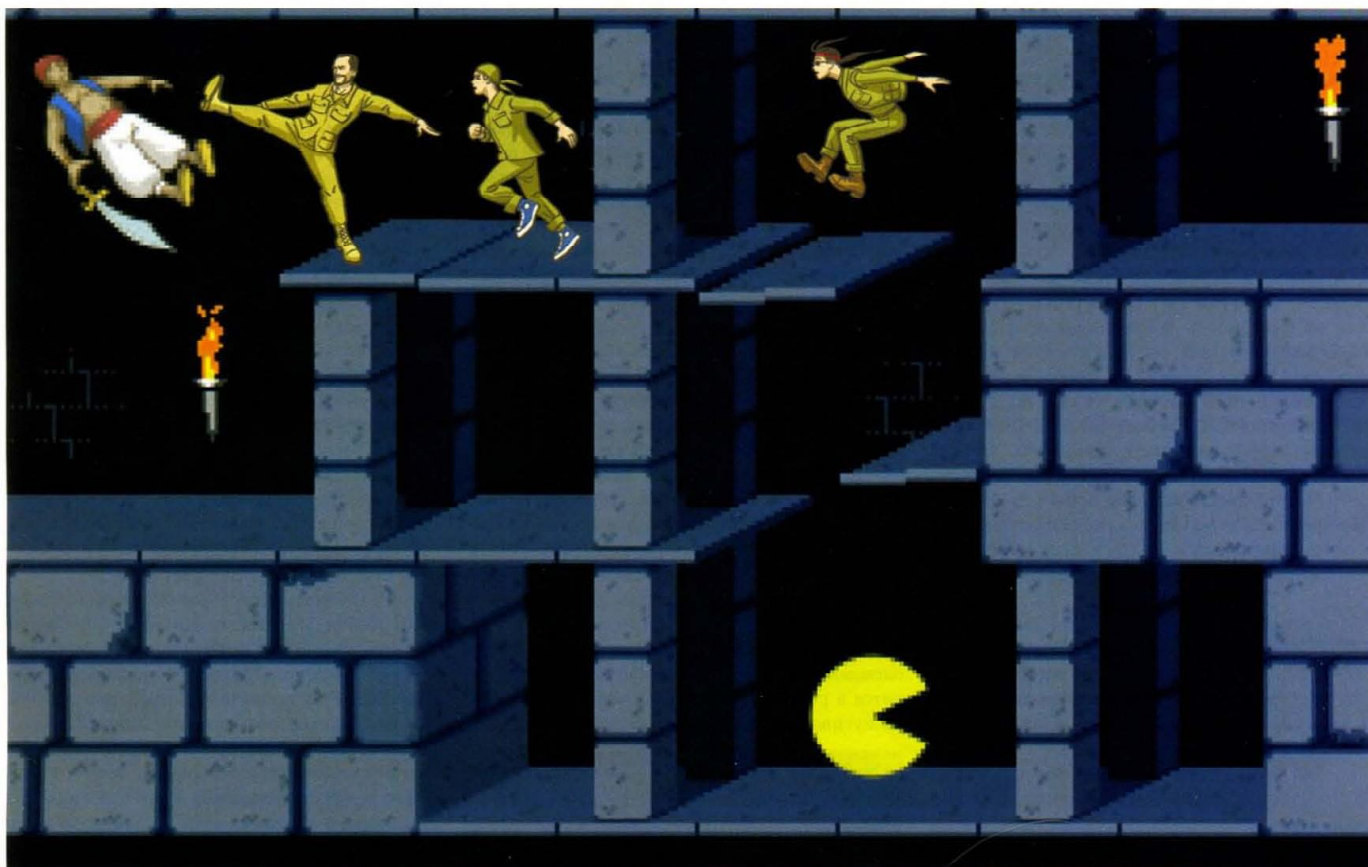




Бета-тестеры

Парк шестнадцатибитного периода

ЛОГОВО ТЕСТЕРОВ

4 июля, 12:17 реального времени

— Ну что, Ксен, запустил?

— Да запустить-то я ее запустил, но что-то мне результат не нравится... Махмуд, как там у тебя?

— Пять минут — полет нормальный...

— Иногда мне кажется, — пробормотала Мелисса, заглядывая через плечо программиста, — что вы уже не люди, а какие-то мутанты. Ну вот как можно извлекать информацию из этого?

Сидящие друг к другу спинами Махмуд и Ксенобайт синхронно пожали плечами. Монитор Махмуда был пестрым от всевозможных индикаторов, диаграмм, шкал и графиков. Сюда стекались данные о поведении новой, только что собранной машины: от нагрузки на процессоры и распределение памяти до скорости вращения кулера охлаждения. Что касается монитора Ксенобайта, то там и вовсе была, по выражению Банзай, «сплошная матрица»: с десяток открытых черно-белых терминалов, в каждом из которых с разной скоростью ползли столбики цифр и абсолютно непонятных наборов букв. И что именно видел там Ксенобайт, не знал никто, но то, что это знание дает ему власть над компьютерами, было несомненно.

— Ладно, не отвлекайтесь, — строго покачал головой Банзай. — У нас своих дел полно. Рыба!

Старый аналитик решительно хлопнул костяшкой домино по столу. Мак-Мэд и Мелисса

хмуро уставились на то, что получилось, и переглянулись.

— Хм. Мак, как думаешь, а в домино мухлевать можно? Ну, я не знаю, костяшки кропить или в рукав их прятать...

— Но-но, это что еще за гнусные намеки?! — возмутился Банзай.

— Да скучно нам просто, — пояснил Мак-Мэд, перемешивая костяшки. — И домино это твое не прет совсем. Кстати, во что это так увлеченно режутся Внучка с Кешей?

Все вяло глянули в сторону монитора, из-за которого торчали Внучкины косички и слышалась азартное пыхтение:

— Прыгай! Да с разбегу, с разбегу прыгай, балбес!

— А-а-а, там педаль!..

— Черт! А если вот тут потолок пробить? Получается?..

— А, это... Да Ксен тут наладил наконец эмулятор шестидесятичетырехразрядного процессора, на нем запустил эмулятор старых «Форточек», а в нем запустил эмулятор еще более старой DOS, а в ней запустил «Принца Персии».

— Ксен, тебе не кажется, что это слишком сурово для неокрепшей детской психики? — с сомнением спросила Мелисса. — Смотри, какой азарт... Как бы из-за клавиатуры не перестрались.

— Прыгай, прыгай! — неожиданно взвыл обычно тихий Кеша. — А-а-а, нет, штыки, штыки...

Дизайнер отчаянно замаха руками, точно пытаясь взлететь, будто это он сам, а не кро-

шечная фигурка из пары десятков пикселей падал сейчас в пропасть с острыми зубьями на дне.

— Так, — буркнул Ксенобайт, отодвигаясь от монитора, — Внучка, вырубай эмуляторы и отпайвай Кешу валерьянкой. Это надо же быть таким впечатлительным... У нас все готово! Кеша — твой выход... Эй, тунеядцы! По машинам!

Тестеры, недовольно ворча, разошлись по своим рабочим местам.

— Коннектимся в вирт-офис или напрямую? — деловито спросил Банзай, поудобнее приложив манипулятор на руку.

— Да напрямую, — вздохнул программист. — Подключаемся сразу к модельной среде, сервер запущен в режиме модификации. Внучка, твои камеры готовы?

— Как всегда! — гордо подтвердила девушка.

— Ну... Поехали!

Пространство вокруг мигнуло и погасло. Совсем погасло: не осталось ничего — ни света, ни даже темноты.

— Ух! А где... Э-э-э... Ну, где... хоть что-нибудь? — раздался из серой пустоты голос Внучки.

— Ну, мы сюда как раз для того и сунулись, что бы это «что-нибудь» завести, — ответил ей голос Кешы.

— Первый раз попадаю в пустое вирт-пространство, — призналась девушка.

— Ерунда, — доверительно сообщил голос Ксенобайта. — Вот попасть в битое пространство — это куда забавнее, заикой

можно остаться на всю жизнь. Кеша, сотвори хоть чего-нибудь, чтобы твои ящики выгрузить можно было.

• • •

Известие о том, что «Самара Софт» собирается делать новую игру, поначалу заинтересовало только Внучку, да и то не очень. На сенсацию новость пока не тянула: информации было маловато. Но вскоре информация появилась. Новая игра планировалась на базе того же движка, что и «Покорители забытых перекрестков», более адаптированного под рукопашный бой, с более подробной моделью персонажа и соответствующей системой подсчета повреждений.

Собственно, если новая версия движка окажется не слишком требовательна к ресурсам, на нее планировалось перевести и сами «Перекрестки». Маркетинговый отдел уже спал и видел, как в новой версии игроки смогут от души лупить друг друга руками и ногами. Но вот самой неожиданной новостью стало то, что работать над новой игрой предстояло в том числе и тестерам.

— Нам расценивать это как понижение? — сварливо осведомился Банзай у Михалыча, когда узнал об их переводе на новый фронт работ.

— Это ты в том смысле, освобождаешься ли вы от дежурств по серверу? И не мечтайте, — буркнул глава технического отдела. — Слушай, если ты думаешь, что я в восторге от того, что у меня уведат одну из самых толковых бригад админов, — так нет, я не в восторге.

— Но при чем тут, вообще говоря, мы? Разве писать игры — не дело программистов? — вмешался Махмуд.

— Как тебе сказать... Да вот спроси хоть у Ксенобайта. Программисты бывают разные. Наши конторские сделали все что могли. Беда только в том, что они — хорошие программисты, но ничегошеньки не понимают в играх! Они с трудом представляют, как сделать, чтобы людям было интересно.

— Значит, нужны... э-э-э, ну я не знаю, масовики-затейники?

— В смысле — игродизайнеры, — холодно перевел Михалыч. — Которые, во-первых, хорошо разбираются в играх, во-вторых, знают внутренний язык движка. В-третьих — из своих.

— Вот и забирайте Ксенобайта! — обрадовался Банзай.

— Да одним Ксенобайтом дело не обойдется, — вздохнул Михалыч. — Еще нам нужен, разумеется, Кеша. Он уже давно рисует модели для этой игры, но одно дело рисовать, и другое — конвертировать их и переправлять в игру. Вы же знаете, с программированием у него не очень.

— Да уж, тут они с Ксенобайтом друг друга хорошо дополняют...

— Кроме Кеши — Мак-Мэд для тонкой настройки физики. Махмуд для контроля над расходом машинных ресурсов. Мелисса будет консультантом по вопросам собственно игродизайна: история, квесты, общая эстетика. И, кстати, тебе тоже не удастся отвертеться: о твоих экспериментах с анимацией по контуре уже давно поползли слухи. И вообще вас лучше держать одной обоймой, потому как вместе вы друг друга каким-то непостижимым образом балансируете, а по отдельности каждый из вас настоящая катастрофа.

Все тяжело задумались, переваривая услышанное. В наступившем молчании стало слышно чье-то обиженное сопение.

— А я что, в эту обойму не попадаю, да? — хмуро буркнула Внучка, убедившись, что все взгляды сосредоточены на ней. — Мне никакого дела не нашлось?

— Еще как нашлось, — спокойно ответила Мелисса. — Мы с тобой начинаем целый цикл очерков! Представляешь: игра изнутри! Представляешь? Все пишут об играх, которые уже вышли, многие — об играх, которые еще не вышли, но уже сделаны... А мы будем писать про игру, которой еще и нет вовсе!

РЕДАКТОР ПРОСТРАНСТВА

4 июля, 12:41 реального времени

— Давайте для начала разметим площадку, — деловито предложил Кеша.

— Ага, а еще давайте наконец станем материальными, — жалобно попросила Внучка. — А то очень неудобно в таком разреженном состоянии...

— Э-э-э, — судя по голосу, Кеша немного смутился, — ладно, только предупреждаю: с непривычки это может показаться... Ну, в общем, некоторых просто укачивает.

— Чего?! — удивилась Внучка.

— Да ладно, что-нибудь придумаем. Так, сейчас...

Неожиданно посреди серого марева небытия появилась яркая точка. Точка выпустила четыре луча, на них через равные промежутки набухли новые точки и тоже распустились лучами, только менее яркими, — так, что образовалось нечто вроде решетки.

Как только появилась точка отсчета, муть вокруг потеряла часть своей безликости, теперь можно было разделить «низ» и «верх». Кеша привычно качнул координатную сетку, одновременно подкручивая параметры своей точки обзора, так что для него все было очень даже логично. А вот для остальных, уже смирившихся с тем, что низ — это там, где сетка, весь мир вокруг начал вдруг качаться и подпрыгивать.

— Ух ты... Как на американских горках! — восхитился Махмуд.

— Кажется, меня мутит...

— Кеша, ты бы предупреждал, что ли...

— Извините, — смутился дизайнер. — Знаете, обычно на этом этапе зрителей просто не бывает, так я...

— Давай уже, приземляй нас куда-нибудь!

Координатная сетка «вниз» застелилась плоскостью. Через миг вся компания уже стояла на этой плоскости. Все имели несколько ослепивший вид: по виду бесконечной плоскости в бесконечном сером пространстве было трудно оценить масштаб, но при «воплощении» их тела оказались где-то в километре от базовой плоскости. И спускались они, кстати, гораздо быстрее, чем положено при свободном падении.

— Так, — деловито шмыгнул носом Кеша, — все на месте? Ну и отлично. Я размету площадку под ландшафт. Ксенобайт, поможешь с импортом моделей?

— Ладно, — кивнул программист. — Пойду подготовлю конвертор. Буду на связи, если что — кричи.

Небрежно щелкнув пальцами, программист исчез. Махмуд оценивающе огляделся и осторожно уточнил:

— А еще трясти будет?

— Будет, — уверенно кивнул Кеша.

— Тогда я, пожалуй, тоже отчалю, от меня пока все равно толку немного...

Мак-Мэд просто кивнул, и два приятеля почти одновременно исчезли. Банзай, крикнув, пробормотал неразборчиво, что, как всегда, будет мудро руководить снаружи. На плос-

кости остались только дизайнер и «съемочная группа». Почувствовав себя в центре внимания, Кеша тут же занервничал. Откашлявшись, он неуверенно сообщил:

— Вы, это... Не обижайтесь, если что... Но мне часто придется менять масштаб, так что мир вокруг будет плясать и подпрыгивать. Я как-то и не подумал над этим, привык уже... Знаете, что? А давайте вы отвяжете свою систему масштабирования от общей, тогда вас не будет так качать!

— Ага, тогда ты в наших глазах будешь вдруг превращаться в гиганта? Нетушки, еще затопчешь...

— Не, не затопчу, — радостно сообщил Кеша. — Система взаимодействия объектов еще не запущена! Даже если я на вас наступлю — вам просто станет темно, и все. Совсем не больно!

— Не больно, — сурово осадил Кешу Мелисса, — но очень унизительно!

— Тогда я вообще могу отключить отрисовку своего тела, — развел руками Кеша. — Я привычный.

— Ага... И что мы будем снимать? Нет уж, оставь все как есть, только предупреждай заранее, если захочешь нас куда-нибудь зашвырнуть...

— Ну ладно, — вздохнул Кеша. — Значит, так... Сейчас нам надо разметить территорию под ландшафт.

Маленький дизайнер на миг задумался, а потом вытащил из воздуха что-то вроде изрисованного тетрадного листа.

— Вот, — гордо сообщил он. — Эту штуку я нарисовал заранее в графическом редакторе. Собственно, мы сейчас не собираемся создавать ландшафт с нуля, нам надо только собрать его из «домашних заготовок». Э-э-э... Вот черт, я, кажется, забыл их пронумеровать... Где какой?!

Кеша вытащил из воздуха еще несколько листов и глубоко над ними задумался. Разложил их на плоскости, перетасовал. На листиках (которые на самом деле были обычными графическими файлами) были нарисованы какие-то пятна всех оттенков серого цвета, от почти белого до почти черного.

— На географическую карту похоже, — заметила Внучка.

— В какой-то мере так оно и есть, — уныло сообщил Кеша. — Это топографы. Чем светлее пятно, тем оно выше. Вот эти темные участки — это низины, более светлые — холмы.

— И что же, такими листочками придется всю плоскость замостить? — скептически осведомилась Мелисса.

— Ну зачем же, — рассеянно пожал плечами Кеша. — А, вот!

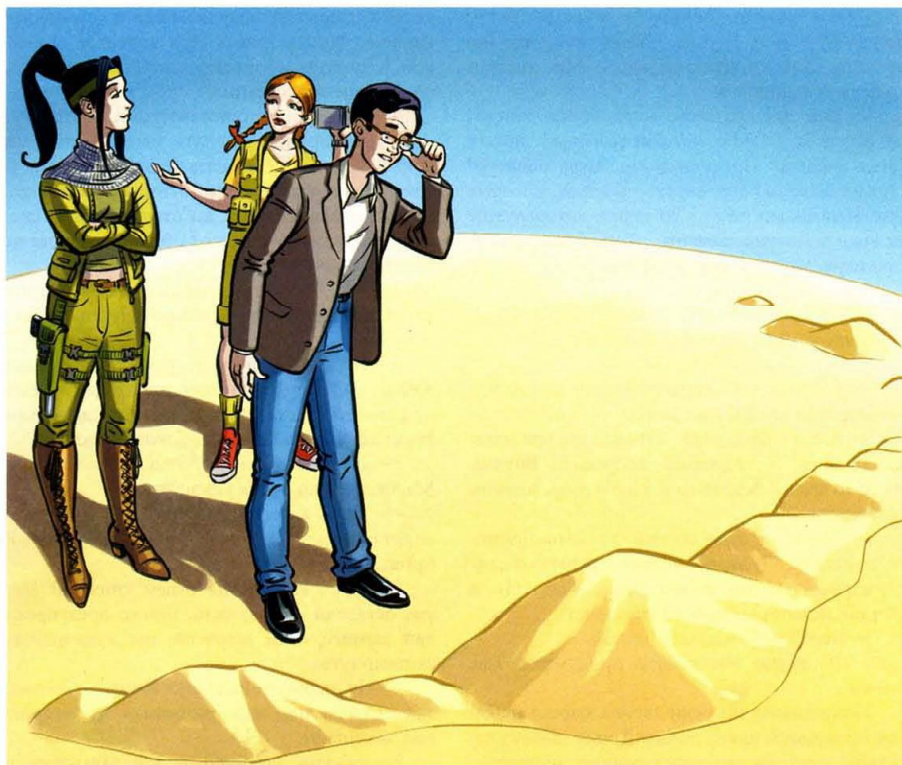
Разрозненные листики разлеглись наконец так, что составили цельную картину. Сравнив ее в один большой ковер, он расстелил его на плоскости.

— Это что, — с тихим восторгом спросила Внучка, — целый континент?

— Не... Так, полуостров. Вот, видишь, с этого края — сплошная однородная степь. Туда потом легко будет пристыковать следующий квадрат. А потом еще и еще, по мере надобности... Иногда потом приходится чем-то затирать стыки, да и держать в памяти сразу весь игровой мир — слишком расточительно. В общем, пока обустроим этот кусочек, а там видно будет.

Кеша пнул «ковер», и тот вдруг стремительно «растекся» под ногами, точно мажущая пленка от капнувшей в лужу капельки.

— Так... Ну вот, сейчас сильно тряхнет... Понимаете, реакция опоры уже действует, а я сейчас «вздую» ландшафт. То есть применю плоскую карту высот к плоскости. То есть...



— Кеша, ты не мудри, ты делай уже, ладно?

— Ладно. Только давайте вот там встанем, там ровный участок будет. А вот прямо тут горы вырастут, так что снимай, Внучка, должно быть красиво...

Это действительно было красиво и захватывающе. Кеша встал в гордую позу, взмахнул руками, и, будто повинувшись этому жесту, плоскость под ногами дрогнула и вспучилась. Не сильно, сантиметров на двадцать в самом высоком месте.

— Э-э-э... Все? — осторожно уточнила Внучка.

Кеша нервно сглотнул.

— Нет-нет, я совсем не то имел в виду... Сейчас, сейчас, я просто немного напутал... Надо просто усилить... Не сантиметры... Метры, конечно же, метры... Я просто...

Кеша зажмурился и судорожно замахал руками, копаясь в каких-то видимых только ему настройках модельной среды. И тут из пустоты вдруг высунулся Ксенобайт:

— Слышь, Кеша, а где, собственно... Во-о-у-у-у...

Договорить программист не успел. Кеша вторично махнул руками, и на этот раз эффект был куда ярче. Ввысь взметнулись могучие утесы, подхватив с собой программиста. Кеша нервно вздрогнул и завертел головой:

— А? Вы слышали?

— Что?

— Да как будто кричал кто-то...

— Вот это было круто! — радостно перебила Кешу Внучка.

— Да, — сдержанно согласилась Мелисса, — это уже можно и в репортаж вставить. Только выглядит оно как-то уныло.

— Ну, это ведь пока только рельеф! — торопливо затараторил Кеша. — Мы на него потом еще текстуры натянем со всякими трещинами, мелкими деталями, уступчиками... И еще освещение... О да, освещение! Мы ведь до сих пор на свечении по умолчанию сидим, а оно не дает ни теней, ни объема... Я сейчас его отключу, не пугайтесь, на какое-то время темно станет, зато создам

точный источник света, чтобы тени были. Сейчас...

Стало вдруг темно. Совсем темно, как бывает только в вирт-пространстве с выключенным светом, да, может быть, глубоко под землей. Вместе с темнотой наступила тишина: что у Мелиссы, что у Внучки от такой темноты просто дух захватило, а других источников звука в этом пространстве пока просто не было. Хотя нет, кажется, были! Откуда-то сверху доносился звук, похожий на завывание ветра. В следующую секунду сцена осветилась небольшой сияющей точкой, дающей жесткие, абсолютно черные тени. На слегка перекошенных физиономиях Мелиссы и Внучки застыло благоговение, Кешу так и распирало от гордости: он чувствовал себя настоящим Прометеем. Но недолго. Потому что в следующий миг что-то большое и черное свалилось ему на голову. Кеша только и успел, что испуганно пискнуть.

— Так, — ледяным голосом осведомился Ксенобайт, слезая с примятого Кешы, — стоит ли мне спрашивать, какая зараза свет выключила?

— Ксен?! — неуверенно уточнила Мелисса. — Ты откуда взялся? Нельзя же так пугать...

— Кто бы говорил! — возмутился программист. — Я только заглянул сюда, чтобы спросить, где этот оболтус свалил архив с текстурами, и тут — хрясь! Я скоростным лифтом оказываюсь на вершине утеса. Только я, ргнувшись для порядка, встаю и подхожу к его краю, чтобы плюнуть на голову тому, кто меня сюда забросил, как выключается свет... А лететь, между прочим, метров сорок, не меньше!

Ксенобайт встал, отряхнул несуществующую пыль с колен и буркнул:

— В общем, так, Церетели. Модели я рассовал по библиотекам. Текстуры, те, что нашел, тоже. Как закончишь тут с терраформингом — позовешь.

...

— Возмутительно, — недовольно буркнул Ксенобайт, стягивая с головы вирт-шлем. — И, что самое унижительное, он же действительно и

не думал делать мне гадость! Ну вот как у него это получается, а? Вот скажи...

Программист огляделся, подыскивая, к кому бы обратить свое гневное воззвание, и с удивлением понял, что все его коллеги столпились у дальнего монитора.

— Сюда, сюда прыгай... Во-от, хорошо...

— Ну и куда дальше? Черт, да тут всего лишь маленькая бутылка, это за ней мы через пять экранов перлись?!

— Ну, я это...

— «Помню этот уровень, помню»... — Махмуд явно передразнивал Банзая.

— Да точно тебе говорю, где-то на этом уровне...

— Стоять! Да куда ж ты прешь, не видишь — половица шатается?!

— Половица?! — сощурился Ксенобайт. — А-а-а, кажется, я начинаю понимать...

— Стой-стой! Разрезалки! Куда?!

— Спокойно! Тут хитрость одна есть... Если вот с этой половицы побежать, когда средняя клацнет, то...

— Да не гусарь, зажми «шифт»...

— Прорвемся...

— А-а-а-а!

Негромкий чавкающий звук и горестный вой трех взрослых мужиков возвестили, что в расчеты Махмуда вкралась ошибка. Не склонный к экспрессивным жестам Мак-Мэд шмыгнул носом и отвесил приятелю скупой подзатыльник.

— Эй, ну драться-то зачем?! — моментально надудся Махмуд.

— Дай-ка я пройду, — ловко воспользовался заминкой Банзай и попытался вытеснить Махмуда со стула.

— Нетушки! — тут же забыл про все обиды ходок.

— Да я быстренько!

— Я сам быстренько!

— Да ты уже пробовал!

— Вот и еще раз попробую!

— Дурдом, — вздохнул Ксенобайт. — Мама, застрели меня из венрика... Народ, вы что, совсем с катушек слетели?! Вы еще за клавиатуру подеритесь...

Как раз в этот момент Банзай, отчаявшись отсеснить от монитора более массивного Махмуда, догадался просто потянуть на себя клавиатуру, не сводя лихорадочно блестящих глаз с монитора. Махмуд, проворно снапав свой край клавиатуры, потянул на себя, сосредоточенно засопев. Ксенобайт закатил глаза и вдруг гаркнул:

— Та-ак, в игрушки играем на рабочем месте?!

Несмотря на всю абсурдность ситуации, это действовало. Все три тестера вздрогнули, Махмуд сделал отчаянную попытку переключить окно.

— Тыфу на тебя, Ксен, — наконец с облегчением выдохнул Банзай. — Нельзя же так, я ведь уже старенький, я ведь и дуба дать могу...

— Да, Банзай у нас старенький, — грустно согласился программист, — у него, видать, маразм начался. Но вы двое! Да-да, Мак-Мэд, тебя это тоже касается! Взрослые же мужики уже, вас-то чего перекосило? И было бы с чего, так нет: с игрушки, которой, поди, больше лет, чем вашим папам!

— Да ладно тебе, Ксен, чего взъелся-то? — раздраженно буркнул Банзай. — Все равно делать нечего. Соваться сейчас Кеше под руку — себе дороже.

— Это уж точно, — сник Ксенобайт. — Там сейчас опасно если не для жизни, то для душевного здоровья уж точно.

— Слушай, Ксен, — вдруг дернул программиста за рукав Мак-Мэд, — а можешь мне на машину все эти эмуляторы эмуляторов поставить?

— И ты, Брут?! — поразился Ксенобайт.

Стрелок только пожал плечами и пояснил: — Я тут у Банзая целый гадюшник со старыми играми нашел... Уж больно хочется посмотреть, как люди в старые времена жили.

— Ладно, — вздохнул Ксенобайт, — все равно делать нечего... Самому, что ли, в этих игрушках покопаться?

— Покопайся, — сдержанно кивнул Мак-Мэд. — Может, и попрет. Старые игры — они штуки загадочные.

— Загадочные, — не стал спорить программист. — Вроде слабоалкогольных напитков. На вкус — компот компотом, а потом ноги разъезжаются и на приключения тянет...

ЛОГОВО ТЕСТЕРОВ

5 июля, 08:04 реального времени

— Знаете народную мудрость? Если программист оказался на рабочем месте в восемь утра — значит, он просто его не покидал.

— А где Махмуд и Мак-Мэд?

— Не знаю. Вчера, когда мы уходили, у них тут настоящий дурдом был. Наверное, отсыплются...

— И Банзая что-то не видать...

— Да ладно, рановато еще...

Рабочий день тестеров начинался, как всегда, неторопливо. Сказать по совести, Мелисса, да и Кеша тоже, предпочла бы не спешить, если бы не Внучка, которая с утра пораньше была полна кипучей энергии. Впрочем, ей все равно пришлось ждать, пока Мелисса выпьет чашечку кофе и совершит утренний вояж по любимым новостным сайтам.

Кеша тоже пребывал не в лучшем виде: растрепанный больше обычного, зевающий, весь какой-то помятый. По всему было видно: Внучка устроила ему раннюю побудку по телефону.

Сама Внучка так и подпрыгивала, дожидаясь, когда друзья будут готовы снова залезть в виртуальный мир. Вчера ее просто потрясла работа Кеша. Нечто подобное она уже видела, когда они делали новую локацию в «Покорителях забытых перекрестков», но тут масштаб был совсем другой. Под конец дня вошедший во вкус Кеша эффектно поднимал из небытия острова, горы, прорезал ущелья и протапывал выемки под низины, болота, реки...

— Ну а чем сегодня будем заниматься? — подпрыгивая от любопытства, спросила Внучка Кешу.

— Будем текстуры натягивать, — пробулькал Кеша в чашку кофе.

— Слушай, а воду ты сегодня сделать сможешь?

— Смогу, — сонно кивнул дизайнер.

— А сможешь еще пару островков сделать? Только так, чтобы они из-под воды выскакивали?

— Угу, — еще раз кивнул Кеша.

— А давай еще сегодня небо нормальное сделаем?

— Угу.

— А давай... Давай Ксенобайта разбудим! — выпалила Внучка, заподозрив, что дизайнер втихую просто отключился от окружающей реальности, а его «угу» — реакция чисто рефлекторная, вроде подергивания лапки у препарированной жабы.

Однако Кеша тут же испуганно распахнул глаза и замотал головой. Более того, Ксенобайт, не просыпаясь, молча показал в его сторону

кулак и, поудобнее пристроив щеку на клавиатуре, снова засопел.

— Давайте не будем его будить, — на всякий случай шепотом проговорил Кеша. — Сегодня он нам все равно не понадобится...

— Ладно, пусть дрыхнет, — благодушно махнула рукой Мелисса. — О, а вот, кстати, и остальные...

В машинный зал шумно ввалились Махмуд с Мак-Мэдом. Следом за ними, охая и ворча, вошел Банзай.

— О, а что это там наш кнопкодав? Никак дрыхнет? — хмыкнул Махмуд, заметив сонящего Ксенобайта.

— Точно, — кивнула Мелисса и строго уставилась на ходоков. — Слушайте, ханурики, а вы, случаем, не знаете, чего это он тут застрял?

— Без понятия, — пожал плечами Мак-Мэд. — Может, заигрался?

— Во что?! — недоверчиво заморгала Мелисса.

— Да мы с ним вчера немного поспорили на тему старых игрушек. В конечном счете он решил сам во всем разобраться, и, кажется, торкнуло его неслабо.

— Да ладно, пусть отлывает, — махнула рукой Внучка. — Пошли быстрее!

— Ладно, пошли... Махмуд, Мак, вы идете?

— А нужна наша помощь?

— Да пока вроде нет. А, леший с вами.

Подгоняемые Внучкой, Мелисса и Кеша заняли свои места и рухнули в вирт. Несколько минут в офисе царила блаженная дремотная тишина.

— Ну что, — нарушил наконец молчание Мак-Мэд, — быстренько по уровню в «Сокобан» на время? Или пивка, пока никто не смотрит?

— Отставить.

— Банзай, ну при чем тут «отставить»? — раздосадованно передернул плечами Махмуд. — Мы же так, по глоточку...

— А при чем тут «Банзай»? — очень удивленно осведомился старик, выглядывая из-за своего монитора.

Махмуд и Мак-Мэд озадаченно переглянулись.

— А кто сказал «отставить»?

— Я сказал, — сонно пробормотал Ксенобайт, с треском отлепляя физиономию от клавиатуры.

Программист оглядел друзей мутным взглядом, с отчетливым хрустом размял шею и мрачно буркнул:

— Полезли в виртуалку. Штуку покажу.

РЕДАКТОР ПРОСТРАНСТВА

5 июля, 08:39 реального времени

Несомненное преимущество виртуальных миров в том, что в них, к примеру, вполне можно материально воплотить такое, казалось бы, абстрактное понятие, как «край мира». Собственно, у всех виртуальных миров этот край обязательно есть, другое дело, как его оформляют программисты. Некоторые пытаются закольцевать пространство, чтобы создать иллюзию бесконечности. Другие пытаются отгородить неприглядное свидетельство конечности мира, скажем, неприступными горами.

А за неприступностью надо было следить особо тщательно. Пустыни, океаны и болота, пересечь которые было почти невозможно (ключевое слово — «почти»), не годились, что как-то раз было с наглядностью доказано на сервере «Эпохи химер». Самой надежной и не дающей сбой была система, разработанная фир-

мой «Самара Софт» и примененная во многих ее продуктах. Стоило игроку дойти до определенной точки, как он упирался в невидимую и непроницаемую стену, а откуда-то с неба раздавался усталый печальный голос: «Ну вот зачем ты сюда приперся?» Именно за такую систему голосовал все четыре конечностями Ксенобайт для нового проекта, в который так неожиданно макнули тестеров. А еще программист предлагал в метре от барьера (с недоступной для игрока стороны, разумеется) разбросать побольше игровых ценностей: денег, оружия, брони, чтобы потенциальный нарушитель захлебнулся слюной, желательно — насмерть.

Вот именно сюда, на край мира, и отправился Ксенобайт, прихватив с собой приятелей.

— Честное слово, — жаловался Махмуд, — чувствую себя последним Аладдином.

— Да ладно, не хуже, чем на велосипеде. Хотя на велосипеде ни капельки не похоже, — философски заметил Мак-Мэд.

Махмуд подозрительно покосился на друга, пытаясь вычислить, не издевается ли он. Транспортное средство, которое соорудил Ксенобайт, больше всего походило на ковер-самолет. Собственно, это был кусок плоскости, наскоро покрытый шершавой текстурой. Плоскость, не оснащенная текстурой, оказалась слишком скользкой: во время любого маневра пассажиры слетали с нее. В одном с Мак-Мэдом было трудно поспорить: на велосипед эта штука в самом деле не походила.

— Ага, вот он! — неожиданно возвестил Ксенобайт, внимательно оглядывающий окрестности. — Черт, надо же было забыть координаты...

Летающая плоскость по плавной дуге изменила направление полета. Было абсолютно непонятно, каким образом ориентируется Ксенобайт, но вскоре впереди показалось нечто, выделяющееся из общего пейзажа.

По правде говоря, «штука» выглядела довольно уныло. Это была платформа, возвышавшаяся над уровнем основной плоскости метра на два. На этой платформе возвышалось какое-то сооружение, собранное, похоже, из прямоугольных блоков, со множеством ярусов и выступов. Рассмотреть сооружение в деталях было невозможно, так как вокруг царили серые сумерки.

— Чего темно-то так? — хмыкнул Мак-Мэд.

— Да Кеша еще солнце не откалибровал, так, времянка какую-то запустил, — рассеянно пояснил программист. — Оно сейчас стационарно висит там, где он работает, так что там светло. А здесь всегда вечер. Да забейте.

— А вот эта штукавина — это чего? — с подозрением спросил Махмуд, похлопывая ладонью по собранной из блоков стене.

— Знаю, знаю, снаружи не очень-то узнаваемо. Ничего, попадете внутрь — сразу узнаете! Где-то здесь я дырку оставил... А, вот она!

Уцепившись за торчащее из камня кольцо, Ксенобайт потянул на себя крышку люка. Куда-то вниз уходила темная, узкая шахта. В нее не раздумывая и нырнул программист. Махмуд с Мак-Мэдом переглянулись, но Ксенобайт просто не оставил им выбора. Переглянувшись и пожал плечами, приятели прыгнули в подземелье.

Лететь пришлось довольно долго, пока шахта вдруг резко не повернула и не выплюнула тестеров в просторный зал. За их спинами хищно лягнула решетка, перекрывая путь к отступлению.

— Ну и в чем прикол? — спросил Махмуд, вставая и оглядываясь вокруг.

— А ты оглядись вокруг, — хмыкнул Ксенобайт. — Неужели не узнаешь?!



Махмуд с Мак-Мэдом завертели головами. Комната и правда выглядела смутно знакомой. Довольно узкая, зато длинная и с очень высоким потолком, она освещалась двумя факелами и шла как бы тремя ярусами. Пол каждого яруса был застелен прямоугольными половицами.

— Ну что? — нетерпеливо спросил Ксенобайт. — Узнаете, нет? Вы же только вчера тут были! Неужели никаких мыслей? А вот сейчас?

Ксенобайт пробежал в дальний угол комнаты, прыгнул на нижний ярус и сильно топнул по одной из половиц. Та вдруг пошатнулась и обрушилась вниз.

— Ну?!

Мак-Мэд задумчиво глянул на валяющиеся внизу обломки половиц и выдал свою версию:

— «Принц». Первый уровень, первая комната. Нам вниз, а потом налево. Там меч возле скелета.

— Точно! — в восторге завопил Ксенобайт. — Классно, да? Похоже ведь на настоящий? Пошли. Пошли-пошли! Да не туда, там же охранник, а у нас мечта нету...

Три приятеля побрели в ту сторону, где, если верить старой игре, возле истлевшего скелета валялся блестящий меч.

• • •

— Да-а, все-таки одно дело — жать на кнопки, управляя нарисованным человечком, и совсем другое — прыгать самому, пусть даже и в виртуалке, — проворчал Махмуд, переводя дух после очередного головокружительного прыжка над провалом, на дне которого хищно скалились штыки.

И правда, нарисованный герой старой игрушки без всякого труда подтягивался, прыгал, точно гимнаст, через пропасти, цепляясь за противоположный край лишь кончиками пальцев. Ксенобайт не стал особо заморачиваться, подключая такие факторы, как усталость или повреждения конечностей. То есть пролетев метра три, ухватившись за край пропасти и со всей дури впечатавшись физиономией в каменную стену, персонаж не получал никакого ущерба, кроме морального. Но этого самого «морального» вполне хватало. Опять же одно дело, зажав клавишу, заставить нарисованного человечка осторожно подойти к краю платформы, и совсем другое — стоять на нем самому, глядя вниз и прикидывая, что до дна лететь секунды две.

— Ну что, так и будем сидеть или пойдем дальше? — хмыкнул Ксенобайт.

— Да ну тебя в баню, — поморщился Махмуд, с опаской поглядывая в очередной провал. — Я уже напрыгался что твой кенгуру, по самые гланды. Мы тут уже минут сорок колотимся, а прошли только три уровня.

— Что, готов выбросить белый флаг? — ухмыльнулся программист.

— Да не дождешься, — подавленно огрызнусь ходо, вставая.

— Крепись, Махмудыч, — поддержал друга Мак-Мэд. — До следующего уровня совсем немного осталось.

— Так, освободите лыжню! — высокомерно велел Махмуд и демонстративно сделал пару приседаний, разминаясь перед прыжком.

Прыжок и правда предстоял сложный: платформа, на которой предстояло приземлиться, была далеко, к тому же ниже той, с которой прыгал ходо. В довершение всего, в нескольких шагах от края нижней платформы стоял охранник.



— Мак, старт! — гаркнул Махмуд.

Стрелок легко сорвался с места и, оттолкнувшись, прыгнул через пропасть. Как только он приземлился, охранник стал проворно приближаться, оставляя Мак-Мэда в невыгодной позиции: отступать ему было некуда. Однако снайпер не спешил атаковать: вытащив меч, он стоял на краю платформы, задумчиво разглядывая противника.

— Джеронимо!

Отведи Ксенобайт бедному боту хоть капелюк мозгов, быть может, перед смертью он бы успел глянуть вверх. Быть может, он бы даже чуть отравил жизнь захватчику, выставив меч вверх. Но охранник был тупой болванкой, слепленной минут за десять из готовой модели и нескольких строк скрипта. Поэтому он лишь грустно пискнул, когда Махмуд приземлился точнехонько ему на голову. Дальнейшее было делом техники: опрокинутый на спину стражник, точно черепаха, вяло шевелил конечностями, даже когда его принялись тыкать мечом.

— Нечестно, нечестно! — огорченно замачал руками Ксенобайт.

— А кто говорил, что будет честно? — ухмыльнулся Махмуд. — Зато весело...

— Ладно, пошли на следующий уровень, дверь уже в двух шагах... Она!

Ксенобайт удивленно глянул себе под ноги. По половицам растекалась самая настоящая лужа.

— Что-то новенькое, — хмыкнул Махмуд.

— Полундра! — вдруг завопил программист. — Свистать всех наверх!

— Кажется, нас соседи заливают, — задумчиво заметил Мак-Мэд. — Ксен, и где тут выход?

— Выход?! Выход... Это... Ребята, об этом я как-то не думал.

• • •

Сооружая свое творение, Ксенобайт не мудрствуя лукаво просто взгромождал собранные из гранитных блоков уровни один на другой. Некоторые из них сами по себе были довольно высокими, так что в результате получилась некая высокая башня. Сейчас на крыше этой башни открылся небольшой люк, и из него выкатились тестеры.

— Ух ты... Добрались, — булькнул Ксенобайт, растягиваясь на плоскости.

— Итого восемь уровней... А где еще четыре?

— Ну извините, не осилил за ночь...

— Халтурщик... Интересно, а откуда вода?!

По самую крышу залило...

И правда, верхний срез башни находился в каком-нибудь полуметре от лениво перекачивающихся волн бескрайнего моря. Большую часть пути по коридорам тестерам пришлось проделать, борясь с потоками воды, а где и просто вилась.

— Кеша, — пояснил Мак-Мэд, — он же обещал Внучке сделать море. Чтобы из него острова красивее поднимать...

— Хм, уж сделал, так сделал, ничего не скажешь. Жалко, было прикольно.

— Ничего, — ухмыльнулся Ксенобайт, переворачиваясь на спину и глядя куда-то в небо. — Щели силиконом замажем, воду откачаем... Нет, надо будет все-таки стражникам хоть какие-то мозги вправить. И конечно, втроем ее проходить — это просто неспортивно. Но это все ерунда!

Ксенобайт вскочил на ноги и азартно взмахнул рукой:

— Вон там мы построим «Пакман»! Все-то делов, выдолбим в плите лабиринт, найдем какие-нибудь светящиеся шарики, запустим осьминогов... Осьминогов я где-то у Кеши в моделях видел.

— Клево! — обрадовался Махмуд. — А «Диггера»?

— Легко! Возьмем в инструментах корректор ландшафта. Помнишь, мы на таких катались, когда катакомбы под Енотоградом рыли? Поднастроим немного, а схему уровня на его дисплей выводить будем.

— Какие-нибудь гонки обязательно надо будет делать. Банзаю понравится, — задумчиво проговорил Мак-Мэд.

— И по-любому ту игрушку про пиво!

— Про какое пиво? — удивился Ксенобайт.

— Ну, там, где бармен кружки с пивом по стойке запускает в клиентов...

— Придумаем что-нибудь.

— А еще — «Арканойд»!

— И «Утиную охоту»!

— Просто удивительно... — задумчиво пробормотал Мак-Мэд. — Вроде бы взрослые уже балбесы. В жизни повидали столько игр, что тошнит уже. А премся с самоделок а-ля «когда дискеты были большими»... Все-таки правду говорят, что есть в них какая-то своя, особая шестнадцатитбитная магия.