалыч развел руками:

— Всего понемногу. В основном — судорожная подготовка новых локаций к вводу в эксплуатацию. Но ваши навыки по вычислению недоработок, надо сказать, впечатляют... О да, и, конечно же, эксклюзивные права на освещение всего процесса в прессе для вашей подруги. Кстати... у нас тут второй день висит проблема, которую я совсем не прочь был бы представить на рассмотрение профессионалам. Хотите прямо сейчас попытаться решить одну маленькую головоломку?

— А в чем проблема?

— У нас бармаглотыдохнут.

Пространство игры «Покорители забытых перекрестков»

Техническая зона

20 мая, 13:09 реального времени

Две легких машинки неслись по утрамбованному и местами спекшемуся в стекло песку пустыни. За рулем первой, лихо подсакивающей на ухабах и выписывающей невероятные кренделя, сидел Банзай. Вторую вел Мак-Мэд — невозмутимо и сосредоточенно.

— На старших уровнях без машины никуда, — пояснял выделенный Михалычем провожатый, судорожно цепляясь за приваренную прямо перед ним ручку. — Расстояния слишком велики. Но это вовсе не значит, что сервер постоянно держит в памяти все бескрайние пустыни и равнины. Тут очень хитрый механизм, знаете, вся карта...

Банзай чуть вильнул, и переднее правое колесо наскочило на небольшой камешек. Машинка подпрыгнула, провожатый клацнул зубами, потеряв окончание фразы и — на некоторое время — охоту вдаваться в технические подробности. Паренька звали Кешей, хотя сам он настаивал, чтобы его называли Кэш.

— Пустовато у вас тут, — заметила Мелисса.

— Еще бы, — оживился приунывший было Кеша. — Я же говорю: это локации для высокоуровневых персонажей. Таких в игре еще нет, и будут они не очень скоро, так что пока можно спокойно тут возиться, готовить все. Вот, дальше по тому шоссе, только осторожно, оно заканчивается очень неожиданно...

Насчет неожиданности провожатый не обманул. Банзай еле успел затормозить перед отвесным, почти сливающимся с остальным пейзажем обрывом. Его машинку занесло (Внучку при этом едва не катапультировало со стрелкового сидения), и колеса чудом остановились в двух ладонях от пропасти. Более хладнокровный Мак-Мэд, соблюдавший дистанцию, позволил своему экипажу сохранить чувство собственного достоинства и припарковался рядом с Банзаем.



— Так, что тут у нас? — деловито проговорил Ксенобайт, выбираясь наружу и потягиваясь. — Ага... Хм, ничего себе пейзаж.

Перед тестерами была гигантская котловина. Обрыв уходил отвесно вниз метров на тридцать и в обе стороны — до самого горизонта. Внизу виднелась равнина, с такой высоты похожая на сад камней — только то тут, то там из земли торчали, словно сталагмиты, тонкие каменные шпильки.

— Во... Нам туда, вниз.

— Да? — скептически прищурился Банзай — И как мы туда попадем?

— Ну, если бы мы были простыми смертными, пришлось бы ехать вдоль обрыва километров восемь, а дальше спускаться по очень узкой и очень крутой тропинке, молясь, чтобы сзади не догнал какой-нибудь шутник с гранатометом. Но с правами админов можно немного жульничать...

Кеша открыл пристегнутый к поясу терминал и нажал пару кнопок. Перед ним замерцала псевдоклавиатура. Какое-то время парень барабанил по ней, сопя от напряжения и вглядываясь в не видимые остальным строки.

На краю обрыва замерцал едва различимый контур квадрата со стороной метра три. Воздух внутри квадрата постоянно шел рябью.

— Та-ак... И что это? — с подозрением спросил Ксенобайт.

— Портал, — гордо ответил Кеша. — Если сквозь него проехать, мы окажемся внизу... скорее всего.

— Что значит, «скорее всего»? — насторожился Банзай. — И, если уж на то пошло, зачем ты его лицом к обрыву установил? А если эта штука не сработает? Так вниз и лететь?

— Ой... Не подумал, — расстроился Кеша. — Я сейчас...

Парень снова взял за терминал. Квадрат портала вздрогнул и вытянулся, превращаясь в прямоугольник шириной в ладонь, затем вернулся к прежним размерам, повернулся, превращаясь в ромб, и перекопился.

— Ты чего делаешь?!

Кеша нервно облизнул губы и снова застучал по панели управления. Портал задрожал и шарахнулся прочь от тестеров. Тогда Кеша

вдарил по клавишам, точно обезумевший пианист. Портал завертелся волчком и в конце концов замер. Его плоскость теперь находилась метрах в двух за краем обрыва и метра на три ниже его, а формой походила на кляксу. Бедняга провожатый съехал под удрученными взглядами тестеров.

— Ну что вы от меня хотите?! — не выдержал он. — Ну не программист я! Не программист! Дизайнер. Горы где поставить, монстра нарисовать, пещер нарезать, редиску посадить — это пожалуйста. А эти ваши операторы, условия, циклы...

— Да ладно, забей, — вздохнул Банзай, направляясь к машине. — И так сойдет.

Банзай еще раз внимательно глянул на положение порталного пятна, потом завел мотор. Отъехал на некоторое расстояние от пропасти...

— Кто со мной? — деловито спросил дед.

— А что он, собственно, собирается делать? — с беспокойством спросил Кеша.

Компанию старому аналитику составили Внучка и Мелисса. Мелисса, обладавшая большим опытом, тщательно пристегнулась. Банзай принялся картинно прогазовываться...

— Если что, держи Внучку за ногу, — посоветовал он Мелиссе.

— Зачем это? — удивилась Внучка.

Банзай, плавно набирая скорость, послал машину вперед. Та достигла края обрыва и на миг словно зависла в воздухе. Внучка не выдержала и все-таки заверещала, то ли от страха, то ли от восторга. Потом, по плавной дуге, капотом вперед, машина ухнула в портал. Визг Внучки и рев мотора мигом стихли, далеко внизу взметнулось облако пыли.

— А вот смеху-то было бы, — отстраненно заметил Ксенобайт, — если бы выходная плоскость портала тоже была направлена в землю.

— Н-да, — вздохнул Мак-Мэд. — Похоже, остальным придется положиться на мою точность.

— Да ну вас к лешему, — огрызнулся программист. Смерив коллегу взглядом, он отошел от обрыва, примерился, взял короткий разбег и сиганул в портал, зачем-то зажав нос пальцами.

— Между прочим, вполне себе альтернатива, — заметил Махмуд.

— Лучше бы этот пройдоха одолжил терминал у нашего проводника, — холодно отпаривал Мак-Мэд. — И нормально настроил портал. Тогда бы нам не пришлось тут цирк устраивать. А машина нам еще понадобится, я так думаю.

— Хорошая мысль приходит опосля, — сконфуженно согласился Махмуд. — Ну что, грузим Кешу? Или зашвырнуть его в портал вручную?

— Ась? — задрожал провожатый.

Ходоки переглянулись. Махмуд молча сгреб испуганно пискнувшего паренька и, молодецки ухнув, зашвырнул его в пропасть. Потом молча сел в машину и пристегнулся.

Техническая зона, долина бармаглов

20 мая, 13:27 реального времени

— Вот! Вот, видали, а?



Тестеры с легким отвращением разглядывали тушу дохлого бармаглота. Судя по всему, эта тварь и при жизни не отличалась обаянием. Массивное туловище с тонкими задними лапами, напоминающими куриные; вздутые, точно от артрита, суставы; толстая, покрытая складками и бородавками белесая шкура. Передние лапки были снабжены устрашающими крючьями. Маленькая голова с заплывшими глазками и зубами, не помещающимися в пасти, болталась на длинной шее и была украшена длинными, мохнатыми усиками-антеннами. Из спины торчали маленькие неопрятные крылышки.

Шестиметровая тварь находилась в плачевном состоянии. Лапы вывернуты, все кости, похоже, переломаны, под треснувшим черепом натекла лужа крови.

— Вот урод, а? — с уважением проговорил Махмуд, тыкая зверюгу носком ботинка.

— Эх, не видел ты его при жизни! — вздохнул Кеша. Он только-только отошел от кратковременного, но яркого полета через портал и до сих пор при взгляде на Махмуда нервничал. — Он своими крючками двухмиллиметровую броню вскрывает, как консервы! Несмотря на дурацкий вид, шустрый, как мопед в пробке! И злопамятный как я не знаю что.

Парень чуть не прослезился от умиления. Мелисса, здраво рассудив, что клиент готов, подмигнула Внучке и вкрадчиво осведомилась:

— А не напомните ли вы вкратце нашим зрителям суть проблемы?

— Да что тут напоминать... — Кеша явно думал о чем-то другом. — Кто-то убивает бармаглов. То есть это мы их называем «бармаглотами», на самом деле они еще безымянные.

— Безымянные?

— Ну, это у нас фишка такая. Вернее, конечно, не фишка, а лажа, мы все никак имена монстрам придумать не могли. В реестре они у нас все под номерами, а нормальных названий не заготовили. А потом решили — ну его, пусть так и будет, пусть игроки сами их называют, а потом на форуме хвастаются, вроде «я, Вася Пупкин, обнаружил новую гадину, водится там-то, питается игроками, выглядит как на скриншоте. Торжественно нарекаю ее Матильдой в честь тещи, по праву первооткрывателя»... — Кеша запнулся, поняв, что сболтнул лишнего, и быстро закруглился: — В общем, разработчики их между собой бармаглотами зовут, но игрокам еще предстоит дать им свое имя. Да ладно, неважно. Важно то, что кто-то их убивает! Вот так вот — хрясь и наповал; вы поглядите на него, такое впечатление, что на бедолагу слон сел!

— И что, вас это беспокоит? — вкрадчиво спросила Мелисса.

— Беспокоит? — ошарашенно спросил Кеша. — Конечно, нас беспокоит, что по серверу бродит монстр, которого мы не рисовали! Бармаглот должен был быть самым сильным хищником этой локации, а вы сами видели, добраться сюда не так просто.

— Ладно, что скажут наши эксперты? Ксенобайт?

Программист вздохнул, подошел к Кеше и, смерив его взглядом, спросил:

— В логах смотрели?

— Конечно, смотрели, — обиделся провожатый. — Никого рядом нет, представляете?

Ксенобайт хмыкнул, а на его жертву уже насл Мак-Мэд:

— Насколько я понял, у вас динамический расчет повреждений модели?

— Конечно!

— Н-да. Эта штука выглядит так, как будто ее схватили за хвост и хорошенько шмякнули о землю! Значит, убившая его тварь должна быть по крайней мере не меньше его размером.

— А у вас есть какие-то предположения по поводу происходящего?

Кеша воровато оглянулся и, зачем-то понизив голос, сообщил:

— Есть. Это бармаглот-мутант. Бармаглот-призрак, не отражающийся в логах, ошибка программистов. Он бродит по долине, убивая других бармаглов, потому что ничего больше не умеет. А еще он ждет, когда сюда доберутся игроки, чтобы питаться их мясом!

Ксенобайт устало потер глаза.

— Каким, к черту, мясом?! — простонал он.

И тут Внучка не выдержала. Вообще-то говоря, она и так крепилась очень долго. — Ребята! Это же сенсация! Мы просто обязаны изловить этого мутанта!



— Охота на снарка, — мрачно буркнул Ксенобайт.

— Чего? — удивился Мак-Мэд.

— Я говорю, это охота на сарка. Стишок такой был. Недетский, — пояснил программист и процитировал:

«Искали в наперстках — и здоровых умах,
Гонялись с надеждой и вилок,
Грозилы пакетами ценных бумаг,
И мылом маня, и ухмылкой».

— Вот так же и мы: непонятно что ищем непонятно как. Но уже возьми да подай пред камеру Внучки дракона подлого...

— Ты читай свой лог и не скрипи, — буркнул Махмуд. — Не порть людям развлечение.

Ксенобайт фыркнул и углубился в чтение одному ему видимых данных. Вот уже минут двадцать вся компания прочесывала Долину Бармаглов.

— Ни бармаглотов, ни снарков, — вздохнул Махмуд. — Скукотища!

— Значит, снарк сожрал всех бармаглов и сдох от голода, — проворчал Мак-Мэд.

— Ну, сдох — это вряд ли. Слушай, а у меня идея! Ну-ка, тормозни наших...

Мак-Мэд пожал плечами, увеличил скорость и, поравнявшись с Банзаем, махнул ему рукой. Дед кивнул, затормозил и припарковался у очередного сталагмита.

— У меня тут возникла идея. А зачем мы, собственно, гоняемся за этим мутантом-снарком?

— Ну как это зачем?! — удивилась Внучка. — Надо заснять его на камеру! Для репортажа это будет просто...

— Да я не о том. Я имею в виду, вместо того чтобы гоняться за ним, надо его подманить! Он ведь всех бармаглютов сожрал, да?

— Всех, — кивнул Кеша. — Бармаглот, как крупный хищник, возрождается не так уж и часто. На всю долину их всего около десятка, так что...

— Кеша, ты же админ! — ухмыльнулся Махмуд. — Сотвори по-быстрому сейчас бармаглотика, прямо здесь!

— Правильно! — пришла в восторг Внучка. — Как тигра на барашка ловят!

— Классно! Это я мигом!

— А как с порталом не получится? — с сомнением покачал головой Мак-Мэд.

— Обижаешь... Я же все-таки дизайнер! Монстров расставляю, пейзажи делаю, деревья там всякие, руины...

Дизайнер замахал руками. Спокойно сидящий в машине Ксенобайт вдруг восторгнулся, заморгал и с интересом огляделся.

— Вы чего творите, демоны? — осведомился он.

— Мы сейчас изловим чудовище! На приманку, как тигра!

— Как тигра? Так вы... Елки зеленые, а вы не подумали о том, что «барашка» нужно привязать, да покрепче?!

Витиеватое предостережение программиста запоздало. В воздухе с тихим хлопком возник бармаглот, такой же уродливый, как и тот, которого видели тестеры, только живой и злой. Неуверенно потоптавшись на артритных куриных лапах, монстр наклонил голову и, покачивая ею из стороны в сторону, угрожающе зашипел.

— Опа-па, — проговорил разом утративший энтузиазм Махмуд. — Я вот тут подумал, а как же мы...

— **По машинам!** — завопил Банзай, вдавливая педаль газа в пол.



К счастью, его экипаж, за исключением Кеши, так и не покинул машину. Опять же к счастью, бармаглот первым делом отреагировал именно на движущуюся мишень. Подпрыгнув, он развернулся в воздухе, и его крючья скрежетнули по заднему бамперу машины Банзая.

Пока чудовище отвлекалось на Банзая, Мак-Мэд быстро завел машину, а Махмуд зашвырнул туда впавшего в ступор Кешу и запрыгнул сам. Заслышав шум двигателя, бармаглот шустро развернулся и едва не пробил когтем капот второй машины.

Мак-Мэд выкрутил руль, перешел на переднюю передачу и сорвался с места. Бармаглот, громко топя и отчаянно маша рудиментарными крыльышками, понесся за ними, точно курица за жучком. В облаке пыли за ним виднелась машина Банзая, с высунувшейся по пояс из окна Внучкой, снимающей все на камеру.

— Сделай так, чтобы он на нас не реагировал, — вопил Махмуд, потряхивая Кешу за шиворот.

— Поздно, — подсказал Ксенобайт. — Триггер-то уже сработал...

— Не отстает, зараза, — покачал головой Мак-Мэд, с беспокойством поглядывая в зеркальце заднего вида — и снарк что-то запаздывает... Иннокентий, сделайте что-нибудь, а?

— Да чего вы паритесь, — поморщился программист. — Мы же все равно бессмертные...

— Бессмертные — это да. Но я вот тут представил, как эта гадина будет меня пережевывать, а я и умереть не смогу, и что-то мне как-то тревожно стало...

Судя по вытянувшейся физиономии Кеши, он тоже в полной мере оценил зловещую перспективу.

— Надо от него оторваться. Держитесь крепче. — буркнул Мак-Мэд.

Из-под колес летел мелкий гравий и вздымалась пыль. От топота монстра тряслась земля. Подгадывал момент, Мак-Мэд резко вильнул, объезжая здоровенный сталагмит. Машину закрутило в заносе и покрыло облаком пыли, но чудовище и не подумало врезаться в препятствие, как рассчитывал Мак-Мэд. Ловко изогнувшись, бармаглот избежал на сталагмит, оттолкнулся и, сделав боковое сальто, приземлился на лапы.

— Вот это паркур... — с уважением заметил Ксенобайт.

Мак-Мэд, скрипя зубами, вновь вдавил педаль газа. Челюсти бармаглота клацнули в ладони от борта машины, и погоня продолжилась. Неизвестно откуда вылетел на своей машине Банзай и попытался подрезать монстра. Бармаглот споткнулся, едва не покатавшись кубарем, но удержался на ногах и злобно стегнул машину хвостом. Та подскочила, перекувыркнулась в воздухе, прокатилась по земле и каким-то чудом рухнула на все четыре колеса.

Бармаглот заметно оживился, переключив внимание на Банзяя, но Мак-Мэд, заложив крутой вираж, пронесся у него перед самым носом, отвлекая внимание от временно потерявшего мобильность Банзяя.

— Очаровательно. — заметил Ксенобайт. — До чего, однако, шустрая бестия. а?

— Да на нее на танке ходить надо, а не на легком багги! — взвыл Махмуд. — Черт, что-то мне совсем расхотелось ловить сарка на живца! Кеша! Избавь нас от этого урода!

— Я не знаю как! Не могу сосредоточиться!
— Тогда достань нам что-нибудь крупнокалиберное! Живо!
Кеша зажмурился, производя какие-то манипуляции руками.
— Кеша, быстрее, не то мы все на жвачку этому гаду пойдем.
— Вот, Держи!
— Осветительная ракета... Шутишь?
— Ой, перепутал, сейчас еще попробую...
— Дробовик?! Да ты издеваешься, достань мне стингер!
— Сейчас-сейчас... Вот!
— Да не только ракету, всю установку, балда!
— Сейчас-сейчас-сейчас...
— Ксен, да помоги же ему!
— Не могу, у меня нет доступа, а заставлять сейчас нашего друга выделить мне соответствующие права негуманно!
— У меня план, — неожиданно спокойно проговорил Махмуд. — Придется выкинуть Кешу за борт. Пока монстр будет его грызть, мы...

— Не надо! Вот! — завопил бедолашный дизайнер, вытаскивая из пустоты здоровенную канистру.
— Что это? Машинное масло?! Ксен, а ну-ка на счет три...
— Годится, — неожиданно перебил Мак-Мэд. — Ксен, возьми руль...

Программист еле успел перехватить баранку и дотянуться ногой до педали. Мак-Мэд вскочил со своего сидения, взвесил в руке пластиковую канистру, свинтил колпачок и, примерившись, метнул ее под ноги бармаглоту. За миг до того, как канистра коснулась земли, снайпер схватил заряженный осветительной ракетой пистолет и выстрелил.

Полыхнуло удушливо коптящее пламя, моментально облепившее лапы и брюхо монстра. Бармаглота наконец проняло. Смешно кудахнув, он подпрыгнул, замахаля облитыми горящим маслом лапами, споткнулся и полетел, кувыркаясь, по земле, пока не врезался в очередной сталагмит. Тварь дрыгнула лапами и затихла.

Мак-Мэд, вытолкав Ксенобайта из-за руля, попытался завести заглухший двигатель. Тот пару раз чихнул, завелся... а чудовище так и не шевельнулось. К месту аварии подкатил Банзай.

— Готов. Шею свернул, бедолага, — сообщила Мелисса, осмотрев бармаглота.



Компания погрузилась в тягостные раздумья. Перспектива повторить опыт с приманкой никого не привлекала, хотя на этот раз можно было сделать все по уму: наложить на все общество флаг, делающий их невидимыми и неосознаваемыми для монстров. В любом случае, с этим можно было повременить — Кеша с перепугу забыл все команды внутреннего языка администрирования. А пока он приходил в себя, тестеры развлекались старинной забавой: мозговым штурмом.

— И все-таки странно, — проговорил Банзай. — Не оставлять следа в логах — это уж как-то слишком.

— Слушайте, а может, и не было никакого монстра? Может, какая зараза из игроков сюда пролезла?

— Мак, мы только что имели счастье потягаться силами с этой гадиной. Неужели ты веришь в то, что кучка каких-то приключенцев смогла незаметно перебить десяток таких монстров?

— Знаешь, именно посмотрев на этого гада, я склонился к мысли о том, что тут замешан человек.

— Почему? — слабо заинтересовался Кеша.

— Потому, — торжественно изрек Мак-Мэд, — что я верю в человечество!

— В том смысле, — ехидно заметил Ксенобайт, приоткрывая один глаз, — что живой игрок может наворотить гораздо больше, чем самый съехавший с катушек монстр! Монстр всегда будет играть по правилам. А человек — только в самом крайнем случае. Но хочу вас круто огорчить: пока вы рассуждали, я проверил логи. Игроков поблизости замечено не было. Нет, теоретически я готов допустить вероятность существования не оставляющего следов в логах игрока, но при таком раскладе мы можем спокойно сливать воду.

На какое-то время все снова задумались. Потом Внучка предположила:

— А может, они самидохнут? Ну, от вируса какого-нибудь. Не в том смысле, что сервер вирусом заражен, а в том, что у них в мозгах какое-то замыкание, из-за которого онидохнут.

— При этом лояная себе все кости? — приподнял бровь Банзай.

— А что? — снова подал признаки жизни Кеша. — Только что на наших глазах один так башкой в скалу въехал, что коньки отбросил.

— Хм, — прищурился Мак-Мэд. — Допустим, триггер агрессии срабатывает на какую-нибудь пылинку... Или вообще посылает хаотичные команды. Зверюга начинает метаться, пока — хрясь! Эй, Ксен, что скажешь?

— Хорошая теория, но, увы, очень вряд ли. Во-первых, ум за разум заехал бы вообще у всех монстров, как минимум, в этой локации. Во-вторых, подобный косяк должен был бы всплыть раньше. В-третьих... Да ладно, тут можно было бы рассуждать долго. Но тут есть еще одна маленькая деталь. Дело в том, что у всех бармаглов подозрительно одинаковое время жизни — с точностью до десятой доли секунды. Что исключает теорию о случайных столкновениях и, если задуматься, множество других теорий.

— А какой аптайм у наших уродцев? — кисло спросила Мелисса.

— Две с половиной секунды, — пожал плечами Ксенобайт.

— Негусто. Мрут, значит, молодыми...

— А как ему удастся с такой точностью определять, где родится новый бармаглот? — удивленно спросила Внучка.

— Кому?

— Ну, этому... шарку?

— Все просто, — серьезно проговорил Мак-Мэд. — Вместе с бармаглотом в момент его рождения появляется его антипод... назовем его, скажем, брандашмыг. Они тут же вступают в схватку, так как являют собой антагонистические стороны бытия. Брандашмыг побеждает, после чего исчезает, так как его существование невозможно без бармаглота.

Внучка, Мелисса, Махмуд и Кеша молча вытаращились на него.

— Мак-Мэд со страшной аллегоричностью шутит, — поморщившись, пояснил Ксенобайт, снова отрываясь от изучения базы данных. — И, кстати, по всем канонам, счет у них должен быть равным, так что в пятидесяти процентах случаев мы должны были бы обнаруживать труп... э-э-э... брандашмыга!

— А ты готов на глаз отличить бармаглота от брандашмыга? — на миг задумавшись, парировал Мак-Мэд.

Ксенобайт впал в ступор: кажется, даже его проняло.

— Слушай, Мак, хорош тут даосизм разводиться, — с беспокоеством проговорил Махмуд. — Вон уже и Ксенобайт подвис. Эй, Ксен! Ты сегодня что-то только критикуешь... А сам-то что думаешь?

— А? — Программист вздрогнул и помотал головой — А, ну да... ну, в общем, дело было так. У вас завелся блуждающий скрипт!

Убедившись, что завладел вниманием аудитории, Ксенобайт ухмыльнулся и замогильным голосом начал:

— Такое случилось и раньше, только болтать об этом не любят. Как известно, любой компьютерный монстр (или просто ЭнПиСи) состоит как бы из двух частей. Из тела, то есть модели, скелета и прочей ерунды, и управляющего этим телом скрипта. Когда в точке возрождения появляется новый монстр, создается тело и создается новый поток — отображение скрипта управления. А как же, ведь у каждого монстра — свой набор переменных. Координаты, запас здоровья... В конце концов — видит монстр или не видит кого-то из игроков, не атакован ли он... Порой случается так, что тело забывают подключить к скрипту и оно стоит столбом. Но иногда, очень-очень редко, почему-то вдруг оказывается, что запущенных потоков больше, чем тел-моделей. И вот тогда беда! На сервере появляется блуждающий скрипт, одержимый только одним желанием: раздобыть себе тело! Он нападает на представителей своего вида, и два потока вступают в конфликт, что может разрушить тело раньше, чем новый скрипт овладеет им. Но самое страшное начинается, когда блуждающий скрипт, отчаявшись, случайно нападает на игрока! — Голос программиста стал уже совсем завывающим. — Тогда, сняв вирт-шлем, человек начинает вести себя как компьютерный монстр!

Ксенобайт глянул на друзей. Доверчивая Внучка, которой можно было скормить самую невероятную историю, слушала, открыв рот. Как ни странно, Кеша тоже глядел на программиста с благоговейным ужасом. Зато остальные тестеры взирали с явной тоской.

— Что, — обиженно спросил Ксенобайт, — не интересно?

— Мрак, — жестко прокомментировала Мелисса.
— Понимаешь, — деликатно развил ее мысль Мак-Мэд, — мистико-философскую составляющую твоего пасквиля портит обилие технического жаргона, а научно-фантастическую — пошлые заезды в сторону пионерских страшилок.
— Критики... — с отвращением буркнул Ксенобайт. — Что ж, придется тогда, наверное, просто рассказать вам, от чего дохнут бармаглоты.



Немного повозившись, вся компания умудрилась взобраться на один из каменных столбов. На его верхушке оказалась небольшая площадка, где теперь и сидело маленькое общество. Ксенобайт неторопливо объяснял свою теорию:

— Полезная вещь — логи. Беда в том, что там содержится куча информации, и вот так, с ходу, научиться ее бегло читать не так то и просто. К тому же инструментов для обработки данных у меня фактически не было, приходилось определять закономерности «на глаз». И вот, как только я обратил внимание на странную продолжительность жизни бармаглов, метод решения задачки стал ясен. Надо просто дождаться нужного времени и посмотреть, что произойдет с монстром в час X. Смущало только одно: почему так мало? Ведь из-за этого надо именно что «присутствовать при рождении», что не так уж и просто.

— Ага, — кивнул Кеша. — У нас ведь блуждающие точки респавна!

— Это как? — уточнила Внучка.

— Это значит, что монстр может родиться в любой точке в некотором достаточно обширном радиусе. Сделано это для того, чтобы игроки, зная, где появляется жирный монстр, не устраивали ему засаду.

— Точно. Какое-то время я ломал голову над тем, как бы заранее узнать, где появится новый бармаглот. А потом вдруг вспомнил, как мы спускались в долину, и понял, что искать не так уж и нужно.

— Ксен, ты со своей тягой к драматическим эффектам рискуешь умереть молодым. Объясни толком, а?

— Ну, прыгая в портал, я подумал: а ведь вниз-то секунды две, а то и три лететь.

Все непроизвольно глянули вверх, на виднеющийся край обрыва.

— Ты хочешь сказать, что бармаглоты... — осторожно уточнил Банзай.

— Ага. Просто лягнулись с большой высоты. Как только у меня мелькнула эта идея, я не поленился еще немного пошнырять по базе и выяснить координаты точек возрождения. Их расставлял очень аккуратный человек. На всякий случай все они были поставлены на высоте двадцати сантиметров. Беда в том, что дно долины находится на высоте...

— Минус тридцати метров, — развел руками Банзай.

— Ага. Думаю, если мы еще немного покопаемся в базе, то выясним, что как раз перед тем, как началась вся эта чепуха, в локации проводились технические работы. Точки возрождения были переустановлены, или, быть может, что-то поменялось в системе координат. Время от времени все монстры обновляются, так что, даже если никто не убивал бармаглов, они исчезали в естественном порядке. Исчезали, чтобы, по идее, тут же возродиться... Ну и вот. Загадка разгадана, чудовище убито. Баг-репорт, фанфары, занавес.

— И чего же мы тут тогда сидим? — осведомился Махмуд.

— Во-первых, готовимся созерцать редкое зрелище: полет бармаглота. Тут хороший обзор и точка возрождения недалеко. Во-вторых, подумать над сделанным нам предложением.

Молчали довольно долго. Дизайнер Кеша сидел тихо, стараясь даже дышать через раз.

— Я думаю, надо соглашаться, — вздохнула наконец Мелисса. — Возможность писать репортажи из самого сердца «Самары Софт»... К тому же страсть как хочется раскопать подробности истории этого проекта! Михалыч только вскользь упомянул о ней.

— Ну уж, «самое сердце» — это перебор, — фыркнул Ксенобайт. — Но история обещает быть интересной. Может, хоть тут ценят программистов?

Махмуд с Мак-Мэдом пожали плечами, тщательно делая вид, что им вообще все равно. Банзай подвел итог:

— Короче говоря, мы, в принципе, согласны. Но с этим Михалычем мы еще поторгуюемся! Я думаю, начнем с того, что...

— Смотрите, смотрите! — завопила Внучка, вскидывая камеру. — Вон там! Летит!

Высоко над долиной, как раз на уровне обрыва, возник бармаглот. Удивленно курлыкнув, он поджал лапы и, отчаянно маша крыльшками, камнем рухнул вниз.