
боевая фантастика

МИХАИЛ АТАМАНОВ

ТЁМНЫЙ ТРАВНИК



ТЕСТИРОВЩИК
ИГРОВЫХ СЦЕНАРИЕВ

СОХРАНИТЬ КРЫЛЬЯ

ВЕРХОВЬЯ СТИКСА

ОБРЕСТИ ТЕЛО

Ленинград
издательский дом
2027

УДК 821.161.1-312.9
ББК 84(2Рос=Рус)6-445
А92

Серия «БФ-коллекция»

Иллюстрация на обложке *Дениса Олтаржевского*

Выпуск произведения без разрешения издательства считается противоправным и преследуется по закону

Атаманов, Михаил

А92 Тёмный травник : Тестировщик игровых сценариев. Сохранить крылья. Верховья Стикса. Обрести тело / Михаил Атаманов. — Москва : Издательство АСТ ; Издательский дом «Ленинград», 2027. — 992 с. — (БФ-коллекция).

ISBN 978-5-17-166501-2

Скажите, вы готовы работать за бесплатно? Вкалывать на известную корпорацию без праздников и выходных по восемь часов и более ежедневно без оклада только за призрачное обещание возможных «плюшек» в далёком будущем? Наверняка ваш ответ — твёрдое нет! Но что, если этой работой является игра в самом красочном и реалистичном фэнтезийном мире? И если сетевые игры — единственное, что у вас действительно хорошо получается в жизни? К тому же рядом с вами будет самый близкий вам человек, для которого виртуальная игра и есть настоящая жизнь?

УДК 821.161.1-312.9
ББК 84(2Рос=Рус)6-445

© Михаил Атаманов, 2027
© ООО «Издательство АСТ», 2027

ISBN 978-5-17-166501-2

ТЕСТИРОВЩИК ИГРОВЫХ СЦЕНАРИЕВ



— Играли ли вы когда-нибудь в «Бескрайний Мир»? — собеседование началось с самого неудобного для меня вопроса.

В требованиях корпорации к соискателям этот пункт был прописан однозначно: «Никогда ранее не играл в нашу игру». Подозреваю, если бы я ответил иначе, моё собеседование так и закончилось бы на самом первом пункте.

— А в другие популярные онлайн-игры вы играли, э... Тимур? — опрашивающий меня немолодой сотрудник кадровой службы, явно уставший к концу рабочего дня, наконец-то соизволил взглянуть на моё резюме и считал имя с экрана.

— Да, конечно. Шесть лет весьма активно зависал в «Королевствах меча и магии».

— Зависал... — Жаргонный термин, похоже, моему собеседнику не понравился, мужчина недовольно наморщил лоб. — И каковы были ваши успехи в конкурирующей игре? Чего вы смогли добиться, Тимур?

Сказать ли правду? Или не стоит такое выдавать совершенно незнакомому человеку? Я решил рискнуть:

— Я пять лет полностью обеспечивал себя за счёт игры. Не роскошная яхта и вилла на тропических островах, конечно, но на хлеб и на учёбу в колледже вполне хватало.

— Почему же «конечно не яхта»? — неожиданно рассмеялся мой собеседник. — Топовые игроки «Бескрайнего Мира» могут позволить себе и большее в реальной жизни, чем просто океанская яхта. Однако, насколько я знаю, в «КММ» не разрешён вывод игровых денег. Вы ничего не хотите сказать по этому поводу, Тимур?

Всё-таки ошибся, не стоило про это рассказывать. Всё? Меня сейчас отправят восвояси? Но собеседник неожиданно не стал настаивать на ответе и задал совершенно другой вопрос:

— А почему вы ушли из «Королевств меча и магии»? Хотя ладно, пропустим этот вопрос анкеты, так как понятен ответ — онлайн

упал, игроки перетекли в более реалистичный и интересный «Бескрайний Мир», денег перестало хватать.

Я лишь молча кивнул, так как тут действительно даже нечего было добавить. Давно прошли времена, когда наш клан собирал по пять и даже семь тысяч игроков в ПвП-рейды на чужую территорию или на супербоссов. Вчера для штурма вражеского замка мы едва-едва наскребли пятнадцать игроков, из которых трое были недельными нубами. И при этом мы... взяли замок! Единственный ещё остававшийся во вражеском клане защитник, похоже, даже рад был избавлению от этой обузы и, пожелав нам приятной игры, попытался заодно впарить нам свой аккаунт, так как собирался уходить в «Бескрайний Мир».

Тогда и я окончательно решил — настала пора делать ноги из умирающей не выдержавшей конкуренции игры. Безумно жаль было вложенных в игровой проект немалых денег — когда-то для лечения сестры мне пришлось продать доставшуюся после смерти родителей квартиру, и значительную часть оставшихся денег я вложил в виртуальную землю возле одной из столиц «Королевств». Тогда ежедневный онлайн «Королевств меча и магии» рос, количество игроков с каждым днём увеличивалось, и приобретение казалось мне выгодным вложением капитала. Кто же мог предположить, что буквально через две недели после той рискованной покупки никому не известная компания «Бескрайний Мир» запустит свои игровые сервера? И что эта новая компания всего за три года станет самой крупной и богатой корпорацией планеты, перетянув в свой до жути реалистичный мир сотни миллионов геймеров со всех стран земного шара? Сейчас стоимость моей виртуальной недвижимости в «Королевствах» упала настолько, что даже не оправдывала бы затраченного на её реализацию времени.

Сотрудник кадровой службы на пару минут углубился в чтение моего резюме, а потом поднял на меня глаза и проговорил с улыбкой:

— Паладин-человек трёхсот десятого уровня, лучник-дроу двести семидесятого, маг-полуэльф сто девяностого... Неплохо, неплохо, конечно. Тимур, а вас ставили в известность, что в «Бескрайнем Мире» у игрока может быть только один персонаж, и сменить или удалить его невозможно? Только так можно добиться должного уровня слияния и сопереживания, чтобы воспринимать игровой мир как полноценную реальность.

Я лишь молча кивнул. Как же не знать... Именно эта особенность «Бескрайнего Мира» меня и смущала больше всего с того самого момента, как я увидел в сети объявление об имеющихся вакансиях тестировщиков. Дело в том, что в «Бескрайний Мир»

я уже пробовал играть. Вот только случилось это три с лишним года назад, проект тогда находился ещё на стадии открытого бета-тестирования и показался мне весьма и весьма «сырым». Никакого обучения, никаких гайдов и игровых подсказок тогда ещё не имелось. Прорисовка той местности, куда я попал, оказалась лишь схематической, никаких «чарующих манящих горизонтов и красочных волшебно-реалистичных закатов», как гласят современные рекламные плакаты, в «Бескрайнем Мире» тогда не существовало даже близко.

Да я и играл-то всего минут семь — создал себе варвара первого уровня, взял двуручный топор, вышел из нубо-локации и прямо возле посёлка нос к носу столкнулся с летучими мышами-вампирами уровня так семидесятого. Слили они меня в секунду, ждать воскрешения в точке респа нужно было целый час, а потому я плюнул на такой дисбаланс и удалил сырой недоделанный продукт. Сейчас же очень надеялся, что та неудачная попытка никак не повлияет на возможность моей работы тестировщиком игровых сценариев, как официально звучала предлагаемая корпорацией вакансия.

— Что же, Тимур, игровой опыт у вас действительно имеется, проблем со здоровьем нет, да и поведение кажется мне вполне адекватным. Я не вижу никаких формальных препятствий для работы в нашей корпорации, — мужчина ещё раз улыбнулся мне, протянул электронный планшет с какой-то опросной анкетой и направил в сторону небольшого зала, где должно было состояться тестирование и последующий инструктаж.

Я прошёл в зал, достал телефон и, делая вид, что фотографируюсь на фоне красочного рекламного плаката с синим водным драконом, отправил сообщение:

«Собеседование успешно прошёл».

Почти мгновенно телефон едва заметно завибрировал, пришёл ответ:

«Сообщи начальные условия и не спеши. Пробью по форумам».

И вот я уже сидел в кресле и на экране выданного мне сотрудником корпорации планшета расставлял в полях галочки, отвечая на многочисленные вопросы о здоровье, семейном положении, судимостях и вредных привычках. Во второй части анкеты вопросы оказались совершенно другого типа, явно направленные на поиск наиболее близкого по характеру пути развития игрового персонажа.

Рядом со мной старательно корпели другие соискатели — преимущественно, такие же молодые парни и девушки, хотя встречались и более старшие, и даже пожилые. Я достаточно быстро построил для себя представление о собравшемся коллективе. Отчисленные за прогулы и неуспеваемость студенты, попавшие под сокращение

офисные работники, разорившиеся брокеры, безнадёжные игроманы, отчаявшиеся найти нормальную работу пенсионеры... Если обобщить, вокруг меня сидели неудачники, не нашедшие себя в реальной жизни — именно так я охарактеризовал бы собравшихся.

Себя я к неудачникам не относил, хотя готов был согласиться с тем, что весьма органично вписываюсь в собравшийся коллектив — мне уже двадцать два года, но ни работы, ни постоянной девушки, ни денег, ни даже собственного жилья. И вот даже непонятно, чего же мне не хватает? Ум вроде присутствует, я с отличием закончил колледж по специальности «химик-исследователь». Разговор вести умею, привлекательной для девушек внешностью природа не обделила, да и занятия спортивной гимнастикой не пропали даром. Я легко знакомился с девушками, но все мои подружки почему-то рано или поздно уходили к другим парням. А если прознавали, что на попечении у меня находится неходячая младшая сестра-инвалид, то момент расставания случался немедленно. Это было досадно, но променять мою младшую сестру на этих размалёванных кукол я бы не согласился ни за что.

Моей сестрёнке Валерии было одиннадцать, когда в управляемый отцом флайер на полной скорости врезался пытающийся оторваться от полиции угонщик. При столкновении и последовавшем падении разбитой машины с тридцатиметровой высоты погибли мать с отцом, а младшая сестра лишилась обеих ног и получила множественные переломы и травмы. И хотя полиция признала моего отца невиновным в аварии, легче от этого не стало — чтобы оплатить лечение Лерки и другие расходы, мне пришлось продать доставшуюся по наследству квартиру в хорошем районе мегаполиса.

Для сестры я заменил не только родителей, но и друзей, психологов и весь остальной мир. Труднее всего было сразу после аварии — искалеченная Валерия не видела смысла в своём существовании, она не раз просила меня достать ей сильнодействующее снотворное, чтобы уснуть навсегда. Я как мог отговаривал сестру от суицида и день за днём находил ей новые стимулы жить. Сперва такими маленькими радостями были прогулки на улицу. Мы жили возле центрального парка, и там было хорошо. Но после того, как из-за отсутствия денег мы вынуждены были переселиться из центра мегаполиса на окраину, прогулки прекратились по просьбе самой Лерки — сестре было невыносимо больно переносить насмешки соседской детворы, которая дразнила и закидывала камнями искалеченную девочку.

Новой отдушиной, позволяющей на время забыть о собственной физической ущербности, для безногой девочки стали виртуальные миры компьютерных игр. Вот только сколь-нибудь ощутимых денег такое времяпровождение нам не проносило, и даже скорее наоборот.

Особенно плачевной ситуация стала в последние месяцы, когда выбранный несколько лет назад игровой мир «Королевств меча и магии» начал откровенно загибаться...

Я встряхнул головой, отгоняя грустные мысли, и вернулся к анкете. Достаточно быстро ответив на вопросы, остановился на самом последнем пункте: «Желаемая форма оплаты труда». Вариантов предлагалось два — фиксированный ежемесячный оклад или возможность вывода игровой валюты и обмена её на реальные деньги. В «Бескрайнем Мире», как и в большинстве массовых игр, разрешён был только донат — ввод реальных денег в игру, но никак не обратный процесс. Исключение делалось только для сотрудников собственной корпорации, на которых запрет не распространялся, и выводимая ими из игры виртуальная валюта являлась оплатой их труда.

Собственно, именно ради этой возможности я так стремился получить работу при корпорации «Бескрайний Мир». Ведь понятно, что таким жалким неудачникам, какие собрались тут в зале, ни одна вменяемая организация не станет платить богатые оклады. Зато законная возможность переводить игровые деньги в реальные... Чем чёрт не шутит? Вдруг мой персонаж сможет добиться богатства в игре, это сразу бы решило и финансовые проблемы в реальной жизни. При этом мы с сестрой прекрасно понимали, что на одного счастливчика приходятся тысячи тех, кто ошибся в выборе и, в поте лица вкалывая на корпорацию, в итоге не заработает даже минимального оклада. Но это был наш общий осознанный выбор.

Меня толкнула сидящая рядом немолодая полноватая тётка с внешностью типичного бухгалтера. Тётка дошла до вопроса про «харизму» и громким шёпотом спрашивала у соседей по залу, что это вообще такое. Я не расслышал, что ей ответил сидящий с противоположной от меня стороны парень, изо всех сил старавшийся при этом сохранять серьёзное выражение лица, но тётка неожиданно густо покраснела и стала строчить на планшете текст со скоростью принтера, прикрывая написанное левой рукой. Я покачал головой — нет, мне с такими однозначно не по пути, и решительно поставил галочку напротив пункта «вывод игровой валюты».

Всё, выбор сделан. Назад пути нет. При этом я старался отбросить мысли о том, что на банковском счету у меня сейчас не просто нет денег, а висит просроченный кредит, на который капают штрафные проценты. Если в ближайшие недели не погасить хотя бы часть долга, мою карту банк может заблокировать. Да и хозяйке за аренду комнаты мы с сестрой задолжали уже за три месяца, она несколько раз грозилась нас выселить. Без стабильного оклада будет очень и очень трудно...

Но я снова решил рискнуть, как тогда при покупке игровой недвижимости в «Королевствах меча и магии». Вот только на этот раз на кону стояла даже не двухкомнатная квартира в престижном районе мегаполиса, а всё, что у нас с сестрой осталось.

— Итак, внимание! — на небольшой сцене появился элегантно одетый смуглый мужчина с кучерявыми тёмными волосами. — Меня зовут Александро Лавриус, я директор специальных проектов корпорации «Бескрайний Мир». Именно в рамках одного из таких проектов и были открыты вакансии тестировщиков игровых сценариев, отрабатывать которые будете именно вы. Да что с микрофоном-то?

Действительно, микрофон издал мерзкий скрежещущий звук, от которого у меня свело зубы. Испуганная молодая ассистентка директора проворно выбежала на сцену, поправила закреплённый у воротника Александро микрофон и поменяла на нём какие-то настройки. Директор проводил подчинённую весьма недовольным взглядом, обещающим девушке большие неприятности, и продолжил:

— О, сразу нужно было так. Итак, сперва небольшая вводная часть. Виртуальный «Бескрайний Мир», в котором вы окажетесь, и на самом деле создан весьма обширным. Не бесконечным, как могло кому-то показаться из названия игры, но всё же весьма и весьма просторным. По площади он уже сейчас не уступает реальному земному, так что путешествовать и открывать новые интересные локации можно практически бесконечно. Сейчас в «Бескрайнем Мире» обитает порядка двухсот сорока миллионов игроков, и это количество продолжает увеличиваться на два-три миллиона в месяц. Казалось бы, наша корпорация должна гордиться достигнутым результатом и почивать на лаврах, но у руководства постоянно имеются всё новые и новые грандиозные планы, так что развитие игрового проекта идёт полным ходом. Однако департамент планирования увидел определённые риски в среднесрочном будущем, и директорат согласился с оценкой угроз.

Основных проблем видится две. Первая из них — несмотря на обилие в «Бескрайнем Мире» всевозможных рас с их уникальными свойствами, семьдесят восемь процентов игроков выбирают геймплей за людей. Явный дисбаланс. А если учесть, что ещё семнадцать процентов играют за разнообразных эльфов и полуэльфов, а три процента за дварфов, то мы получаем самую настоящую проблему — на долю всех остальных доступных для выбора рас, а таких более сотни видов, приходится лишь два процента игроков.

Причин возникшего перекоса множество, не последняя из которых — у потенциально новых игроков практически нет перед гла-

зами положительных интересных примеров игр за непопулярные расы. Зато все игровые форумы пестрят подробнейшими гайдами по людям-паладинам, лесным эльфам-лучникам, дроу-магам и полуэльфам-ассасинам. Нет ничего удивительного, что новые игроки боятся непроверенных путей и выбирают именно те расы и классы, игровые задания по которым и пути развития давно детально изучены во всех подробностях. В результате в «Бескрайнем Мире» появляется очередной человек-паладин, эльф-лучник или дроу-некромант, которыми и так уже переполнен игровой мир. У наших пользователей справедливо теряется чувство собственной уникальности и интерес к игре, когда они ежедневно встречают скопированные по шаблону аналогичные персонажи.

Вторая проблема — выбор места обитания. Перед игроками простирается поистине бескрайний мир, который при необходимости может быть ещё расширен. Однако даже существующий ресурс абсолютно не востребован — девяносто процентов игроков проживает в нескольких крупных городах-мегаполисах или поблизости от них. Причин такой скученности также много, но прежде всего экономическая — в города стекаются ресурсы, в городах крутятся деньги, в городах имеются банки, в которых игроки могут безопасно хранить сбережения. Поэтому, несмотря на высокие цены на жильё и ресурсы, игроки всё равно стремятся жить в городах. Миллионы созданных талантливыми дизайнерами красивейших локаций со своими уникальными заданиями и обитателями стоят невостребованными, и при этом мы фиксируем растущее недовольство игроков, что «всё давно изучено, нет ничего нового, становится скучно».

Зачем я это вам рассказываю? Как многие уже наверняка сообразили, никто из вас при распределении не получит расу человека или эльфа, не станет очередным рыцарем или лучником. Да и возникнете вы в игре в таких глухих дебрях, откуда добраться до обжитых мест будет весьма и весьма проблематично, к тому же подобный переход будет однозначно неодобрительно рассматриваться нашей корпорацией. У всех вас старт игры будет альтернативным, рассчитанным на встречи с опасностями и трудностями, и это неспроста. Как показывают результаты наших тест-групп, именно успешное преодоление сложностей и испытаний для игроков является тем якорем, который затем прочно удерживает их в игровом мире. Со временем мы надеемся сделать именно такие стартовые локации для всех новичков, и одной из ваших задач как раз является проверка возможности выживать и прокачивать персонаж в достаточно суровых условиях.

Ваша группа — одна из множества набранных в последние недели, которые пробуют новые нестандартные решения и комбина-

ции, набивают шишки, но зато создают при этом интересные гайды и красочно описывают прелести игры за необычные расы, классы и профессии. Сразу предупреждаю — мало кто из вас успешно пройдёт испытательный срок и будет принят на постоянную работу, так как нашей корпорации требуются лишь действительно креативные личности и уникальные истории, которые вызовут живой отклик существующих и потенциальных игроков. Но в любом случае, даже если вы не пройдёте испытательный срок, для всех вас это станет бесценным опытом подобной работы, да и прекрасной возможностью окунуться в «Бескрайний Мир» с полной гаммой ощущений через самые современные технологии. Сейчас вам всем раздадут карточки персонажей, которые система автоматически подобрала для вас на основе результатов тестирования. После того, как мои помощники ответят на возникшие вопросы, вы должны будете ещё сегодня до окончания рабочего дня зайти в кадровый отдел и оформить трудовые договоры, после чего можете с завтрашнего утра приступать к работе.

— А можно уже сегодня начать играть? — вопрос задал полноватый парень, чьё бледное лицо обильно покрывали подростковые прыщи.

Выступающий Александро Лавриус посмотрел поверх нас на настенные часы, потом что-то тихо уточнил у молоденькой ассистентки, после чего ответил:

— Вы сможете приступить к работе хоть сразу после оформления трудового договора. Вот только при этом стоит учитывать, что в «Бескрайнем Мире» сейчас почти четыре часа вечера, а темнеет в девять. Пока вы сходите в кадровую службу, пока вас проводят к месту работы и проведут инструктаж по управлению вирт-капсулой, пока вы создадите персонаж, разберётесь с обучающими заданиями и выйдете в основной мир... У вас останется не так уж много времени, чтобы найти безопасное место для ночлега. Ночи же в «Бескрайнем Мире» за пределами городов и других безопасных локаций — весьма и весьма суровый и опасный период. С большой уверенностью можно предположить, что монстры вас сожрут. При этом вы потеряете часть накопленного опыта и целый час времени на возрождение. Но если хотите рискнуть и приступить к работе прямо сегодня, почему бы и нет? Если сумеете выжить первой ночью, это станет полезным опытом для вас и положительно скажется на вашей дальнейшей карьере тестировщика.

Гоблин-травник?.. Я с недоумением посмотрел на доставшуюся мне карточку. Даже достал смартфон, чтобы поискать информацию о гоблинах в «Бескрайнем Мире». Первая же информацион-

ная ссылка наградила меня следующим текстом, взятым с форума по игре:

Гоблины — это мерзкие маленькие уродцы, которые пакостят, воруют овощи с огородов и нападают на одиночных путешественников. К счастью, гоблины весьма слабы, так что справиться с ними может даже полный нуб. Иногда можно встретить целые посёлки гоблинов — неплохие источники опыта, на которых удобно прокачивать персонажей начальных уровней. Непонятно зачем, но разработчики сделали эту НПС-расу доступной для игры. Хотя лично мне трудно представить того идиота, который решит выбрать это зелёное убожество. Особенно с учётом просто запретительных штрафов на интеллект и силу у этой расы, которые делают практически невозможным прокачать из гоблина нормального мага или бойца. Чисто теоретически я могу представить игрока-гоблина в виде лучника или арбалетчика из-за бонусов на ловкость и зоркость, но я таких извращенцев ни разу не встречал, так как аналогичные бонусы у любых разновидностей эльфов оказываются существеннее. Ах да, у этих зелёных уродцев ещё и существенный штраф на отношение с людьми, так что путь в любую нормальную игровую локацию для гоблинов по определению закрыт.

И после таких вводных о гоблинах, которые видит начинающий игру новичок, разработчики «Бескрайнего Мира» ещё удивляются, что за эту расу никто не желает играть?!

Составителем текста являлся некий Лесовик Перекресток, человек-друид двухсот четвёртого уровня, как показывала справка по персонажу. Любопытства ради, я проверил ещё штук семь разных ссылок, но везде оказывалась подобная малопривлекательная информация. Отправив сестре сообщение о доставшемся мне персонаже, я продолжил усиленно просматривать гайды по гоблинам и травоведению.

От чтения меня отвлёк непонятный шум поблизости. Я поднял голову. Директор давно ушёл, и сейчас с ассистенткой спорила та самая тётка-бухгалтер, которая ранее интересовалась харизмой.

— И что вас не устраивает в предложенном системой персонаже? — ровным, даже скучающим голосом интересовалась сотрудница корпорации.

— Что не устраивает? Сама Дриада-танцовщица! Я посмотрела на форуме игры, что дриады не носят одежду! Жуть какая! Я искала нормальную работу в офисе, пусть даже с ненормированным графиком, но вовсе не нанималась устраивать стриптиз!

Ассистентка директора после случая с микрофоном сама была на взводе, а потому даже не пыталась скрывать своего раздражения: