*Топ. Топ. Топ.*

        Каждый шаг громким стуком отдавался в квартире соседей снизу, а каждый последующий становился все громче и громче.

        Уже на протяжении длительного времени я наворачиваю круги по своей двухкомнатке, пытаясь хоть как-то себя успокоить. Прошло уже два часа с того тех пор, как мне должны были установить новую капсулу с максимальной передачей ощущений, но инженеров все не было. Даже бесконечные звонки в контору разработчиков Револьва ничем не помогли, кроме прослушивания очередного ответа в стиле: «Инженеры уже к вам выехали, ожидайте».

       СКОЛЬКО МОЖНО! Я не железный, и так жду два года!

        Как большой любитель многопользовательских рпг, я не мог пропустить выхода фэнтезийной игры с полным погружением. Не поверив в заверения разработчиков, отказался делать предзаказ на капсулу и пропустил целый месяц с момента запуска. К счастью, мои предположения о возможном провале проекта не оправдались. Спустя две недели я все-таки сделал запрос, но заказывать уже было нечего. Пришлось ждать новую партию капсул и собирать недостающую сумму денег, чтобы купить капсулу и годовой абонемент в игру, с учетом продуктов для длительного отпуска.

        Помогли сбережения, которые скопились за долгое время моего участия в популярных игровых проектах и последующей перепродажей игровых вещей. Плюс работа в небольшом офисе. Не самая высокооплачиваемая, но зато с возможностью пофармить в рабочее время.

        Мою жизнь можно обсудить позже, а пока представлюсь. Меня зовут Макс, Максим Тиранов. Да, именно Тиранов и никак иначе. Еще мой отец сменил родную фамилию на эту, и со временем я как-то даже смирился. Все равно все произносили ее, делая ударение на передний слог.

        Работал, как я и сказал, в небольшом офисе - системным администратором. Скучно, зато не пыльно, опять же при деньгах. Ввиду небольшого количества техники, свободного времени было навалом, которое, собственно, и тратил на игры. Недавно мне исполнилось 25 лет, живу один. Квартира мне досталась в наследство, после учебы сразу устроился работать и вышел на самообеспечение, чтобы не зависеть от родителей, живущих в соседнем городе.

        Играть начал еще студентом, не стараясь вырваться в отличники, но и полным неучем я никогда не был. У меня даже были временные увлечения, как занятие каратэ, тренажерный зал или бокс. Правда, все это носило непостоянный характер. Я знал несколько ката из каратэ, пару боевых приемов оттуда же, мог побоксировать грушу и на этом, пожалуй, все. Можно сказать, что занятия спортом мне ничего не дали, кроме хорошего телосложения и любви к гантелям, которым я ежедневно уделял около часа времени.

        Кто-то мог бы назвать меня задротом, но это утверждение будет неверным. Многое из игр я продавал, откладывая деньги на черный день, все надеясь встретить свою единственную и начать прекрасную светлую жизнь, создав семью с бегающими карапузами, но каждый раз терпел фиаско на личном фронте. Мне было не угодить. Не люблю глупых девушек, не люблю, когда мне пилят мозг, не люблю это коронное: «Ты должен был сам догадаться». Вообще, у меня было много пунктиков по поводу того, что я люблю, и того, что не люблю. Поэтому каждый мой роман оборачивался очередной женщиной, полегшей на фронте моей неприступности. У меня была даже проверенная фраза для ситуации, когда девушка начинала истерить из-за того, что я ее бросаю. Просто несколько слов: «Не для тебя мой зрел банан», - и девушка с громким шипением посылает меня, демонстративно хлопнув дверью.

        И ведь самое главное! В такие периоды я отбрасывал все игры, пытаясь уделить все время отношениям, не позволяя того, чтобы мне хоть раз сказали: «Игры для тебя важнее, чем я». Пробовал наладить общие интересы, искал компромиссы, но, несмотря на мои старания, как-то не срасталось.

*Дзынь!*

        М-мать вашу, наконец-то! Я уже думал, что соседям все-таки придется писать на меня заявление, если бы инженеры не приехали сегодня. К концу ожидания мой топот стал походить на передвижения слона в квартирных условиях.

        - Заходите, пожалуйста. Думал, не дождусь вас, - я пожал руку инженеру, облаченному в красную форму с логотипом Револьва. Вслед за ним прошли грузчики, несущие капсулу, установленную на небольшие подпорки, чтобы ее было легче переносить. Внешне капсула напоминала что-то вроде саркофага, используемого для погребения фараонов, полное сходство портила только овальная крышка и стальной цвет.

        - Простите, выбрали неудачный маршрут и простояли кучу времени в пробке. Все-таки Москва - город пробок, на грузовой машине тут не скоро доедешь до места.

        - Сколько времени займет настройка? Хотелось бы сегодня проверить работоспособность машинки, – от нетерпения я переносил вес с одной ноги на другую.

        - Около получаса общая настройка и персональная настройка под вас около десяти минут.

        Прикинув время, я почесал немного заросший подбородок и решил задать несколько вопросов, составленных мной во время ожидания.

        - Думаю, буду не первым, кто задаст вам этот вопрос, но все же - бывают ли проблемы при персональной настройке? Я, конечно, прочитал об этом в сети, но хотелось бы знать из вашего личного опыта.

        - Действительно. Пожалуй, это тот самый вопрос, который мне задает каждый клиент, - инженер с пониманием улыбнулся. - Перед тем как предложить капсулу с максимальными ощущениями, всегда требуется справка о том, что вами пройдено полное медицинское обследование. Сами понимаете, каково испытывать болевые ощущения для людей с сердечным заболеванием, или человеку с астмой бегать по горам, держа в руках лук? Конечно, фантомные ощущения от игры не так сильны, как реальные, но все же риск есть, сами понимаете. Ну и плюсом, несмотря на обследования, в капсуле с полным погружением есть приборы, позволяющие сканировать состояние игрока, что позволяет при первичной настройке выявить серьезное заболевание, если такое имеется у клиента. Один раз капсула нашла у пользователя небольшую головную опухоль, которую не смогли обнаружить во время медицинского обследования. К счастью, все обошлось, опухоль оказалась доброкачественной, и ее легко удалили. Правда, есть кое-что плохое в этой истории - в предоставлении капсулы полного погружения клиенту временно отказали, пришлось пользоваться стандартом.

        За время пока я расспрашивал инженера, грузчики успели установить капсулу в указанный мной угол и подключали ее к сетевым кабелям.

        - Рекомендую вам пока плотно перекусить и отдохнуть. Первый вход в игру всегда затягивает, - дружелюбно улыбнувшись напоследок, инженер приступил к настройке капсулы.

        Последовав его совету, я закинул в кастрюлю килограмм пельменей. И в самом деле, первый раз буду сидеть до упора, благо несколько дней после увольнения провел в мягкой кровати и поэтому успел выспаться с запасом.

        Техники закончили в срок. Как только я допил сок, на кухню зашел все тот же инженер.

        - Максим, пройдемте. Думаю, аппарат уже готов к персональной настройке.

        Следуя за техником, я осторожно подошел к аппарату и заглянул в него. Несмотря на размеры, внутри капсула была неглубокой. Видимо, большая часть начинки агрегата была спрятана под пользователем.

        Внутри капсула была оббита необычным материалом, больше напоминающим смесь кожи и резины. Поддавшись любопытству, я протянул руку, чтобы потрогать материал. На ощупь он оказался немного прохладным и мягким.

        - Залезайте внутрь, большая часть датчиков расположена по бокам. Техническая часть под вами - отделена чрезвычайно прочным материалом на случай внезапной поломки. Поверхность внутри капсулы со временем нагревается до оптимальной температуры, подстраиваясь под температуру вашего тела. Если ваше самочувствие начнет резко ухудшаться, то благодаря сканерам вас выбросит из игры. В критическом случае, прибор отошлет сигнал SOS с вашим адресом в службу скорой помощи, предварительно вколов подходящую инъекцию из набора первой помощи. Когда устроитесь внутри капсулы, на поверхности крышки появится экран, где вы должны будете выбрать пункт с надписью: «первичная настройка», после чего можете расслабиться и не мешать процессу. Голосовой интерфейс сообщит вам, когда настройка будет завершена.

        Не задавая вопросов, которые могли оттянуть момент входа в игру, я, как можно удобнее устроившись в капсуле, нажал кнопку «настройки». Крышка закрылась, словно приговаривая меня к годам игры. Да я, в общем-то, и не против.

        - Приступаю к персональной настройке пользователя. Пожалуйста, закройте глаза и расслабьтесь, стараясь не препятствовать дальнейшим действиям медицинского оборудования, - приятный женский голос оповестил меня о запуске процесса.

        Растянувшись во весь рост, последовал совету системы. После того как я закрыл глаза, сразу же ощутил небольшие покалывания по всему телу, сопровождающиеся жужжащими звуками. Один раз даже почувствовал, как мои руки зафиксировались приборами для массажа тела, а потом последовал резкий укол. Судя по всему, у меня только что взяли немного крови.

        Пострадав так еще минут пять, я вновь услышал голос, оповестивший об окончании настройки, после чего крышка медленно отъехала.

        - Максим, я поздравляю вас с успешным проведением персональных настроек. Сейчас вам осталось только настроить необходимые вам пользовательские программы в капсуле, но учитывая вашу специальность, думаю, вы справитесь сами, - инженер вопросительно взглянул на меня, на что я просто кивнул. - Тогда желаю вам удачи в мире Револьва!

        Проводив работников, я наконец-то вновь смог устроиться в капсуле и нажать кнопку входа, проигнорировав параметры с настройками пользовательских программ для мобильной связи, встроенного форума и многих других не менее полезных приблуд, которые могла поддерживать капсула.

        Сейчас меня ждала игра. Игра, в которой я хотел оказаться очень долгое время.

        Меня уже трясло от нетерпения, пока кнопка входа мигала, обозначая загрузку и активацию виртуальных элементов. Прошло всего около минуты. Передо мной было темное пространство, через которое иногда проскакивали желтые искорки. Казалось, что я висел в пустоте целую вечность. При мысли о движении вперед или вверх, чувствовалось какое-то дуновение ветра, словно от резкого перемещения. Пытаясь зацепиться взглядом за искры, я попробовал двинуться вперед, но так и не понял, вышло ли у меня что-то, поскольку окружение не изменилось ни на секунду.

       В один момент появилось ощущение своего… тела? Светлячок, в виде которого я изначально пребывал в стартовом пространстве, стал меняться, и в один момент у меня получилось рассмотреть свое тело от рук до… ног. Чувствовал я себя отлично, ни тепло, ни холодно, и тело двигалось как настоящее.

        - Добро пожаловать в мир Револьва. Для авторизации назовите свое имя, – что-то мне не нравится стоять голым в темноте, на полу, который я не вижу, и слушать женский голос. А вдруг она еще и наблюдает? Создается впечатление, что надо мной проводят эксперименты. Не удивительно, что были скандальные случаи со входом в игру у некоторых особо впечатлительных игроков.

        - Максим Тиранов.

        - Здравствуйте, Максим. Это стартовое меню создания вашего единственного аватара. Для начала вам необходимо выбрать вашу расу. Когда вы выберите какой-либо вариант, перед вами появится облик, настроенный по умолчанию, вы сможете его изменить. Так же вам необходимо выбрать место старта, для каждой расы существует от одной до трех точек, обычно это небольшие поселения. В зависимости от сложности и специфики выбранной вами расы, есть вероятность выбрать крупный город или открытую местность.

        Передо мной появился внушительный список с базовыми расами - люди, орки, эльфы, гномы, полурослики, экзотические расы. Шесть вариантов выбора со множеством подрас или производных. Тех же полуросликов было семь, хотя, казалось, хоббиты - они и в Африке хоббиты, но нет, помимо обладателей волосатых ног для выбора были так же доступны: карлики, кобольды, фэйри, леприконы, мурлоки и гоблины. Не особо заморачиваясь, разработчики запихнули всех коротконогих в один раздел.

        В отличие от многих игроков, я уже давно выбрал и то, как буду раскачиваться, и то, кем я буду. Возможно, сначала меня назовут не совсем умным человеком, только это будет не первый раз, когда люди ошибаются.

        Уверенно выбрав орков, я прочитал предоставленный список:

*Дикие орки*- вполне себе брутальные и уродливые орки, которые кидаются вперед с криком: «Вааргх!». *Отношения почти со всеми расами отрицательные. Никакой ловкости и огромные прибавки к телосложению и силе.*

*Внимание! Раса повышенной сложности, рекомендуется для выбора опытных игроков!*

*Орки* - если говорить вкратце, то это типичные урук-хаи, только с зеленой кожей. Вполне разумны, адекватны. *Отношение других народов в большей степени нейтральное, кроме тех, кто воевал с ними.*

*Урд-блад* - краснокожие орки. Еще один народ, внешне напоминающий урук-хаев из популярной вселенной, только кожа имеет не зеленый цвет, а красный. Все из-за их трагичного прошлого, когда одно из племен орков попало под демонический выброс, и их кровь была заражена миазмами инферно. Сам народ урд-бладов довольно спокоен в мирное время, но стоит только начаться драке, как для них слетают любые границы, и они превращаются в безумных берсерков. *Имеют недоверчивые отношения со всеми расами.*

*Внимание! Раса повышенной сложности. Рекомендуется для выбора опытных игроков!*

        Именно этого красавца и выберу. Вновь вылезшее системное сообщение ни на секунду меня не остановило. Я не из тех людей, кто будет бояться повышения сложности игры.

        Передо мной появился бугай в два метра ростом. Мельком взглянув на меня, он чуть опустил голову и коротко рыкнул.

       Я мысленно улыбнулся. Хоть внешний вид урд-блада и не вызывает у меня чувство ликования, но смотрятся они вполне достойно. Необходимо только немного изменить внешность для полного удовлетворения.

        - Желаете изменить внешность аватара, максимально приблизив к своему облику?

        - Да.

        Бугай начал таять на глазах, и буквально через пять секунд передо мной стояла моя копия, только с красной кожей, клыками и более выдающейся мускулатурой. На бодибилдера не похож, а вот на крепкого воина вполне годится. Не хватает еще нескольких штрихов.

        Мой рост был метр семьдесят, что я исправил, добавив еще двадцать сантиметров. Теперь будет гораздо удобнее смотреть за событиями на поле боя. Светлую копну на голове я решительно убрал, она абсолютно не подходила к краснокожему урук-хаю. Не раздумывая, сменил ее на черные дреды, которые были равномерно уложены и спускались к шее. Помню, что изрядно посмеялся, когда игроки насоздавали себе аватаров с длинными волосами, которые постоянно падали на глаза и мешали обзору. Я подкрутил еще несколько параметров, чтобы мое лицо выглядело наименее агрессивно, сделал его ближе к человеческому, что мне почти удалось, мешали лишь неестественные красные глаза вкупе с небольшими клыками, которые немного выпирали из-под нижней губы.

        - Готово.

        - Выберите ваше место старта.

        Передо мной появилась огромная интерактивная карта с тремя континентами западного полушария. В левом континенте, по контуру и размерам напоминающим Африку, горела красная точка, обозначающая точку старта.

       Похоже, выбора у меня нет.

        Я уверенно ткнул на единственную точку на карте.

        - Пожалуйста, выберите ваш класс.

        Тут я тоже давно определился и уверенно нажал кнопку «воин», далее выбрал раздел бойцов в тяжелой броне. Появившийся список танков (тяжеловооруженных щитоносцев, выполняющих роль защитника) в игре поражал, хоть часть из них и была гибридами, имеющими различные подклассы или посвящение разным богам.

*Рыцарь* - одна из вариаций воина, только закованная в латы и имеющая бонус кавалериста.

*Паладин* - танк, имеющий магию исцеления, благословения и, самое главное - ауры, которые ценились в любой группе.

*Рыцарь смерти* - танк, которого можно собрать в дд, если посвятить себя крови. Так же имеет посвящение смерти, боли, порче и власти - посвящение, направленное на контроль питомцев.

*Внимание! Класс повышенной сложности. Рекомендуется для выбора опытных игроков!*

*Храмовники* - класс, так же, как и паладин с рыцарем, закрытый для урд-бладов. Это рыцари, имеют божественную магию, в зависимости от того, какому богу себя посветят.

*Страж* - типичный танк, имеющий доступ к среднему щиту с первого уровня, а к пятидесятому - уже может защищаться осадными щитами. При этом это была информация даже не от игроков, а от самой администрации, желающей подстегнуть самых упорных к постижению вершин.

*Рыцарь авангарда - умелые воины, способные в бою мгновенно менять щиты. Имеет высокую концентрацию, подавляющую силу эффектов ментального контроля, но не влияет на положительные или отрицательные эффекты воздействия.*

*Внимание! Класс повышенной сложности. Рекомендуется для выбора опытных игроков!*

        Именно этот класс я и хотел выбрать изначально, он блокировал все недостатки урд-бладов, превращая в преимущество.

*Внимание! Выбор этого класса нетипичен для представителей вашей расы, возможно, вы встретить с тем, что многие соотечественники будут не согласны с вашим выбором. Рекомендуется для выбора опытных игроков!*

        Это может оказаться проблемой. У урд-бладов и так не самые хорошие отношения с другими расами, а если репутация со своей расой будет понижена, то это будет двойной проблемой. С пониженной репутацией количество выдаваемых квестов заметно ниже, как и их качество.

        Вот только отказываться от намеченного пути я не собирался, и нажал кнопку принять.

        Надо отдать должное разработчикам, интерфейс в редакторе создания был довольно прост. Если вы голосом обозначали, что закончили, то перед вами появлялось сообщение о подтверждении, необходимо было лишь навести на него рукой и немного подождать.

        - Назовите имя вашего аватара.

        - Тир, - я мысленно усмехнулся. Дарт Тиранус или скандинавский бог из меня, может, и не выйдет, но как по мне, такой ник отлично подходит кровожадному орку. Да и привык к этому нику за многие годы.

        - Выберите один из доступных вам уровней погружения в игру: визуальное, частичное или полное погружение.

       Полное.

        - Подготовка к старту. Не забудьте распределить стартовые характеристики, войдя в игру. По прибытии постарайтесь добраться ближайшего поселения, ориентируя карте.

        - Рекомендуется закрыть глаза. До запуска осталось 5... 4... 3... 2... 1... Добро пожаловать в мир Револьва!