

Вторая задача, которую Сяо И велела выполнить У И, заключалась в том, чтобы во время падения с большой высоты максимально широко распахнуть крылья, резко снизив скорость падения, а затем благополучно приземлиться на землю. Принцип был примерно таким же, как у парашюта. Это чрезвычайно важный этап в обучении полёту, от которого зависело, как У И сможет уменьшить вероятность «разбиться насмерть».

С этим заданием У И тоже справился довольно неплохо. В конце концов, требовалось лишь сделать так, чтобы крылья надулись, словно парашют, а кроме того, в этой игре, похоже, действовала вспомогательная система управления: порой У И достаточно было лишь подумать о чём-то, чтобы мгновенно совершить нужное действие.

У И успешно приземлился со стометрового гигантского дерева и с удивлением обнаружил, что цветы, трава и деревья в этом Лесу Вымерших Следов были просто огромными. Стебли травы на земле возвышались едва ли не выше человека, они росли сплошным ковром, ярко-зелёные, а среди травинки и ветвей порхали разнообразные бледно-зелёные огоньки.

Падая с высоты, У И приземлился не на голую землю, а на шляпку гигантского гриба. Эти грибы пестрели всеми цветами радуги, были самыми разными по размеру: самые маленькие достигали больше метра в высоту, а самые крупные — около трёх-четырёх метров. У И как раз опустил на шляпку одного из таких грибов, касаясь ногами её разноцветной поверхности.

У И попытался с силой топнуть по грибной шляпке под ногами — та оказалась мягкой и невероятно упругой. Он стал прыгать на ней, как на батуте: из-за сильной эластичности У И подлетал очень высоко. Подпрыгнув, он расправлял свои эльфийские крылья, пытаясь повторить движения для взлёта.

Третьим заданием, которому Сяо И обучала У И, был взлёт с ровной поверхности. В отличие от прежнего зависания в воздухе, от него требовалось быстро переходить в состояние полёта, причём уверенно держаться в воздухе долгое время. Сяо И сказала, что с этим можно не спешить, поэтому У И долго тренировался и наконец, спустя добрых десять минут, благополучно взмыл в полувоздух.

Так что теперь У И мог парить в небесах, словно настоящий эльф.

Это привело У И в неописуемый восторг. Самим богам ведомо почему, но он ощутил такую радость. Он взмахивал крыльями и делал несколько кругов вокруг гигантского дерева в самом центре Леса Вымерших Следов. Он не мог поверить, что действительно смог сделать это — полететь в высоком небе за счёт собственных сил, совершить то, что люди в реальном мире не способны сделать так просто.

Но У И добился этого здесь. Он опустил взгляд на крошечные травы и деревья внизу, а затем поднял голову к зелёному пологу над макушкой. Сквозь просветы в листьях в эту тихую деревню временами пробивались ослепительные лучи солнца, золотое сияние рассыпалось среди ветвей, и всё это было настолько прекрасным, что казалось волшебной скандами.

Научившись летать, У И на какое-то время потерял голову от возбуждения, и первое, что он сделал, — принялся бездумно кружить и порхать повсюду по всему Лесу Вымерших Следов. Не заботясь о том, куда направляется и что ждёт его впереди, он просто летел и летел вперёд, а вслед за этим забирался всё выше и выше. Ему хотелось вырваться за самые пределы Леса Вымерших Следов, взлететь над самой лесной чащей.

Из-за избытка чувств желание взлететь повыше заставило У И пропустить мимо ушей предупреждение Сяо И, прозвучавшее у него над ухом. В результате, когда он уже почти вылетел из Леса Вымерших Следов, то внезапно почувствовал, что его некогда мощные крылья словно ослабели. Как бы сильно он ни старался ими махать, У И больше не мог подняться выше, напротив, крылья постепенно начали отказываться повиноваться.

— Внимание игрока! — Сяо И на самом деле всё это время следовала наверх за У И, просто она отстала буквально на шаг и лишь теперь поспела к нему, оказавшись рядом и проговорив прямо на ухо: — Эльфийские крылья не созданы для долгого полёта, у них есть лимит выносливости. Как только вы почувствуете хоть малейший намёк на слабость в крыльях, немедленно спускайтесь в безопасную зону для отдыха, иначе...

Однако едва Сяо И успела договорить, как У И пронзительно взвизгнул и кубабарем полетел вниз.

Ощущение невесомости при падении стало ещё сильнее, создавая у У И пугающую иллюзию близкой смерти. Он в ужасе смотрел, как земля стремительно приближается, в ушах стоял свист рассекаемого при падении воздуха, а У И уже начал мысленно представлять ту жуткую боль и хруст рассыпающихся от удара о землю костей.

Инстинктивно он попытался, как и в прошлый раз, надуть крылья, чтобы затормозить падение, но его ослабшие, потерявшие упругость крылья, казалось, больше не подчинялись его командам и по-прежнему беспомощно трепетали на ветру...

— Расслабьтесь, игрок, — в этот момент Сяо И тоже оказалась рядом с У И, кружа вокруг него и с той же скоростью стремительно пикируя вниз. Она спокойно произнесла: — Эльфийским крыльям требуется краткий отдых, чтобы их можно было использовать снова. Расслабить тело — самый быстрый путь. Во время полётов нередко случается так, что крылья устают, из-за чего игрок падает. Всё, что вам нужно сделать в этот момент, — освоить четвёртый элемент полёта, которому я вас сейчас научу: скольжение.

Скольжение было делом нехитрым: У И нужно было лишь широко расставить крылья, удерживать равновесие тела и плавно лететь вперёд.

Благодаря тому, что Сяо И вела его за руку прямо на лету, У И быстро взял себя в руки, успешно расправил крылья и плавно поплыл на встречу лёгкому ветерку. На этот раз он уже не поддавался слепому азарту и излишней спешке — он успокоился, ощущая, как прохладный ветерок ласкает его лицо, и постепенно начал по-настоящему постигать радость полёта.

Сяо И подлетела к У И, её маленькие крылышки затрепетали, и она опустилась ему на плечо, тихонько произнеся:

— Игрок уже освоил начальные навыки полёта, а теперь предстоит наработать мастерство и беглость. Но для этого понадобятся огромные затраты времени и сил. В дальнейшей игре у вас будет уйма времени, чтобы постепенно закалять и постигать новые летные приёмы. Ну а сейчас урок полётов подошёл к концу, и вместе с тем... давайте отправимся в земли новичков Эльфов — в Тихая деревня.

В игре Ночь Колеса Сансары диапазон с первого по десятый уровни относился к категории новичков. Начинаящие игроки получали в деревне новичков свои первые задания и награды. На стадии новичка все игроки находились в статусе без определённого класса, поэтому владели лишь самыми простыми атакующими и базовыми навыками. По достижении десятого уровня NPC автоматически выдавал квест на смену класса. Завершив это задание, можно было успешно получить тот класс, который игрок выбрал при создании персонажа.

Разумеется, на самом деле этот квест на смену класса десятого уровня давал игроку возможность «передумать». Если вдруг кому-то разонравился изначально выбранный класс — например, У И больше не хотел быть вором и решил податься в лучники, — можно было просто отказаться от автоматически выданного квеста. Затем требовалось самостоятельно отыскать NPC-лучника, поговорить с ним, выполнить выданное им дополнительное поручение, после чего тот выдавал квест на получение класса лучника, позволяя игроку без труда сменить специализацию.

У И, впрочем, пока не нужно было забивать себе голову подобными мелочами: он всё ещё оставался зелёным новичком первого уровня и послушно следовал за указаниями Сяо И, направляясь в деревню новичков.

Сяо И пояснила, что новичков с первого по десятый уровень могут сопровождать эльфийские проводники, но после десятого уровня проводники больше не выполняют эту обязанность — игрокам приходится самостоятельно открывать интерфейс карты, чтобы отыскивать нужный путь.

Заодно Сяо И подсказала У И, как открывать меню игрока. Достаточно было мысленно пожелать открыть меню и совершить жест смахивания, как прямо перед У И из ниоткуда возникал виртуальный экран. На нём отображались разделы рюкзака, магазина, друзей, группы, гильдии, карты, каналов и прочего... разумеется, там же находились пункты выхода из игры и изменения системных настроек.

Воспользовавшись тем моментом, пока он летел на редкость медленно во время скольжения, У И открыл вкладку рюкзака. Внутри насчитывалось около шестнадцати ячеек, которые, судя по всему, можно было расширить за игровую валюту.

Рюкзак не пустовал: в первой ячейке лежала какая-то штукавина под названием Набор новичка — на виртуальном экране отображался свёрток, перевязанный нежно-розовой

ленточкой с бантом.

Однако У И так и не успел распаковать подарок, поскольку Сяо И сбоку подсказала ему, что они уже прибыли на место.

Деревня новичков носила название Тихая деревня и представляла собой поселение, возведённое прямо на деревьях. Поскольку цветы, травы, деревья и даже насекомые с небольшими зверьками во всём Лесу Вымерших Следов отличались гигантскими размерами, У И уже успел навидаться в лесу диких кроликов, белок и прочей мелкой живности ростом с человека, шныряющих тут и там. У него возникало ощущение, будто он угорнул в какие-то владения страны великанов.

И тем не менее это определённо были земли эльфов. Когда он вслед за Сяо И добрался до Тихая деревня, У И наконец-то увидел огромное количество игроков-эльфов. Все они хлопали крыльями, порхая туда-сюда по деревне. Сверкающие эльфийские крылья и повсеместно роящиеся световые огоньки придавали всей деревне поистине сказочный колорит.

Тихая деревня строилась прямо на деревьях, где возвышались различные постройки вроде домиков на ветвях. Между жилищами были переброшены мостики из древесных ветвей и листьев, попадались также наспех сколоченные приставные лестницы и лианы. Эльфы обычно перемещались между домами по воздуху, и лишь изредка кто-то опускался на мостики, протянутые среди ветвей.

С замиранием сердца У И последовал за Сяо И в деревню. Новичков здесь толпилось немало, большинство кучковалось перед торговыми лавками, а другая группа столпилась у деревенской доски объявлений.

Почти все игроки выглядели парочками или объединялись в группы, двигаясь вместе. Даже те немногие, кто оставался в одиночестве, быстро находили себе компанию. У И поначалу даже переживал, ведь характеры людей в реальном мире и в виртуальных онлайн-играх могут кардинально отличаться.

Пожалуй, в реальной жизни общение с людьми требует ношения маски самозащиты, люди вынуждены сохранять базовую осторожность: хоть у тебя и нет злого умысла вредить другим, но бдительность терять нельзя. Из-за этого люди поневоле сдерживают свои поступки, возводя вокруг себя защитную оболочку.

Зато в игре, где никто понятия не имеет, кто ты на самом деле, будучи отделёнными друг от друга экранами компьютеров, люди начинают вести себя без всяких стеснений, сбрасывают оковы и бесстрашно, без оглядки, творят всё, что душе угодно — можно сказать, предаются бунтарству.

Но в игре виртуальной реальности Ночь Колеса Сансары всё обстоит несколько иначе.

Поскольку это была игра с полным погружением и реалистичной симуляцией, настолько правдоподобная, будто находишься в каком-то ином мире, игрокам не нужно было перестукиваться в текстовых чатах — они могли общаться напрямую. К тому же функция оптимизации внешности в игре делала всех вокруг писаными красавцами и красавицами, отчего даже желание завести разговор возрастало многократно.

К тому же здесь игроки, судя по всему, сбрасывали прошлые личины, оставляли позади тени реального мира. Им больше не нужно было волочить дни фальшивого существования, они могли начать всё сначала в этом новом мире.

Они могли выразить в игре своё истинное «я».

Именно так всё и понимал У И. Шагнув в эту деревню новичков, он сразу ощутил царившую здесь атмосферу и невольно растворился в ней. Правда, после входа в деревню его заурядная одежда и заурядная внешность почему-то не привлекли особого внимания окружающих.

Впрочем, У И это волновало мало. Он восторженно озирался по сторонам, сперва подлетев взглянуть на те самые торговые лавки, возле которых толпилось больше всего народу. Это были те самые привычные магазины: лавка разностилей, оружейная, алхимическая лавка, магазин экипировки. Входы в эти заведения были оформлены на редкость колоритно: например, перед оружейной громоздились горы всяческого оружия и металлического лома, пылала раскалённая угольная печь, а если подойти ближе, доносился звон молота по наковальне, тогда как на деревянной вывеске грубыми буквами красовалось название Оружейная.

Через двери каждой лавки непрерывно сновали туда-сюда игроки: кто-то, подобно У И, в одиночку, но большинство сбивалось в кучки для разговоров.

Народу толпилось столько, что У И не стал заходить внутрь, ограничившись осмотром снаружи. Эндэльф-проводник Сяо И подсказала ему, что первым шагом в его игровой карьере должен стать визит к старосте Тихая деревня.

Что же до того, где находится дом старосты, Сяо И указала на самую высокую и крупную древесную хижину в деревушке.

<http://bllate.org/book/28431/3436708>