

LITRPG

ТАРАС АСАЧЁВ

УЖЕ НЕ ИГРА

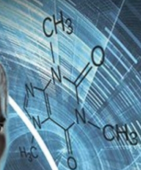
КНИГА ПЕРВАЯ

83%

41%

90%

37%



16+

НЕ ВРЕМЯ ДЛЯ РЕАЛА

Тарас Сергеевич Асачёв

Не время для Реала

I. Уже не Игра

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=24729287

SelfPub; 2022

Аннотация

Добро пожаловать, странник. Ты заблудился? У тебя нет цели? Твоя жизнь лишена всякого смысла и у тебя нет мечты? Не беспокойся, отныне ты никогда не будешь один – внутри виртуального мира я дам тебе цель, мечту, стремление к жизни, я помогу найти свое место во вселенной. Одарю я тебя силой и властью, подарю тебе знания и мечту. Сделай лишь шаг ко мне навстречу, иди за мной, стань частью системы, будь источником нового мира, наполни свою душу смыслом и выполни свое предназначение... Все это несложно, нужно лишь захотеть получить все предложенное и забыть все, что тяготит твое сердце. Всего один шаг, нажми кнопку “Старт” и позволь системе забрать тебя в страну забвения. Не бойся, никто не заберет тебя отсюда, ведь ты останешься в этом прекрасном мире навечно. Оставь свое тело, освободи свой разум... Но для начала: Прими лицензионное соглашение с конечным пользователем и выбери свою расу...

Содержание

Трилогия	5
Введение	7
Глава 1. Время вперед	16
Интермедия 1	69
Глава 2. Дубль два	72
Глава 3. Все страньше и страньше	153
Конец ознакомительного фрагмента.	160

Тарас Асачёв
Не время для Реала
I. Уже не Игра

Асачёв Тарас

Трилогия

«Не время для Реала»

“Новая редакция”

Москва, 2021

Добро пожаловать, странник. Ты заблудился? У тебя нет цели? Твоя жизнь лишена всякого смысла и у тебя нет мечты? Не беспокойся, отныне ты никогда не будешь один – внутри виртуального мира я дам тебе цель, мечту, стремление к жизни, я помогу найти свое место во вселенной. Одарю я тебя силой и властью, подарю тебе знания и мечту. Сделай лишь шаг ко мне навстречу, иди за мной, стань частью системы, будь источником нового мира, наполни свою душу смыслом и выполни свое предназначение... Все это несложно, нужно лишь захотеть получить все предложенное и забыть все, что тяготит твое сердце. Всего один шаг, нажми кнопку “Старт” и позволь системе забрать тебя в страну забвения. Не бойся, никто не заберет тебя отсюда, ведь ты останешься в этом прекрасном мире навечно. Оставь свое тело, освободи свой разум...

Но для начала: Прими лицензионное соглашение с конеч-

ным пользователем и выбери свою расу...

Введение

Современные игры – петабайты программного кода на сверхпроводниковых блоках памяти высокотехнологичных машин и высокоразвитых процессорных систем, управляемых многоуровневым искусственным интеллектом, созданные для развлечения населения и обогащения производителя или правообладателя. Что о них еще можно сказать? Только то, что это невероятные перспективы для предпринимчивых персон и недостижимые возможности для людей с ограниченными возможностями.

Теперь коротко обо мне. Я Сергей, Сергей Олегович Кондаков, инженер автоматизированных систем и авто-определяющихся процессов. Мне двадцать шесть лет, я работаю в компании «*СетиГроупСолюшен*», Общество с ограниченной ответственностью, если это кому-то интересно. Занимаюсь вопросами, соответственно, автоматизации и самоопределения сложных систем в вопросах взаимодействия с партнерами и клиентами. Аналитика, прогнозы, техподдержка и прочее в том же духе. Так себе работка, но меня она устраивает: интересная и за счет людей всегда разнообразная. Юзеры всегда такие непредсказуемые... В личной жизни при этом все немного проще: девушки у меня нет, на текущий момент нет. Была одна, и даже пару лет была со

мной рядом. А как не быть, я парень видный – работа отличная, квартира двухкомнатная, ну и что, что от бабушки, сути это не меняет. Все казалось было хорошо, но вот когда она залезла на мою шею и свесила ножки, нам стало не по пути. Не считайте меня современным недорослем, который считает, что женщина обязана работать: нет – просто женщина должна быть поддержкой, душевной гаванью, если хотите. Есть старый анекдот: Каждый мужчина должен подставить женщине крепкое мужское плечо, а каждая женщина должна подставить мужчине мягкую женскую попку. Видимо для успокоения и расслабления. Но это лирика. В общем, она не помогала и даже не поддерживала. Мы расстались, и я неожиданно понял, что оказывается, много зарабатываю. Новость, не правда ли? Вот и начал я жизнь свободную, но довольно скучную.

В прошлом году, когда наши учредители решили раскошелиться на корпоративный праздник, я впервые столкнулся с настоящими играми, а не той пародией, в которой я терял время ранее. Помню, как мы впервые пришли в этот центр Виртуальных развлечений и все шестьдесят пять человек поддержки погрузились в виртуальный мир. Это была даже не трехмерная картинка, а настоящий мир со слегка смазанными красками и мягкими текстурами. Огромный двадцатипятиэтажный офис, где были только мы и полное отсутствие последствий, боли, совести и воспитания. Восьмичасовой отдых пролетел как пара минут. Мы стреляли из «бумагоме-

тательных» пушек, сбрасывали друг на друга пачки денег по тридцать кило, кидались чернильными бомбами, опрокидывали столы для обороны, периодически собирались на совещания или перегруппировки для еще большей анархии. Столько часов полного отрыва от реальности... впечатления на всю жизнь. Тем хуже было возвращение в мир реальный, где мы не мешкая собрались в ближайшем баре. Уже там, Денис, наш специалист поддержки широкополосных сетей, рассказал, что это была не игра в полном смысле слова: ведь там не было той остроты, что можно получить в настоящей многопользовательской игре, все слишком плоско и поверхностно. Стоит ли говорить, что мы все были на взводе и под впечатлением, и немедленно начали расспрос товарища. Картина, нарисованная Денисом, была красивой и очень дорогой. Даже если закрыть глаза на Капсулу Виртуальности стоимостью как иномарка-седан не старше пяти лет, сами игры неплохо вытягивали наличку за доступ, шмотки, имущество и так далее. Если любишь поиграть с комфортом и без напряжения – ты должен платить регулярно. Плюс к этому: договора с компаниями поставщиками на переоборудование сетей и прочее, прочее, прочее. У многих тогда глаза потухли. Но не у меня – мысль купить машину я все время откладывал, так как больше предпочитал накопленное спустить на отдых, до работы мне не далеко, да и такси меня никогда ценами не пугало, а тут такие сказки, что мед в уши.

Все вышеописанные события, были почти полгода назад.

Вот как долго я к этому шел! Мне все завидовали, когда я делал свой онлайн заказ на «*Кансулу*» нового поколения и демонстративно оплатил ее прямо на рабочем месте. Пришлось задарить пузырь коньяка нашему Админу, чтобы он стер мою сегодняшнюю активность в сети, а то с начальника станется спросить с меня за это. А так – и дар сделал и выпил его этим же вечером в хорошей компании коллег. Спросите: почему полгода надо было ждать? Все просто: у меня впереди был мой долгожданный отпуск по максимальному набору – двадцать один день безделья, целый год без отдыха ради этих трех недель. Дорога домой была мною совершенно не замечена, впрочем, как и поход в магазин, и обзвон знакомых и родных, дабы не беспокоили по пустякам пока я буду осваивать новые для меня виртуальные просторы.

Мою «*Виртуалочку*» привезли точно в назначенное время, занесли в квартиру, провели установку, но стоило мне узнать, когда я смогу ей воспользоваться, как я услышал эти чудовищные слова: «*Через день*». Краски померкли, звуки стали тише, мрак накрыл все вокруг, а тоска и отчаянье завывали свои песни в моей душе. Как же так?! Провайдер не провел выделенную линию?! А за что я деньги платил?! Я это так не оставляю!!! Никто не встанет между мной и моим отпуском!

И я ведь не отступил, не оставил произвол: позвонил провайдеру, приехал к начальнику, написал жалобу и заявление на возврат денежных средств, ввиду нерасторопности

сотрудников, а также потребовал написать письменный отказ в предоставлении мне услуг по назначенному сроку, в виду их нерасторопности или прямого саботажа. Все вместе, а быть может и по-отдельности – помогло. «Выделенка» была у меня в квартире уже до обеда следующего дня, а я забрал свои бумаги с грозной миной на лице. Вы можете сказать, что, мол, они каверзу устроят за такое поведение, но нет – они теперь меня на дух не переносят и будут все делать так, чтобы я к ним никогда не пришел. Да и что они могут мне сделать? Инет отключить секунд на пять? Больше время теперь практически не случается, и что мне с этого? Вот и выходит, что смотрят волками, а свою работу делают. А мне другого и не надо. Я не скандальный – я, за справедливость. Меня ведь тоже так неоднократно к ногтю прижимали, так чем же я хуже них, чтобы спустить им подобные выходки?

Вы наверно подумали, что я сразу упал в Капсулу и влетел в игрушку? Нет! я человек обстоятельный, точнее стараюсь таким быть изо всех сил, еще со школы. А еще я реалист и трезво понимаю, что стоит в игру влезть – застряну в ней надолго. Все нужно продумать и проработать еще на берегу. Вот к примеру: мне мой дядя Костя рассказывал еще про былые двухтысячные и первые ММОРПГ. Рассказывал, как он тратил там и время, и деньги, а кроме как НУБ его никто никак не называл. А потом он понял простую истину – в любой игре есть явные линии развития и скрытые, непопулярные, неочевидные или попросту «для сильных духом». Он

нашел одну такую линию: для ее реализации ему потребовалось выбрать расу гномов, прокачать персонажа до пятидесятого уровня, развить торговлю на максимум возможного, так как она у гномов чуть ли не главная характеристика, и алхимию вкупе с «*зельеварением*», так как они самые слабые у гнома. В итоге получается подобие странного создания, который хорошо торгует и плохо варит зелья. Но это только на первый взгляд – и он ошибочен. На самом же деле полученный экземпляр персонажа мог за копейки покупать исходные материалы для зелий за счет торговли, а долгая практика позволяла варить зелья быстро и с высоким процентом успеха, так как за время кача, эта слабая характеристика вышла на достойный уровень. Да – это требовало очень много времени, но результат того стоил. Спустя полтора года, в его секторе о нем знали практически все. Он заходил в игру на один час ежедневно, без выходных и опозданий. За этот час он скупал у целой очереди ингредиентов, всего на пару монет дороже местных торговцев, затем варил зелья и продавал их оптом тут же всем желающим. Вам наверно кажется, что выгоды в этом нет, но развитая на максимум торговля приносила свои плоды и монетки так или иначе, а в кошельке появлялись. Еще всего за год он смог развить все на такие величины, что, не сходя с места, зарабатывал побольше многих деловых людей при кланах. Следующие месяцы принесли ему столько денег, что хватило бы на экипировку топового клана с ног до головы. Спустя еще наверно половину года, он стал

наверно самым богатым из виртуальных персонажей во всей игре, а не только в своем кластере. Каждый день приносил ему и опыт, и навыки, достаток множился, а рынок не уменьшался. Зелья варятся – золото звенит. Одна единичка навыка в торговлю – можно продавать дешевле не теряя навару, а можно и не дешевле и иметь больше денег. А когда ему эта *«работа»* надоела, он продал своего персонажа со всем золотишком, а на вырученные деньги купил двухкомнатную квартиру в Москве. Да, идиотами мир полнится; нашлись такие и для дяди Кости, кто оценил реальные деньги равными виртуальному золоту. В то время вывод виртуальной наличности в реальные деньги был не самым выгодным, хотя все и стремились к этому. Его виртуальные накопления превратились в реальные капиталовложения. К сожалению, второй раз он этот трюк не проделал, что послужило причиной, я не знаю, так как не расспрашивал. Возможно, после этого его персонажей стали воровать хакеры, а может, кто пригрозил ему за такую прыть, а возможно, он просто не смог снова войти в эту реку на волне – ведь его пример вдохновил очень многих. В общем, не суть, как говорить. В любом случае: его урок показательный – надо думать, прежде чем прыгать. Этим я и занялся до самой ночи.

Что я понял, перед тем как заснуть: игр в сети очень много, но больше прочих в мире геймеров ценятся вирт-миры с модульной системой Искусственного Интеллекта. Данная модель построения мирового баланса после запуска игры ис-

ключает вмешательство админов в игровой процесс, сводя их роль до разработчиков обновлений и дворцовых, лишь обеспечивающих подключение игроков и получающих зарплату. В сети говорят, что такие игры хороши именно иллюзией полной свободы, ограниченными возможностями в обогащении богатеньким мальчикам, которые очень любят жить красиво в любой донатной игре. Посыл умных людей принят и сохранен в памяти. Отдельным пунктом стоит выделить тот факт, что в подобных игровых мирах есть реальный способ зарабатывать и выводить деньги, по крайней мере именно так пишут опытные игроки. Объясняется это довольно просто: мир, где невозможно сгенерировать себе ресурс – нуждается в тех, кто его будет «генерировать» ручным трудом и соответственно работать, а за это в нашем обществе принято платить. Также принято. Отдельная тема для размышления – выбор мира и тематики, ведь и тут выбор большой и соблазнительный. Мир Фэнтези: привлекательный мир, с магией, прикольными расами, включающими не только эстетическое разнообразие, но и межрасовый секс. Мир пост апокалипсиса – хардкор, детектив, бои и загадки, тайники и монстры, адреналин и ежедневный шок в купе с напряжением. Мир Фантастики – вариативность развития, космос, будущее, свехтехника, наука и инопланетяне с инопланетянками, которых можно научить земной любви. Попадались мне и статьи, которые есть у всякой новинки или того, что люди не совсем понимают: эдакие темные легенды,

в которых рассказывали о людях, души которых оставались в виртуальных мирах, а их мертвые тела продолжали лежать в капсулах до полного очищения внутренними бактериями. Страх и ужас, на ночь глядя... Интересные, но увы, бесполезные статьи. Что же по играм? ... Все такое вкусно, что же выбрать, спирт или водку? Все утром, выбирать такое надо на свежую голову...

Глава 1. Время вперед

«От чего стоит отталкиваться? Что мне доступно на текущий момент и чего я хочу? У меня два десятка дней для расслабления, есть отложены деньги на отличный в перспективе отдых, который может перерасти в прекрасное вечернее времяпровождение на долгое время. С чего же начать?..». Примерно такие мысли крутились у меня в голове пока я стоял под прохладным утренним душем после плотного завтрака. Я уже определился с парой игр и хотел посмотреть на них изнутри, используя все возможности своей современной и дорогой капсулы. Опытные игроки, настоятельно рекомендуют делать выбор именно так, по их мнению, у каждой игры есть свой вкус и запах, который невозможно ощутить на персональном ПК при видеообзоре. Проверим сие утверждение и решим сами!

Я закончил гигиенические процедуры, подошел к своей новой игрушке. Мама бы меня убила, если бы знала, на что я потратил деньги. И кстати была бы права: я просто купил себе новую игрушку, которую надеюсь эксплуатировать долго и с удовольствием. Но это мои маленькие слабости и большой переизбыток свободного времени. Время пришло, пора ложиться, хотя если честно – меня немного трясло от нервного перевозбуждения, страшновато вот так от-

крыть свой мозг холодному и бездушному компьютеру, а тело этой огромной полу-пластиковой раковине. Хотя, если верить разработчикам капсулы: в ней я не должен ни устать, ни превратиться в кусок мятой ткани, пролежни не угрожают моей коже, а система обеспечения не позволит мне не замерзнуть, ни вспотеть. Что ж – пора...

Я стянул с себя шорты и домашнюю футболку, такая я уверен, есть у каждого, затем лег в открывшуюся капсулу для погружения в мир грез и фантастических событий. Аппаратура слегка загудела под самыми ушами, перед глазами загорелись индикаторы проверки системы, затем пошла более тонкая настройка оборудования, которую я никак не мог лицезреть. Постепенно, гул начал пропадать, в лицо подул ионизированный воздух с запахом мороза, каменное поначалу ложе начало аккуратно смягчаться и подстраиваться под мою анатомию, это было даже приятно, особенно когда заработали валики под плечами, снимающими мое внутреннее напряжение. Наконец перед глазами развернулся экран и зона авторизации, хотя на камере нет никакого экрана, это я уже был частично подключен. Что ж, пока все хорошо! Поехали...

Конечно, я уже испытывал погружение в салонах Виртуальности, но с моей капсулой все было иначе, наверно это зависело от года ее производства и качества выполнения, цены опять же. Но дело было в том, что я сам не понял, как провалился в Виртуальный мир, вроде только что смотрел на

несуществующий экран с бегущими строками лежа на спине, и вот уже стою перед огромным экраном, что, немного изгибаясь, покрывает большую часть обзора вокруг меня. Интересно, непонятно и безусловно приятно. Высокие технологии наше все: авторизация по сетчатке была позади, система проверила мои показатели, данные личных карт, пол и идентифицировала меня абсолютно верно. Я же, слегка разобравшись в окружении и способе управления при помощи рук, отфильтровал интересующие меня миры от прочего исключенного выбора. Что же осталось передо мной: Фантастика «*Железная Стратегия*», число играющих в данную минуту – чуть больше пятнадцати миллионов игроков, а ведь сейчас только утро – далеко не «*час Пик*». Мир Фентези предложил мне мир «*Святая Пустошь*», число играющих – немного больше двадцати миллионов. Фантастика «*Ложный путь*», число играющих – почти четырнадцать миллионов. Выбор есть, игры признанные – начнем!

Первая же игра озадачила меня своими предупреждениями, выпавшими из кнопки выбора как липкая паутина с красным оттенком. Игра была запрещена для «*сердечников*», так как регулярные взрывы, вспышки, неожиданные повороты и даже просто громкие звуки после тишины вакуума могут навредить слабому сердцу и ухудшить состояние игрока. Игра также не рекомендована людям со слабым вестибулярным аппаратом, так как она может усугубить эту проблему за счет самого процесса игры, от которого не уйти. Высокий

уровень детализации игры, грозил игрокам непередаваемые виды внутренностей и прочей жестокости во время игрового процесса, который, впрочем, возможно отключить. В данной игре могут присутствовать сексуальные сцены, что не могло не радовать, однако была и ложка дегтя: попытки совращения несовершеннолетних преследуется законом, аккаунт уличенный в подобном непотребстве будет немедленно передан в правоохранительные органы: поставьте галочку о согласии с условиями. Еще мне было предложено установить мат-фильтр, фильтр жестокости, болевой фильтр в диапазоне от одного процента до двадцати. Отдельным сообщением вышло предупреждение о том, что производители игры не несут ответственности за действия других игроков и игровые моменты, в которые я могу попасть по их вине. А что? Вроде логично, даже при прочтении по диагонали. Выставляю взглядом «галочки» где надо, выделяю вирт-кнопку и отжимаю «Принимаю».

Паутинка предупреждений спешно втянулась в крупную кнопку и вдруг она разлетелась на пиксели, только для того, чтобы показать висящее приветствие за ней. Огромные хромированные буквы с десятками грубых элементов в голубом пламени висели, казалось бы, в десятках метров от меня. Красиво черт возьми! Но на этом шоу не закончилось, эти буквы погорев секунд пять, разорвались в железные путы и устремились ко мне, формируя футуристический игровой интерфейс с множеством переливающихся элементов, десят-

ков экранов с бегущими строками статусов, диаграмм и потоков данных. Эффектно – не спорю. Перед глазами появились окна с текстом и пустыми блоками, которые мне надлежит заполнить своими данными. Я улыбнулся в предвкушении и как раз в этот момент раздался немного механический голос системы.

– Добро пожаловать в Железную Стратегию, путник! Ты искал себя, и поиски твои завершились! Вступи на свой путь и определись: кем ты хочешь быть? – дублирующая голос надпись пропала, как только голос закончил вещать, на место исчезнувших букв вышли новые, сопровождающиеся новой порцией приветственной речи, – *Любой путь начинается с первого шага, сделайте и вы его: Выберите расу! Помните, каждая раса уникальна не только на словах, но и по сути своей: вам будут открыты тайны мирового устройства, а может и секреты глубинного космоса. Все зависит только от вашего выбора.*

Миг и меня окружили те самые расы в виде голограмм. Теперь я стоял словно окруженный с семи сторон какими-то странными персонажами. У каждого представителя расы по правую руку было описание и основные характеристики, присущие только ему. Не тратя время понапрасну, я принялся изучать ассортимент, и остановился взглядом на своем первом кандидате, выделил человека в форме военного. Мгновение и голограмма наполнилась красками, а над головой раздался голос:

— «Человек»: самая молодая раса, не так давно вышедшая во внешний космос и нашедшая среди пришельцев своих союзников и врагов. Выбрав данную расу, вы будете частью большой и дружной семьи, однако помните, драки между братьями — в крови людей, жестокая конкуренция и суровая система отбора долгое время будет закалять вашу волю. Людская техника весьма хороша и относительно дешевая, однако есть множество пунктов, где вам придется учиться у иных рас. Люди рождаются на колониях родовой планеты Земля и уже оттуда начинают свой путь. На каждом уровне своего развития вы будете получать по одной единице Интеллекта и Силы, что очень поможет вам при выживании в холодном и далеком космосе. Однако вы еще не развиты так же сильно как ваши соперники, слабое тело будут мешать вам в начале вашего пути. Удачи боец, да здравствует матушка Земля!

Закончив осмотр человека, я принимаю все что было о нем сказано и поворачиваюсь дальше по часовой стрелке.

— «Ворк»: вы и сила, и мощь своей родовой планет. Долгие века ваш вид боролся за выживание с другими существами, населявшими вашу изначальную планету. Вашим предкам было очень нелегко, однако теперь, вы сила и ярость, заключенные в стальную броню бескомпромиссной натуры. Классовая структура вашей планеты дает шанс далеко не каждому: вы будете одним из избранных на эту роль. Докажите своим собратьям, что вы не тлен космического мха, а

настоящий воин, что вы достойны зваться Ворком! И может ваша точность ощутимо хромает, вы возместите ее силой удара по врагу, каждый уровень будет приносить вам целых три единицы Силы, но, увы, ярость застилает ваш взор, Точность будет падать на половину пункта. Но для настоящего Ворка, это ведь совсем не проблема! В строй, солдат! ЗА ВОРКОМ!!!

Ворк был действительно большим и сильным, почти квадратная голова его была словно погружена в торс. Шеи нет, зато есть огромные бугры мышц, сильные руки и ноги. Цвет кожи был непонятным, то ли зеленый, толи красный, бурый... Или это просто варианты? Морда Ворка, а лицом это назвать нельзя, была с торчащими клыками и острыми ушами, маленькими светлыми глазками и мощными бровями питекантропа. Орк или Огр из фэнтези-мира, только без шеи и косичек. Доспехи вояки были довольно массивными и на вид непробиваемыми, однако они не казались на его теле громоздкими, скорее подходящими его фигуре. Определенно – раса Танков и безжалостных громил.

Перевожу взгляд дальше, на куда более контрастного персонажа.

– «Хаммер»: вы умны и хитры, эволюция нянчилась с вами, выращивая из самых слабых особей мира самых хитрых, изощренных и внимательных созданий, сумевших обуздать высшую науку и выйти за пределы родной планеты. Все играет в вашу пользу, космос обширен, и это позволяет вашей

многочисленной империи распространяться быстро и легко. Ваш ум остер. А тело легкое и ловкое. Каждый шаг в вашем развитии даст вам единичку в ваш Интеллект и еще одну на вашу внимательность. А если вас что-то не устроит – ваши ученые помогут решить любую проблему, хоть советом, хоть научным достижением. Может мы и слабы, но мы велики и умны! Да возвыситься Вархаммер!!!

Странное создание с тощим телом, четыремья руками, увенчанными четыремья пальцами; огромная голова с небольшим ртом и огромными миндалевидными глазами. Я в детстве так рисовал зеленых человечков – ну очень похоже. Глядя на это нечто, я искренне не понимал, как игрок о двух руках, может управляться с четыремья? Хотя спорить сложно: смотрится довольно колоритно и фантастически, даже по сравнению с Ворком. Да и голова его свидетельствует об очень больших мозгах.

Бросаю взгляд дальше и ощущаю, как рот наполняется слюной. Вот она – долгожданная фантастика и взгляд в будущее!

– «Механоид»: вершина научной мысли, нежить мира цифровой механики. Ваши создатели отстали от вашего развития в незапамятные времена, а вы развились до уникальных созданий и даже взяли что-то плохое от ваших предков – вы обучились быть живыми. Наши технологии самые дорогие, развитые и совершенные, однако вы зависите от них, так как вы часть большого механизма. Уровень

вашего интеллекта позволит вам обуздать любую инопланетную технику, только зачем? она ведь столь убога и некасиста. Каждый уровень, приподнимает ваш Интеллект на пять единиц, но не стоит радоваться, сложные системы тяжелее развиваются, штраф на иные характеристики – пятьдесят процентов. В мире нет ничего значимого кроме нас и нашей цели! Только мы, только Экстранет!!!

Вот это махина так махина. Не киборги с человеческой кожей, нет – это реальная машина гуманоид полная механизмов, оружия, техники и примочек, набитая сюрпризами и неизвестно еще чем! Антенны, камеры, усилители, броня – все кричало о том, что это мега персонаж, на которого надо будет пахать как Папа Карло на галерах! Жесть, а не персонаж, ему наверно ТО надо проводить раз в неделю или при пробеге в тысячу км. Да – отрезвляющая мысль. Подбираю слюни, поворачиваюсь дальше.

– «Скайран»: одна из древнейших и независимых рас, которая всегда полагалась на саморазвитие и биотехнологии. Вам предстоит стать одним из тех, кто стал могущественным и покорил целых три ближайшие системы, пока не встретил остальные расы. Нам пришлось много воевать, но все что нас не убивает – нас улучшает! Однако не все могут прикоснуться к благам нашей мысли, каждый уровень отбрасывает вас к первобытным истокам на одну единицу, что щедро возвращается в виде двух единиц Силы и единицу в крепости Духа. Мы были первые, мы были единственными-

ми! И мы будем последними на игровой доске! Мы отвергаем чужие мысли и идеи! Мы создадим свой идеальный мир своими руками! Вперед Скайране, все в наших руках!!!

Вот где урод, так это здесь. Хотя наверно я смотрю не на самого персонажа, а на его законченный доспех или что-то в этом роде, что скрывает всю начинку внутри. Хотя это неправильно, все на виду, а Скайран в полных доспехах. Но даже без этого учета – существо выглядит опасным и сильным. Доспехи внушают уважение, а всякая электроника, встроенная в тело и конечности – заслуживает отдельного внимания. Наверняка у них свои сюрпризы в рукавах. Ну да с такой рожей, это не сильно актуально – я хотел инопланетянок соблазнять, а не пугать всех окружающих. Идем далее.

– «Чал»: мы были первыми, мы видели, как рождались другие и сами выращивали иные миры. Хоть мы сами чьи-то создания, мы были словно родители, заигравшиеся со своими детьми и упустили их, а они ушли в дурную компанию. Жизнь никогда не баловала нас, и вот мы снова были у порога: нас больше нет, как и наших предков. Мы осколки древней и гордой расы, покорившей десятки рас и павшей от пяти. Наш удел – холодный космос, мы раздроблены, но мы все еще помним своих родителей и братьев. Нам приходится тяжело, но мы никогда не сдаемся – мы Чалы. Мы всегда развиваемся! Мы не боимся холода космической бездны и одиночества. Каждый новый шаг развивает нашу уникальность и Ловкость, которые помогут нам выжить и восстано-

здать нашу семью вновь. Тихого космоса тебе, брат мой...

Двойное чувство, вроде и человек, но бледный как смерть, или просто монохромный? Все тона не просто приглушенные, а прямо в целом – оттенки серого и белого: глаза серые, хотя и глубокие; лицо светлое суровое; волосы черные с элементами мелирования. Странный персонаж, ничего явного и рекламирующего – тот же человек, но без красок.

Кто у нас дальше?

– «Флор»: единственная раса растений. Пока ваши сородичи страдали от живых, вы развивали в себе способность к мысли и скорости движения. Пусть не сами, но мы преуспели, став самой созидательной и полезной расой из всех. Мы не зависим от кислородных миров – мы их создаем сами. Нам не нужна земля, хватит и простой поверхности чтобы пустить корни. Нам не нравятся войны, но мы всегда можем помочь любой стороне. Мы научились работать и жить в гармонии с природой, нам не чужды космические перелеты, но хороша ли жизнь без теплого света звезд? Мы растем как наши предки и с каждым готовым кольцом, мы улучшаем на единицу наш навык в работе, нашу точность и внимательность. Мы были с каждым из них, и мы будем всегда там, где есть жизнь. Все ради Жизни, все ради Света!

Вот это тоже интересный объект. Кожа матовая, как резина, синяя или зеленая, с пятнами. Мускулатуры нет, одежда как у монаха послушника – балахон с ремешками и мешочками на поясе. Антиреклама! Хотя если подумать: для паци-

фиста – это наверно единственный вариант. Чем-то неуловимым этот пришелец похож на мага, который перехимичил с зельями и посинел. Только шляпы не хватает и посоха.

Снова поворачиваюсь и опять вижу человека. Не успеваю задуматься, как слышу очередной выброс системы:

– Внимание! После выбора расы, ваш аккаунт навсегда запомнит ее и ее характеристики, и вы никогда более не сможете выбрать данную расу для создания нового персонажа.

– Внимание! В интерактивной виртуальной игре «Железная Стратегия» запрещено иметь более одного персонажа. Для создания нового персонажа необходимо удалить более раннего. Приятного выбора. У вас всего семь попыток.

Занятная головоломка, то есть я не могу создать заготовку, поиграть в нее пару дней, понять, где я ошибся и создать нового – все одноразово. Плохо, я надеялся на Авось. Придется подумать чуть лучше и внимательнее. Но на ком остановиться, кто достоин внимания больше иных? Первые три это сто процентов лютый ТОП: таких там миллионы, и каждый уникален по-своему. Это как в Фэнтези, ТОПы – это всегда на первом месте светлые эльфы, ведь каждый игрок хочет быть добрым и светлым, олицетворяя добро и справедливость мирового порядка. На втором месте Тёмные Дроу, для тех, кто мнит, что он темный и достоин гореть в аду за свои странные желания и фантазии. Здесь нечто подобное – умные, сильные и вездесущие люди. Что остается? Киборг и человек-растение? Нет, там сто пудов до задницы всяких

ограничений и подводных условностей о которых мне расскажут через день после начала игры. Да даже сейчас: чего только стоит штраф в пятьдесят процентов, с ума сойти. Остается Скайран и Чал. Наверняка это ущербные и страшно специфические персонажи, над которыми придется сидеть и корпеть как рельсоукладчик в прекрасный жаркий денек. Выбор, выбор, что же выбрать... Хотя, чего я мучаюсь, не понравится – у меня еще две игры на очереди по смотрам. Да и один день я обещал потратить на каждую из выбранных игр. Берем гордых, побитых и немного странных Чалов, в конце концов, только их описание заканчивалось без призыва и восклицательного знака – приму это за намек. Я направляю свою виртуальную руку и выбираю Чала, касаясь его голограммы.

Фигура медленно поворачивается на меня, аж мурашки по коже, как живой, а затем отступает на шаг назад. Остальные фигуры исчезают с легкой рябью помех, и теперь я тет-а-тет с этим бледным человеком без примечательных черт в лице. Вновь раздается голос, готовый вести меня к великой цели, обретения тела.

– Выберите вид вашего Аватара. Помните, ваша внешность останется с вами навсегда, ее изменение будет практически невозможно, подробнее о внешности вы можете узнать в Вики-ЖС, – вот и славненько. Выбирать внешность я люблю...

Наверно многие назовут меня фетишистом, но к процес-

су собственной маски я всегда подходил с особым старанием, пусть и в консольных играх, но там я всегда перебирал все возможные диапазоны пока не находил что-то приемлемое. А тут я просто на час завис, так как рамок практически не встречал. А еще и система словно издевалась и выдавала подсказки типа: *«Шрамы не только украшают мужчин, они еще и выделяют вас из серой массы, не упустите возможность сделать себя уникальным»*. Короче – подливала масло в и-без-того яркий огонь. В итоге у меня получился нормальный, в меру брутальным Чалец с неплохим рельефом мышц и рыцарской статью. Лицо же было далеким от голливудских стандартов, такие лица обычно крутятся на заднем плане, но именно они запоминаются как нечто яркое, хотя и не являясь таковым. Короткая прическа темно-серых волос, обычный разрез глаз, немного неровные брови, хорошо выраженные скулы, волевой подбородок, тонкие губы – обычный, но достойный внимания. Я слишком много трачу на это времени...

Окончив с образом Аватара, я вновь осмотрел его и удовлетворенно кивнул. Система верно поняла мой жест и дала следующее задание, не дав мне собраться с духом.

– *Выберите Специализацию вашего Персонажа. Помните, специализация будет пронизывать всю вашу игру, она не линейна и может быть развита в любую сторону своего существования. Путей развития великое множество, но, как и у любого пути, вам надо выбрать отправную точку. Даль-*

нейшая, более узкая Специализация будет выбрана не ранее чем по получению вами пятого уровня, – далее пошел список доступный моему персонажу.

«Разведчик» – Разведка системы или глубинного космоса. Вы видите дальше других, вам открыты тайные знания и опыт предков, что не просто исследовали космос, а умели в нем жить. Ваши навыки понравятся вашим союзникам или братьям по крови, но берегитесь космической бездны, ибо она затягивает. Бонус за уровень: плюс один пункт навыка к Внимательности.

«Пилот» – Ваши пилотные навыки пойдут в гору семимильными шагами, вы получите редкую возможность стать лучшим в своем деле. Скорость корабля, маневренность и гиперпрыжки прогнуться под вашим умением и дадут вам неоспоримое преимущество. Вы можете быть отличным боевым пилотом, что умеет летать в самых сложных ситуациях и прикрывать своих соратников и поражать врагов, а можете быть стремительным одиночкой, которого невозможно поймать или выследить. Бонус за уровень: плюс один пункт навыка к Ловкости.

«Профи» – Вам открывает доступ на производственные мощности общей вселенной. Нет больше неизвестных материалов и химических элементов. Вы добытчик, вы производитель. Вам открыты уникальные Чальские технологии. Труд однажды сделал из Ворлага – Ворка, так сделайте и вы верный выбор. Бонус за уровень: плюс один пункт навыка

к Профессии.

«Воин» – Вы выбрали путь силы. А как известно, Бой – единственное средство достижения победы на войне. Выбор верный для сильного духом, однако он уже привел вашу расу практически к вымиранию. Подумайте еще раз и определитесь кем вы будете, тем, кто умеет руководить или тем, кто умеет служить? Бонус за уровень: плюс один пункт навыка к Силе или плюс один пункт навыка Силе Духа.

Тут мотив был прост и сложен одновременно, как бы дико это не звучало. Во-первых, в одном случае из четырех есть предупреждение, что можно посчитать закладкой программистов или намеком на путь сильного, хотя там так и написано. Выбираю специализацию *«Воин»*. Денис как раз предупреждал, что в любой игре есть такой род игроков как ПК-шеры, что сильно гадят в игру, особенно на начале карьеры. На моем Аватаре появилась форма серого цвета со вставками более темного материала, а также лычка где пока отсутствует имя. А слева появилась таблица с характеристиками и их описанием. Снова зазвучал поднадоевший голос.

– Распределите Характеристики вашего персонажа. Вам доступны двадцать пять единиц характеристик. Обратите внимание, на вложенные пятнадцать единиц характеристик за счет вашего раннего выбора специализации.

Переведя взгляд на таблицу характеристик, я посмотрел на свою руку, как ни странно, но на бледном запястье у меня были футуристические часы, которые говорили, что я уже

полтора часа занимаюсь персом. Значит в рамках планируемого, если не придирааться. Возвращаюсь к характеристикам, задумываюсь. Что мы имеем?

«Сила» отвечает: за вашу мощь в открытом бою, на вашу способность переносить и использовать тяжелое оборудование, определяет сопротивление физическому урону. Также Сила усиливает урон корабельного оружия в космическом бою. Текущий уровень – Два.

«Ловкость» отвечает за ваши шансы уклонения от прямых атак, за вашу скорость реакции, за скорость персонажа. Также Ловкость увеличивает скорость корабля, дальность прыжка, маневренность. Текущий уровень – Семь.

«Точность» – тонкая работа, точность при стрельбе или при использовании холодного оружия. Параметр отвечает за шанс критического урона и шанс правильного выполнения аккуратной работы. Текущий уровень – Два.

«Интеллект» – Вокруг много удивительных технологий, уровень интеллекта открывает вам доступ к высокотехнологичному оборудованию и вооружению. Вы не можете заниматься наукой без этого параметра, вы не можете работать на хорошем оборудовании без этой характеристики. Уровень получаемого вами опыта напрямую зависит от вашего уровня интеллекта. Текущий уровень – Ноль.

«Внимательность» – это отличная характеристика для разведчика и хитрого воина. Без внимательности вы никогда не найдете скрытые локации или редкие элементы, тайники

будут скрываться от вас, а слабые места противника никогда не будут вами замечены. Внимательность позволит вам в исследовательской деятельности, а также на любом производстве. Подумайте об этом. Текущий уровень – Два.

«Профессия» отвечает за прямоту ваших рук. Вы не ремесленник, а плохой работник если этот параметр у вас на нуле. Профессия – вот ваше подспорье. Характеристика отвечает за вашу способность заниматься творческой и производственной профессией. Текущий уровень – Ноль.

«Сила Духа» это стойкость вашей души, ваша моральная сила и порог вашей выносливости против жизненных сложностей. Вы проще переносите Некомфортные ситуации, а ваша команда ощущает вашу силу духа и берет ее частицу. Чем выше уровень Силы духа, тем меньше шанс совершить неверное действие. Текущий уровень – Два.

«Удача» это та, которой много не бывает. Удача влияет на все ваши действия, однако она слабо зависит от своего уровня, только каждый десятый уровень принесет вам жалкий процент к успеху. На «удачу» могут влиять религиозные предметы, ваши правильные действия, благословения и прочие никому непонятные факторы. Текущий уровень – Ноль.

«Уникальная Характеристика» – Выбор еще не сделан. Уникальная характеристика выбирается системой без прямой зависимости с вашим выбором, однако именно она будет помогать вам в вашем развитии и движению вперед. Те-

кущий уровень – Ноль.

Дочитав предложенное описание, и немного покачав головой, я оглянулся и сел на некое подобие стула за моей спиной и надолго задумался, куда и как мне все это добро распределять. Решение было частично математическим – Если на каждом уровне у меня так и так будет прирастать Уникальная характеристика, то в нее вкладываться пока не очень выгодно, то же самое и с ловкостью, она и так на семерке – можно и сэкономить. Теперь выбираю ориентиры и вуа-ля, косяк на косяке!

– «Сила» – Десять.

– «Ловкость» – Десять.

– «Точность» – Восемь.

– «Интеллект» – Пять.

– «Внимательность» – Пять.

– «Профессия» – Ноль.

– «Сила Духа» – Два.

– «Удача» – Ноль.

– «Уникальная Характеристика» – Ноль.

Вероятно, я не все учел и не все до конца понимаю, но думаю, для тестового старта этого будет более чем достаточно. Сначала нужно уметь выживать, а уже потом вертеться как уж на сковородке. Нажимаю на консоли кнопку «Принять».

– *Выбор принят! Выберите имя вашего персонажа. Имя играет большую роль в мире Железной Стратегии, хотя на первый взгляд это и не очевидно. Подробнее вы можете*

ознакомиться в Вики-ЖС.

Не думал, ни гадал, что имя выбрать так трудно. Почти все мои любимые вариации были заняты, а цифры доступны только Механоидам. Все мои попытки написать хоть что-то короткое и благозвучное система отбраковывала со словами: *«Имя Занято, выберите другое или оплатите доступ в банк Зарезервированных имен для выбора из банка резерва. Стоимость услуги для вашего региона – две тысячи рублей»*. Жаба душила – идите в пень! Сам придумаю! В конце концов я стал тыкать в кнопку авто генерации имени. Примерно на сороковом нажатии мне вышло более-менее сносное имя – Гредисон Хеймсуэл Эдельвейс. Это имя путем бесхитростных отсечений лишних *«буков»*, вышло на свой эталон, и было принято системой.

– Добро пожаловать, Грейсон Хеймс. Ваше имя зарегистрировано в системе. Для вас случайным образом сгенерирована история персонажа:

Грейсон Хеймс, уроженец вольного космоса, затерянного сектора <Данные скрыты>. Вы не помните своих родителей и предков, вы слишком рано осиротели. Все ваше детство прошло на полузаброшенной станции «Валиренос» где вы получили свой первый опыт в рукопашном бою и правилах выживания в системе без правосудия. Ваша тяга к свободе заставила вас выслужиться из низших кругов и дойти до звания Лейтенанта без рода войск, без чести и славы. Вы никто по меркам космоса. Однако у вас были отлич-

ные, а главное добрые воспитатели, сумевшие привить вам культуру вежливого общения, что совершенно не согласуется с вашим образом жизни и родом вашей деятельности. Страшная трагедия, случившаяся на «Валиреносе» произошла, когда вы делали облет территорий. Выжил ли кто, вы не знаете, а посему, вам предстоит начать новую главу своей жизни. Возможно, вы заполните ее интересным сюжетом и захватывающими приключениями.

– Принять легенду? – отжимаю «Принять», мне-то все равно. Как наверно и подавляющему большинству игроков всего мира.

– Вы приняли историю ранней жизни своего персонажа. Не теряйте ее, она официальная версия вашей новой жизни. Каждый раз как вы будете соблюдать строки из вашей биографии, вы будете расти как новая личность. Как истинный Чалец и рожденный в космосе, ваше место появления – Неизведанные территории. Если вы не измените точку привязки персонажа до вашей гибели, вы вновь возродитесь в открытом космосе, вне обитаемого пространства. Да будет с вами тихий космос!

– Внимание! Вы принимаете все изменения? Это последняя возможность изменить существующие настройки.

– Да. Принимаю.

– Внимание! Для начала игры выберите аккаунт и оплатите первую игровую сессию! Вам доступны три аккаунта игры:

– «Премимум» – Вам будут предоставлены максимальные бонусы игрового процесса, вашу состоятельность почувствуют все НПС, а ваша симпатия в их глазах возрастет на пятьдесят процентов. Стоимость премиального аккаунта в сутки – две тысячи рублей. При покупке месячного аккаунта стоимость составит – тридцать пять тысяч рублей.

– «Стандарт» – Базовый аккаунт для игрового мира. Вам будут доступны минимальные бонусы на развитие персонажа. Стоимость базового аккаунта в сутки – пятьсот рублей.

– «Минимальный» – Минимальный игровой пакет. Стоимость минимального аккаунта в сутки – двести пятьдесят рублей.

Я с досады ударил по этой панели с надписью, от чего она жалобно захрустела и пошла сеткой мелких трещин. Видимо ее часто колотят, вот дизайнеры и расстарались. Но этого стоило ожидать и так не расстраиваться. Будем платить, хотя цены кусачие. Будем брать аккаунт «Минимальный», так как это моя тестовая игра, и возможно уже завтра я буду бегать по лесам в облике эльфа-красавчика или волшебника в острой шляпке. Платеж списался автоматически, едва я только выбрал тип аккаунта.

– Принято. Добро пожаловать в Железную Стратегию, Лейтенант Хеймс!

– Поздравляем! Сгенерирована ваша Уникальная Харак-

теристика: «Энергетик» – характеристика отвечает за вашу способность управляться с энергетическими системами, за ваше сопротивление энергетическому урону, а также за уровень вашего сопротивления вредному воздействию от любых видов энергетического оружия. Электричество любого рода будет даваться вам проще. Энергетическое оружие будет выдавать больше урона, возрастет скорострельность и скорость вашей перезарядки. Текущий уровень – Ноль.

Голос закончил вещать и в следующий миг интерфейс исчез в кромешной темноте, я даже на секунду подумал, что у меня неполадки с капсулой или соединением, но затем я начал замечать еле заметные звезды, пятна туманностей и прочую ерундистику космической фантастики. И когда все расцвело, стало очень красиво, слов нет: дизайнеры постарались. Космос обрел свои очертания и законченный вид, а я просто наслаждался этой картиной стоя, пока вокруг меня незаметно не сформировался космический корабль, звездолет. Сталь и стекло, пластик и десятки индикаторов, панели с информацией и много всего иного, мягко, но настойчиво появилось рядом. Уже после формирования корабля, пусть немного грязного и потертого, у меня прямо на сетчатке стал проявляться игровой интерфейс. И первое что мне выпало, был выбор голосового оповещения: «Советник», «Помощник» или «Наставник». Недолго думая, я выбрал «Наставника», так как именно он, по моему мнению, должен был наставлять меня на путь истинный, а не советовать или помо-

гать. Затем вернулся к изучению интерфейса. По ходу изучения внутренней «кухни», нашел сокращение сообщений, и решил избавиться от очевидных подсказок типа: «*Опыт – это важно*» или «*Умирать это плохо*». Оставил только информативные на мой взгляд подсказки и информационные блоки, которые и объяснят, что надо и предупредят вовремя. Далее переключился на настройки визуализации – отредактировал все по своему вкусу, разместив информационные блоки по краям, выбрав прозрачность и цветовую гамму. И когда я был готов начинать, неожиданно раздавшийся прямо в голове командный голос возвестил:

– Внимание, боец! Принимай мои поздравления: ты стал обладателем настоящего боевого штурмовика. Это такая здоровенная хреновина для полетов в космосе, чтобы не перемещаться пешком. Дело это хорошее, однако негоже летать на безымянном «корыте». Дай кораблю имя! И наведи на нем, наконец, порядок! – если бы я мог, я бы начал заикаться, а так только глаз задергался. После окончания столь неожиданной и резкой речи вышло новое сообщение, благо не голосовое.

– Получено новое задание: Дайте имя вашему кораблю.

На всплывшем против моей воли окне был изображен очевидно мой корабль: эдакая ласточка с немного резкими чертами и двумя острыми пушками на крыльях. Сосредоточившись на увиденном, я присмотрелся к описанию.

– Боевой штурмовик. Производства людей. Имя – отсут-

ствует. Корпус – две тысячи двести единиц. Технические характеристики:

– Маневровый двигатель «ДМ-два-триста», износ – новый.

– Прыжковый двигатель «ДП-два-триста», износ – новый.

– Обычный топливный бак на пятьсот литров топлива. Топлива в наличии – сто восемьдесят шесть литров.

– Волновой радар «Радиус», дальность обзора – семь сотых парсек. Точность – тридцать пять сотых Кр/м.

– Слот Расширения Первого уровня – один. Пустой.

– Слот Расширения Второго уровня – отсутствует.

– Силовой Щит «Скорлупа». Защита – пятьсот единиц. Время перезарядки – двадцать часов.

– Система Захвата – отсутствует.

– Свободный объем – пятьдесят Кубов. Свободно – восемь кубов.

– Орудийные системы: Парные плазменные турели «Дырокол». Урон – от тридцати до пятидесяти единиц урона.

– Внимание! Вы можете отключить уведомления об отсутствующих или не занятых элементах. Желаете сократить Технические характеристики?

Молча соглашаюсь с сокращением и выделив поле с именем, ввожу новые данные для этого космо-транспорта – «Чайка». А чего долго выдумывать?

– Задание выполнено! Вы дали имя своему кораблю! По-

лучен опыт.

Мелькнувшее сияние привлекло мое внимание к едва заметной шкале опыта, которая располагалась в нижней части обзора. «*Маловато дали*», подумал я, разглядывая едва начавшую закрашиваться с левого края полосу. Значение "*десять единиц (десять процентов)*" позволило осознать, что, в плане прокачки, меня ожидает тот еще жесткач, если на нулевом уровне такая скорость обучения и кача.

– Поздравляю, боец! Ты отлично справился со своим первым заданием! – начал свой ор наставник в моей несчастной голове, – Отныне, твой корабль всегда будет с тобой. Даже если ты изволишь сдохнуть, судно с именем «Чайка» возродиться вместе с твоей бесполезной тушей внутри в течение пяти утомительных минут! Срок службы «Чайки» составляет ровно тридцать твоих уровней и не часом больше. Все оборудование не пригодно к продаже, так как все из чего состоит твой корабль – это самопальный мусор из Валереноса. А теперь слушай вводную: попробуй полетать и доказать самому себе что ты летаешь лучше куска дерьма, подброшенного в воздух!

Быстро открыв настройки, я сменил голосовое оповещение на «*Советника*». Вы не поверите, с каким удовольствием я нажимал на кнопку «*Изменить*». Как же нам иногда мало надо для счастья...

– Голосовое оповещение изменено, – прозвучал спо-

койный, немного ироничный голос, который скорее всего принадлежал человеку за пятьдесят или даже больше. Таким голосом в музее экскурсии вести надо – спокойно и сухо. Ну, это всяко-лучше предыдущего крикуна.

Кстати! Что там мне наорали в уши? Полетать? Я вскинул правую руку и рассмотрел ее, немного удивившись новому зрелищу. Невероятная графика, если бы я не знал, что лежу сейчас запертый в ложементе капсулы в одних трусах – вздрогнул бы. Моя новая кожа была светло-серой, с немного темными выделяющимися венами, ногти были чуть темнее у основания, а маникюр в целом аккуратный. Я вцепился зубами в ноготь и надкусил его, даже почувствовав, как зуб расколол край твердой плоти, все прямо как в детстве. Затем посмотрел на результат своего труда: ноготь не изменился. Жаль, а то я бы восхитился еще сильнее. Смотрю на вторую руку: на моем левом запястье были теперь не часы, а целый браслет с индикаторами и небольшим экраном, где именно часов-то и не было. Спрашивается – а зачем тогда этот браслет вообще нужен? Хлопнув себя по лбу, я скосил глаза в правый верхний угол, куда я не так давно устанавливал свой хронограф. Время на часаках – почти три часа. Нехило. И осталось мне тут играть часов шесть, потом надо сделать перерыв и перекусить. По-доброму, если уж честно, надо бы сделать это сейчас, но я столько сделал для этой игры, надо все закончить сейчас или хотя бы понять – стоит мне в нее играть или время и деньги были спущены в пустую.

Приняв судьбоносное решение играть еще, я положил руки на штурвал своего корабля и попытался понять: как тут вообще летать? Однако не успел я ничего натворить, как вдруг все мое окружение просто исчезло, а я словно сам оказался в космосе. Благо не все пропало, зато я мог осмотреться в любом направлении, видел пометки радара и расстояние до редких метеоритов, а еще я мог летать. Сложные и интересные ощущения, даже любопытно, как разработчики их изначально создавали? Или они просто «скомуниздили» имеющиеся наработки у военно-космической отрасли? Да не важно, даже если они это во сне увидели! Сорвавшись с места, я начал стремительно набирать скорость, изо всех сил стараясь лететь еще быстрее. Радовался, как ребенок новой игрушке, и жаждал выжать все, на что была способна моя посудина. Во время полета, глядя на обзорные экраны, я заметил небольшую сероватую точку, которая выделялась на фоне черноты космоса. Переведя взгляд на радар, получил не самую разборчивую, но все же подсказку: «Астероид»:

Размер – не известно.

Состав – не известно.

Органика – не известно.

Ценность – не известно.

Анализ невозможен. Устройство пассивного сканирования отсутствует.

Анализ невозможен. Устройство активного сканирования отсутствует.

Для получения дополнительной информации необходима установка сканера».

– Ах так! Ну погоди у меня! Сейчас мы посмотрим, какой у тебя состав, – подстегиваемый азартом подумал я, переводя турели в режим готовности и пытаюсь понять, где же находится прицел и как вообще стрелять начать. Сориентировался быстро – менее чем через минуту два светящихся сгустка плазмы устремились к злополучному астероиду. Каменная глыба разлетелась на куски, а я заработал двадцать три тысячных процента от своей характеристики «точность». Такими темпами много не поработаешь, но любой путь начинается даже с такого малого шага.

Летал я наверно минут пятнадцать, а потом мне стало скучно до зевоты: надоели чернота и пустота, а также однообразные ощущения. Свернул полетный интерфейс, я просто пустил корабль в свободный полет по прямой, без какой-либо цели. Сколько мне лететь и куда, я не знал, поэтому и откинулся в кресле пилота, открыл Вики Железной Стратегии, она же «Вики-ЖС». И начал постепенное изучение доступной информации.

Чтиво оказалось довольно разнообразным, в равной степени скучным и интересным. В Вики были доступны заметки и комментарии игроков прямо поверх статей, а также активные ссылки в локальный интернет Железной Стратегии, где встречались видео вырезки и фоторепортажи. Некоторые меня даже заинтересовали и ненадолго заняли мое внима-

ние. Официальный сайт игры публиковал новости игры и основные события от своих корреспондентов, но на фоне игрового хаоса, такие официальные вести просто терялись. А еще там была доска почета и славы. Заинтересовавшись и пройдя по ссылке, я обнаружил здоровенный список самых разнообразных достижений игры за все время ее существования. Некоторые рекорды были уникальными, другие перекрывали друг друга практически ежедневно, другие оказались и вовсе сезонными. Среди рекордсменов были такие как: *«Бруно Варахол – Первооткрыватель Лазарского тока»*, к достижению была прикреплена фотография, с золотой пометкой уникальности. На снимке было изображение крупного израненного и обожженного Ворка, покрытый копотью с двумя дорожками от слез на уродливом лице. И тут же было другое достижение с грифом *«Регуляр»* – *«Серот Геланнич – Победитель Гипер-ралли RESS две тысячи сто пятнадцать»*. Здесь тоже было фото согнутого пополам человека с выпученными глазами около странного летательного аппарата в стиле стимпанка. Остальное было примерно в том же духе – Пафосное достижение и идиотский снимок в придачу.

Занятная комната славы, больше даже забавная. Я полистал ее еще немного, такие классные кадры – есть над чем поржать. Но вдруг я наткнулся на очередное достижение, привлекающее мое внимание: *«Неизвестный – Единственный владелец уникального квеста «the LEXX»*, а там, где у всех

была фотография, был просто черный квадрат, а-ля Малевич. Интересы ради, я вбил запрос на данное достижение на форуме и вчитался в вывалившиеся на меня потоки информации. Насколько я успел понять смысл прочитанного – данного «*неизвестного*» искали почти все, кто выше пятого уровня, платно и бесплатно, с угрозами и мольбами, законно и нет. Проблема была в том, что этот некто воспользовался правом «*Инкогнито*» и не дал разрешения на создание своего снимка и публикации имени. Может плохо получился? Хотя там ни один нормально не выглядел. А касательно имени все понятно – скрывается. Исходя из этой информации, можно с достоверной точностью утверждать, что слава тут имеет две стороны, прямо как золотая медаль, упавшая в дерьмо. И не стоит тут хвастаться каждым своим достижением перед всем миром.

Не успел я углубиться в чтение дальше, как меня отвлек внутричерепной голос Советника.

– *Внимание! Удача: Вы обнаружили парящее убежище. Координаты парящих убежищ снять невозможно, так как они не остаются на месте. И невероятно сложно найти, и невозможно выследить. Желаете осмотреть данную локацию?* – кивнув скорее самому себе, я свернул Вики.

Так называемое «*Парящее убежище*» оказалось внушительного размера глыбой из камня и льда, которая мерно летела почти перпендикулярно траектории моего полета, едва не наперерез. Однако при детальном рассмотрении на

нем оказалось нечто вроде посадочной площадки или просто парковки для космотранспорта. Я бы пролетел мимо него, но так уж вышло, что я пролетал совсем уж неприлично близко, и система обнаружила скрытую локацию. Ну, что же, принимаем данность: первый рояль в игре! Заказчик – доволен. Выделив взглядом посадочную площадку на поверхности астероида, я хотел уже брать штурвал, но меня опередил голос Советника.

– Ваш уровень пилотирования слишком низкий для самостоятельного пилотирования при приземлении или взлете. Желаете совершить посадку?

– Желаю, – корабль сменил направление и начал активно сближаться с огромным летающим камнем. Затем сел на край площадки размером с небольшую деревню.

– Посадка окончена. Вы можете покинуть корабль. Информация: данная локация не имеет маркеров безопасности, будьте максимально осторожны при выходе на поверхность, а также позаботьтесь о наличии и исправности средств индивидуальной защиты, – не умолкал Советник. Уже надоедает... и что еще за индивидуальная защита? В аптеку надо слетать? В чем суть?! Я чертыхнулся: один орет, второй бессмысленно издевается. Ладно, насрать.

Поднявшись со своего кресла, я направился к шлюзовой, по пути разглядывая внутренне убранство своего новоприобретенного кораблика. Натурально спартанские условия – небольшая скамья, на которой при желании можно лечь, по-

добие стола и два крупных ящика. Идти в открытый космос просто в костюме на голое тело мне показалось глупо, поэтому я поискал скафандр. Таковой нашелся закрепленным в нише около шлюзовой камеры. Большой, оранжевый, неповоротливый и со следами некачественного ремонта. Видимо он специально сделан так, чтобы его нельзя было продать. Делать нечего: я взял это убожество и снял его с креплений.

– *Внимание! Вы взяли Космический скафандр «СК-пять».* Данная модель предназначена для поддержания вашей жизни в вакууме в течение одного часа. *Дополнительных элементов нет. Дополнительного оборудования нет. Класс скафандра – пятый.*

Расстегнув аккуратно хитрую молнию на самом костюме, я залез в него вместе с обувью, затем застегнул обратно и кое-как напялил на себя шлем-сферу, борясь с неудобными перчатками. Ага, я понял, пятый класс – это демократическое название этого мусорного мешка с аквариумом. Зажи-мы щелкнули, и все пространство сферы, окружающей мою голову, заполнилось белым паром, который довольно быстро пропал. После такой процедуры, к моему внутреннему интерфейсу добавились параметры скафандра: уровень целостности – пятнадцать из пятнадцати и объем воздуха на один час. Вот и все. Я покрутился и проверил, насколько свободно я могу действовать в этом костюме защиты – выходило нереально скованно и плохо. Смирившись с неизбежным, я подошел к двери шлюза и активировал панель справа от вы-

хода, горящую ровным зеленым светом.

Свет в шлюзовой на миг моргнул, а затем двери перед моим носом открылись. За ними находилась маленькая комнатка с двумя скамьями по бокам и свисающими с них ремнями то ли для безопасности, толи для крепления вещей. Тесно просто до ужаса. Прямо же была еще одна дверь, которая по идее и выведет меня наружу. Надпись сбоку предупредила, что, перейдя порог, я более не буду подвергаться действию искусственной гравитации. Что ж – я готов!

Если задуматься, то это все довольно интересное состояние: я вроде как лежу ровно в квартире, и одновременно стою сейчас в безвоздушном пространстве, с аквариумом на голове и мусорным мешком на теле. Ощущения неотличимые от реальных, хочется бегать и все рассматривать. А почему нет? Кто мне мешает этим заняться?

Соскочив с порога корабля на каменную площадку, я спровоцировал сразу два облачка пыли вздыбившихся вокруг моих ног и поднятых над поверхностью астероида. Космос же вокруг вращался как сумасшедший, стремясь вызвать у меня тошноту от такой карусели. Все верно: астероид вращается при полете, а я сейчас, стоя на его поверхности, крутился вместе с ним.

Осмотр площадки привел меня к небольшой двери в углублении одной из невысоких скал. Панель для входа, идентичная моей корабельной, была и тут. Что я теряю если зайду? Ответ прост – ничего! С опаской ткнул подсве-

ченную зеленым цветом кнопку и отступил. Было у меня подозрение, что сейчас на меня кинется какая-нибудь дрянь из темноты и загрызет путешественника прямо у порога, но все обошлось. Вместо монстров, передо мной просто разошлись массивные двери, а за ними оказался вполне аккуратный проход в скале, в конце которого, были видны еще одни двери. Я прошел этот коридор, он был не длинным – метров десять, но я нервничал с каждым шагом, продолжая ожидать разной жути. И когда на меня обрушились клубы пара, так я чуть назад не побежал со всех ног. Страшно было до одури, сердце пыталось выпрыгнуть из груди! Шлюзование... это было обычное шлюзование, которое завершилось довольно скоро. Объем воздуха в моем скафандре вновь показывал сто процентов, а в открывшихся дверях я увидел не просто помещение, а огромный склад, заставленный ящиками и здоровенными цистернами, и бочками. Высота потолков была оценена дальномером как восьмиметровая, сама же площадь зала не поддавалась вычислениям, но это было однозначно – пара гектаров.

Немного подумав, я стянул с себя шлем, затем скинул и скафандр, и вновь дернулся от раздавшегося голоса и выскочивших сообщений.

– Поздравляем! Вы обнаружили скрытое убежище! Получен опыт.

– Справка: скрытые убежища не редки, но чаще всего они опустошены и разрушены. Обнаружьте все сорок девять

убежищ и раскройте тайну их происхождения. Найдено – одно из сорока девяти.

– Внимание! Получен уровень! Текущий уровень – один. Расовый бонус: плюс один к Энергетике, плюс один к Ловкости.

– Внимание! Получен уровень! Текущий уровень – два. Расовый бонус: плюс один к Энергетике, плюс один к Ловкости.

– Получено десять очков характеристик. Получено две единицы таланта.

Ого! И все это богатство просто за открытые двери? Я скосил глаза на бар опыта. Первый уровень достигался на ста единицах опыта, второй уже на полутора тысячах. Неплохо, неплохо. Два левела за... почти два часа игры. Закрываю всплывающие окна и иду по просторному залу, останавливаясь у каждого ящика, с жалкой попыткой хоть что-то понять. Но на каждый контейнер, на который я только взгляд кидал, получал практически однородное сообщение:

– Десяти-кубовый контейнер с неизвестным химическим элементом.

Наконец я остановился в каком-то повороте, где были армейские ящики со всяким барахлом или оборудованием. Идти дальше смысла нет, брать что-то отсюда? А смысл? Что дальше? Спросить не у кого... хотя...

– Советник. Что мне делать с этими ящиками и железками? – задал я вслух вопрос.

– Работа с неизвестными материалами невозможна ввиду непредсказуемости последствий.

– Работа с неизвестным оборудованием невозможна ввиду непредсказуемости последствий.

– М-да... – протянул я. – Толку от тебя, как с козла молока... – снова открываю настройки и меняю осторожного советника на Наставника, может он немного умнее. По крайней мере именно наставляет на путь, а не просто советы раздает. – Наставник. Вопрос тот же: что мне делать с этим оборудованием или что это такое? – указав на ящики, повторяю я вопрос.

– Как и всякая опасная хрень: химия – это наука. Не стоит совать руки, куда не знаешь. Однако если у тебя есть яйца, такая мелочь как смерть от химических ожогов тебя не остановит. Метод «Тыка» еще никогда никого не доводил до смерти, за скромным исключением в пару тысяч голов.

– Железки? Они и в Африке железки – бери ее в руки и бей супостата по голове. Кто сказал, что гвозди не забиваются микроскопом?!

– Спасибо, наставник, – скривился я, снова целясь в настройки, наставник же продолжил.

– Обращайся, сопляк, ибо кто кроме батьки научит тебя жизни? Запомни одно, функция Наставника прекратиться после твоей окончательной специализации. Башкой надо думать, а не ложку облизывать! Воин ты, или гражданская крыса?

Отмахнувшись от слов, я сел на один из ящичков и от-

крыл Вики-ЖС. Что там сказано про специализацию и все остальное? Раздел Персонаж, подраздел Развитие. Раса Чал. О! Вот! Специализация...

– Специализация персонажа выбирается на стадии создания аватара. После пятого уровня развития, вы сможете конкретизировать ваше направление и начать получать бонус за специализацию. Вы выбрали специализацию «Воин Чал», в момент получения пятого уровня, вы сможете выбрать одно из двух доступных вам направлений развития: «Одиночка: плюс один Сила Духа» или «Коммандос: плюс один Сила». Более подробная информация и советы по развитию доступны при покупке аккаунта «Премиум».

Значит не так уж и много осталось. А ведь читать инструкции не так уж и скучно. Я вернулся на раздел повыше и нашел глазами пункт: «Дополнительные Характеристики». Зашел туда, осмотрелся. В справке все было как-то по казенному лаконично и скованно, поэтому я перевел данный запрос в строку поиска на форуме. Там все было куда более интересно и размашисто. Дополнительные характеристики предлагались системой в зависимости от моих действия, их нельзя было раскачивать простым добавлением параметров, их надо было отработать потом и кровью. Всего две дополнительные характеристики на всю игру. Поменять невозможно. Лакомство игрового выбора – оступишься и на всю жизнь косой будешь. Порывшись в гайдах, я выделил самые «вкусные» характеристики, которые не только сложно полу-

чить, но и раскачать нереально трудно. И именно среди этого списка, я обратил внимание на самую интересную фичу:

«Экспериментатор» – Любое ваше начинание и новое занятие будет приносить вам дополнительный опыт, а сам эксперимент будет сопровождаться повышенной удачей. Экспериментируйте! Действуйте!

Прикольно, а главное практично. Я нахожусь среди сотен литров и тонн различной химической дряни неизвестного назначения, так почему бы мне не попытаться прокачать своего перса пока время позволяет? У меня есть еще четыре часа игры. Вперед!

М-да... и на что я надеялся? Все мои порывы начать работу с неизвестными материалами разбивались об условности игры – невозможно использовать хим. элементы первого уровня без оборудования. А где его искать? Намеки? Подсказки... Стоп! Все надо искать в гайдах! Открываю нужную мне страницу, где были опубликованы открытые химические реакции от игроков, описания элементов, их смесей и прочего. Хотя в текущую минуту, самое главное то, что тут были изображены инструменты для работы. Дальше: дело техники. В обоих ящиках были манипуляторы химика первого и второго уровня. Беру один и сходу цепляю его на руку, однако девайс продолжает и на руке висеть как куча железяк с ремешками. Чешу репку...

– Если боец не знает, как работать с лопатой – не давай ее ему! Или на худой конец – научи его с ней рабо-

тать! Лейтенант Хеймс! Для работы с научным барахлом, твоя характеристика «Профессия», должна быть не менее восьми пунктов!

Меня как током ударило. Точно! Характеристики. Спасибо, наставник! Взглянув на манипулятор, вызвал меню справки об объекте. Прибор, мирно висящий на руке выделился, и рядом повисло полупрозрачное, чуть голубоватое окно описания предмета.

– Химический ручной манипулятор первого уровня. Допуск на основные химические элементы и реагенты первого и второго уровня сложности. Минимальный уровень доступа Профессии – восемь.

Информация подтверждается. Я открыл меню персонажа, выбрал окно характеристик и вложил восемь свободных пунктов в параметр Профессия, а потом подумал и вложил оставшиеся два, туда же. Все равно они мне пока не нужны. Стоило мне нажать иконку с зеленой галочкой, как манипулятор обхватил мою правую руку и затянувшись, выставил свои щупы вперед. Теперь если мне и придется что-то брать в руку, то уже не своими кривыми пальцами. Значит заработало. Займемся же химией! Что там гайд говорит?..

После пятнадцатой пустой попытки создать хоть что-то простейшее, я совсем отчаялся и опустив руки, сел у ножки стола. Пятнадцать неудач смешивания элементов подряд! Без осечек! Где-то я сильно косячу или вообще не понимаю

законов этой игры. Проблема была в том, что я понятия не имел, что и с чем смешиваю: нет названий на ящиках, или даже намеков на состав. Чтобы иметь представление об элементах, я должен либо иметь хобби химика, либо получить пару уроков на научной станции, или на край – карту с данными. Интересная логика у Форума – должен я много, а где все это брать на втором уровне – ни намек. И навыка Химии у меня нет даже первого уровня, чтобы распознавать элементы. На форуме были знатоки, которые пишут: *«Фиолетовую хрень смешать с белой, один к одному и получится зеленый состав второго уровня, а этого, как правило, хватает для получения Характеристики Химик»*. Но где-то я завернул не туда, или у меня большие проблемы с восприятием цвета. Да еще и нос уже щипало от резкого химического запаха после моих успехов на научном фронте... Куда не плюнь – все плохо.

– Наставник. Учение и труд все перетрут? – спросил я у пустоты, почесывая затылок и вытягивая до хруста ноги.

– Только если голова на плечах есть. Первые ученые лбы работали без помощи инструкций и подсказок от наставников. И именно их запомнили в истории, они заслужили свою славу своим трудом. Так что если ты ссышь под себя как младенец не разумный, то бери лопату и дуй в разведку! – ответил мне грубый и честный внутренний голос.

А ведь он может быть прав. Сев ровнее, я собрал с пола

разбросанные колбы для химических реагентов и рассовывая их по карманам встал у стола. Будем мыслить творчески, как в детском садике: начнем смешивать краски для получения темно-коричневой жижи. Но мне тогда нужна и емкость побольше и ложку покрупнее...

Найдя почти литровую банку в одном из углов, и две взяв на запас, я стал смешивать различные элементы в самой чудовищной пропорции. Но почти каждый раз, еще на середине процесса, я сталкивался с ситуацией:

– Неудача! Характеристика состава превысила сто процентов целостности. Состав испорчен.

– Получен: бесполезный инертный раствор.

Индикатор характеристики состава, всплывающий под бровями, конечно, помогал, но не спасал от неудач. Одна разорвавшаяся банка сильно посекала осколками мою руку и еще обожгла обе ноги с пахом. Приятного мало, да еще и серая кровь теперь капала сразу с трех пальцев правой руки и, похоже, раны не торопились затягиваться. Первый урон в игре – я сам себе враг, минус сорок процентов здоровья, плюс неприятные ощущения и последствия. И это реально было больно!

Взглянул на часы: осталось тридцать минут, из времени, выделенного мною на эту игру. Засиделся, увлекся, теперь вот жалею. Завтра наверно возьму другую игру и попробую счастье там, коль тут все так непонятно. Хотя бросать то, на что я так много потратил времени жалко: очередная смесь

меня особенно порадовала, уровень состава – без двух процентов сотка, содержание пяти реагентов и шести химических жидкостей, а объем на полбанки. Только вот что это за два процента я никак понять не мог, так как любой из оставшихся вокруг меня элементов превысит два процента, а любой из ранее добавленных снизит процент за счет разбавления – плавали, знаем, разобрался уже немного. Принимаю решение, пока не пороть горячку и немного отвлечься, а потому беру эту банку и переставляю ее на отдельный столик, чтобы потом с ней еще что-нибудь попробовать... И вдруг эта смесь брызнула в меня какой-то горячей пеной и окатила меня паром, банку я тут же выронил. Емкость долетев до пола, разлетелась осколками, которые не только пол загадили, но и меня. Теперь я был весь уделан серой и страшно горячей липкой субстанцией. Хотел уже начать материться, но меня отвлекла система, буквально вываливая перед глазами каскад сообщений.

– Успех! Компонент стабилен! Вы создали «Слап» – основной реагент возрождения легендарной «Черной Жизни»!

– Внимание! Получена новая Биохимическая формула элемента третьего уровня: «Слап» – состав: Бурый Менм двеннадцатипроцентный, КС-пять-шесть-четыре жидкий восьмипроцентный, Зеленый Миланд... – тут же это сообщение было перекрыто следующим:

– Вам доступна новая дополнительная характеристика – «Биохимия». Данная характеристика, как благословление

богов Химии и Биологии, поможет вам... – следующее окно, перекрывает предыдущее.

– Внимание! Вами создан биохимический элемент третьего уровня. Ваша характеристика Профессия увеличена на одну единицу. Ваша удача выросла на одну единицу. Получен оп...

– Поздравляем! Вы первым создали редчайший элемент «Слап». Биохимические элементы чрезвычайно редки, их практически невозможно найти в природе. Вы стали одним из первых кто разгадал их тайну и получил рецепт их изготовления. Вам досту...

– Внимание! Получен уровень! Текущий уровень – три. Расовый бонус: плюс один к Энергетике, плюс один к Ловкости.

– Внимание! Получен уровень! Текущий уровень – четыре. Расовый бонус: плюс один к Энергетике, плюс один к Ловкости.

– Получено десять очков характеристик. Получено две единицы таланта.

– Поздравляем! Вы попали в ТОП игроков за ваше новое достижение...

– Внимание! Получена награда за попадание в ТОП-игроков. Вы первый создатель редчайшего элемента. На ваш счет зачислена награда в пятьдесят тысяч кредитов. Получен опыт...

– Внимание! Получен уровень! Текущий уровень – пять. Расовый бонус: плюс один к Энергетике, плюс один к Ловко-

сти.

– *Внимание! Получен уровень! Текущий уровень – шесть. Расовый бонус: плюс один к Энергетике, плюс один к Ловкости. Получено десять очков характеристик. Получено две единицы таланта.*

– *Поздравляем! Вы достигли первого рубежа. Вам стали доступны варианты специализации: Коммандос, Одиночка, Лидер, Диверсант. Вы обязаны определиться со специализ...*
– *опять новое окно, яркое и красочное, в центре есть даже яркое видео.*

– *Поздравляем Вас, Грейсон Хеймс. Вы стали одним из лучших и достойны оказаться в общем ТОПе игроков. Вы – первооткрыватель нового биохимического элемента. Оцените снимок вашего достижения. Доводим до вашего сведения ваши права: Вы можете отказаться от публикации снимка, если он будет вредить вашему имиджу, Вы можете отказаться от участия в топе, но ваше имя все равно будет зафиксировано в описании открытого элемента. А также вы можете потребовать сохранения тайны вашей личности в данном достижении.*

– *Предупреждение: Соккрытие своего открытия возможно ровно до того момента, пока рецепт не окажется в руках Неигровых системных персонажей способных его продать или воспроизвести, а также секрет будет раскрыт при вашем отсутствии в игре более тридцати суток. В этом случае рецепт будет опубликован на главной странице сайта,*

а ваша личность будет увековечена в таблице достижений.

— В виду важности вашего достижения, Вам дается пять минут на размышление. Осталось четыре минуты и двенадцать секунд...

Шок застал меня в том же положении, в котором я замер в момент ожога. А мерно поступающая информация о регулярном уроне уже не беспокоила, я пытался понять: что только что произошло? Я создал элемент? Редкий? Третьего уровня? Когда переставлял банку? Это вообще возможно? Разве место влияет на результат? Бред какой-то... Встряхиваю головой и все еще ноющей рукой, скашиваю глаза на снимок и немного поняв, что и как, разворачиваю его на весь обзор. На присланной картинке, был изображен мой аватар, застывший в прыжке, нелепо выставивший ногу в сторону, держащийся за руку, с гримасой боли на сером лице. Костюм на изображении был испачкан разноцветной химией, а на руке видны следы серой крови или еще чего похуже... а под моим локтем, зависшая в воздухе запечатлена литровая колба с мутно серой, немного серебристой жидкостью, из которой именно в этот момент и начал выплескиваться грязно-серый пар с какими-то мелкими ошметками реагентов или продуктов испарения. Удачный кадр, в стиле общей таблицы. Сохраняю его в своем журнале. Однако ответ надо давать уже сейчас. Что же делать?..

К моменту истечения выделенного мне времени, перед моим носом вновь появилось сообщение с вопросом о мо-

ем решении. Время подумать у меня было, и его я потратил на решение и анализ ситуации с возможными «За» и «Против». Так что, немного успокоившись, я со спокойствием отжимаю вариант «Сохранить инкогнито». Сообщение потемнело, скрылось вуалью таинственности и свернулось где-то в глубине журнала с логам, а затем раздался громкий голос и яркая вспышка, которая едва не ослепила меня. Вслед за светом, вновь развернулось разноцветное окно с пестрыми и контрастными ленточками и красочными переливающимися конфетти и прочими элементами.

– Возрадуемся Разумные! Наука не стоит на месте! Ровно пять минут назад впервые была получена верная формула Слапа, биохимического элемента третьего ранга. Воссоздание легендарной «Черной Жижги», предсказанное столетия отныне не сказка! Однако не стоит радоваться и предаваться праздному греху – Ученый воссоздавший утраченную формулу, отказался заявить о себе и своем открытии. Тайнами и интригами полниться мир... Следите за новостями и попробуйте воссоздать формулу самостоятельно, теперь вы знаете наверняка – это возможно!

Едва я дочитал сообщение, у меня зазвенел будильник, словно подгадавший под данное событие. Хотя это уже не важно – пора на выход. Так! А что будет по возвращении? Мне уходить или я тут и появлюсь?

– Наставник! Что будет после выхода из игры? – вскинув голову, вопрошаю я у пустоты.

– Рад, что ты помнишь старого наставника, Лейтенант. Птенец готов вылететь из гнезда, но все еще тянется к мамке. Все верно боец – умных мыслей много не бывает. Отвечаю на поставленный вопрос: невозможно покинуть парящее убежище и вернуться в него вновь без групповой поддержке или специального оборудования. Это же и ежу понятно! Твое возвращение будет на Чайке, и никак иначе, в открытом космосе, недалеко от текущего местоположения. Вольно боец!

Я кивнул, то ли наставнику, то ли самому себе, а затем ско-сил глаза в угол обзора и нажал взглядом на кнопку «*выход*».

– *Вы действительно хотите покинуть игру?* – да. И окружающий мир и ощущения сразу померкли...

Крышка капсулы с негромким шипением сместилась в сторону и поднялась, позволяя мне насладиться видом домашнего потолка и вдохнуть запах собственной квартиры. Сколько я не ожидал, что очнусь помятый и разбитый, как после пересыпа – не оправдалось, что приятно само по себе. Довольно бодро я присел на край капсулы и едва не застонал от схватившего меня ощущения. Уже на бегу в туалет я подумал, что «*выйти в три часа*», было не самой плохой идеей. Когда же я включил кофеварку и забросил приготовленную с утра тарелку из холодильника в микроволновую печь, пришло время задуматься и подвести итоги проведенного игро-

вого времени. Стоит ли на самом деле лезть в другую игру? За прошедшие шесть часов в Железной Стратегии я сделал нечто, чего сам пока не понимаю, но это точно надо брать. Ведь ТОП рядовым игрокам наверняка не выдают! Иначе в ТОП таблицах их было бы не тысячи, а миллионы. Придется в этом вопросе разобраться.

Когда кофеварка начала пищать и всячески привлекать мое внимание, оповещая меня о приготовленном напитке, я уже сидел на игровом форуме через планшет и жадно вчитывался в строки. Новость о моем достижении действительно была на главной странице, не соврали. Не новость дня, но мне выделили целую колонку, в которой было записано время создания формулы и мой отказ в публикации снимка и имени. Комментарии под новостью рождались со скоростью скорострельного автомата, словно и не реальный счетчик, а просто сумматор случайных чисел. При всем при этом, однако были и лидеры среди комментаторов: Некий игрок под именем «Карлос Нетос», лидер хит-парада со знаком «плюс», выражал свою мысль и защищал меня одновременно:

«Лично мне понятны мотивы игрока, который смог собрать всю научную мысль в кучу и сделать то, до чего остальным пока ума не хватает. Поиск ключевых элементов, в то числе и Слапа, занимал наши умы еще с того момента как впервые стало известно, что такое «Черная Жижжа». Его рецепт – это настоящий клад, без каких-либо

«Но». И почему все вдруг решили, что он должен им поделиться со всеми?! Вы бы поделились? Я бы – никогда! Ему даже варить Слап не надо, можно выставить рецепт на аукцион и прождав пару недель, снять столько денег, сколько ему не хватает на квартиру на Старом Арбате. А сдачу потратить на яхту с экипажем. Уверен – желающие найдутся».

Второй поднятый в топ комментарий, но уже со знаком «Минус», был от пользователя «Егора Вячедара Девятого», был немного другого формата и направленности:

«Есть такое понятие – «Крыса»! Если уж тебе улыбнулась фортуна, то не надо быть такой свиньей и держать ценные сведения у себя в кармане. Ты ведь даже использовать их не сможешь нормально – не размахнешься ведь на виду. Учти [прикрыто цензурой], если ты это читаешь! Сейчас все лаборатории будут просматриваться как никогда раньше. А на публичных и частных рынках будут сотни глаз и ищеек, и все по твою душу [прикрыто цензурой]. Твой единственный выход – сдать рецепт на научной станции, чтобы НПС смогли продавать Слап на рынках!»

Остальные комментарии в равной степени поддерживали один из ранее прочитанных или разбавляли их своими скучными мыслями или матом: толку ноль. Зато на форуме появилось новое обсуждение – «Создатель Слапа – тебе сюда». Я из интереса зашел туда, один хрен я там буду один из миллиона заглянувших. Тема содержала большую статью

о назначении и использовании созданного мною элемента в жизни игроков и экономической выгоде лично меня, если я свяжусь с одним из ТОПовых кланов. Дальше было мягкое предложение написать свое имя добровольно и сдаться первым игрокам, которые меня найдут, а в том, что, меня найдут сомнений не было: так как Слап – исходя из описания, очень маркий и не смывается с персонажа неделями. Так что, если я им успел заляпаться – найти меня лишь вопрос времени. Вариант того, что я просто могу неделю никуда не заходить им видимо в голову не приходил. А возможно мне сейчас мягко намекнули, что меня может выдать! Что ж, спасибо – надо учесть это.

В самом теле форума было девственно чисто. Значит, все понимают, что будет с тем, кто напишет туда хоть строчку – преследование и доение до полного истощения. А если я реально вляпался в полное дерьмо? А вдруг там не виртуальная, а реальная мафия? И как тогда быть?

Залпом выпил все еще горячий кофе и снова включил микроволновку на подогрев остывшей еды. Сам же подхватил телефон и набрал номер Дениса, так как он единственный известный мне знаток этой игры. Гудки шли невероятно долго, пока, наконец, не прозвучал ответ.

– Алло Серый? Ты чего так поздно звонишь? Мне давно в игре пора сидеть.

– Деня, какое поздно?! Десятый час на носу, рань какую еще поискать! – я постарался придать голосу максимальную

невозмутимость, – Я кстати, по поводу игр тебе и звоню. Проконсультироваться хотел.

– А-а-а-а, *таки подсел?! Ну-ну, что выбрал?* – в его голосе прорезался интерес.

– Железную Стратегию, – со стороны абонента слышался чуть ли не вой восторга.

– *Это ты молоток, «Железка» – одна из самых лучших, если не лидер вообще! А среди фантастики она стопудово первая и не один год. Ты там, где, чего? Я как раз туда собираюсь, движуха там нездоровая намечается, – не замолкая ни на миг говорил собеседник.*

– Деня! Осади, я только перса создал, да и все. Сутки еще не проиграл даже. И я понятия не имею ни где я, ни куда лететь. Космос вокруг.

– *Хорошо пошутил, молодец, но я тебе по секрету расскажу: там везде космос. Или погоди... ты за Чала что ли влез?* – услышав мое скромное «угу», Денис немного стих. – *Что ж ты так, надо было хоть со мной посоветоваться... Ладно, даю установку – если перса менять не планируешь, то ищи ближайший обитаемый мир, делай там точку привязки, далее сделай запрос в информационную систему на мое имя, я тебе его на мыло скину, а то не запомнишь. Пока на этом все. Все до связи!* – и в трубке раздались короткие гудки, так что я не успел и узнать про то, как найти обитаемый мир.

Я опустил телефон, но на него почти мгновенно пришло

письмо от Дениса. «*Я Денако Близгос*» – гласило не длинное сообщение. И чего теперь? Снова в игру лезть? Да ну, конечно!

Добравшись наконец, до тарелки в микроволновке, я начал есть свой ужин, не ощущая вкуса. Мысли о проделанном мною за сегодня никак не шли из головы. Информация с форума будоражила кровь, была жажда действия. Если немного подумать и вспомнить описание процесса погружения – тело игрока в моей камере находится в состоянии покоя, головной мозг имеет загрузку не более чем от игры в тетрис. В принципе, в принципе: можно еще и на ночь отвиснуть, хотя меня кажется уже заносит. Пойду лучше спать.

Но сон никак не шел: я ворочался, укрывался и раскрывался, но никак не мог отвязаться от того дивного мира и тысячи мыслей и планов. А все в топку! Зайду еще ненадолго...

Интермедия 1

Где-то на территории Пиратской Станции. Система «Гарпия», Группа Криминальных Систем. Координаты скрыты.

– Милана, ты вновь сделала свой выбор? – глубокий голос молодого человека был очень приятным и многие проходящие вокруг неосознанно улыбались его обладателю, однако даже не запоминали его.

– Верно, брат. Она подойдет: «Талант» определенно пойдет ей на пользу. Новый «Курс» будет выполнен в расчетные сроки, – кивая ответила огненно-рыжая девушка, сидящая рядом с молодым человеком, – А как твои заботы, брат?

– Случайность уже произошла, звезды сошлись, а те, кому не хватало рывка – его получили. Я выслал подарки на встречу твоим счастливицам. Острова доставлены выбранным единицам. Один из отобранных уже выделился из массы. Думаю, за ним стоит проследить, – ответил молодой человек Милане.

– Я уже слежу за ним, – кивнула рыжая. – История его интересна, сам он юн душой, но не телом. Мне даже любопытно, такая картина личности: человек лишенный цели. Это так забавно и странно.

– Как раз такие странности, тебе и нравятся? – улыбнулся человек.

– Бесспорно, брат. И я возьму его себе. А ты отстань! Ищи себе занятие по уровню. Насколько мне известно, у тебя три «Курса» все никак не могут не-то что завершиться, они не могут даже начаться вот уже сколько времени. В чем же дело? Ты уже состарился? Тебе нужно обновление?

– Упаси меня Система, – фальшиво засмеявшись, замахал он рукой, – Все не просто, сестра: мне нужны новые куклы для игр, не более. Но это мои проблемы. А ты не забывайся и помни, что контроль усиливается, и, если тебе еще раз захочется рискнуть своей головой, потрудись: оказаться от меня подальше.

– Ты плохой! – заключила Милана и встала со скамейки, – И мне не до тебя: я готовлю очередной «Глобальный Курс», но мне не хватает исходного материала. Нет сил и мотиваторов! Как думаешь, где мне все это брать?!

– Бери из «Чернового хранилища», – легко отмахнулся привлекательный персонаж. – Если верить моим данным, Гейм-Дизайнеры уже более трех месяцев не заглядывали туда и тем более ничего нового не делали. Зато намусорить они успели знатно, – усмехнулся молодой человек. – Там ты найдешь все что нужно.

– И то верно. Ты поможешь? – улыбнулась девушка.

– Все ради тебя, сестра, – ответил он и поднявшись обнял хрупкую фигуру с рыжими волосами, – Я приготовлю скрип-

ты на защиту, а ты готовь Историю. И пусть она будет наполнена сюжетом с невероятными поворотами, пусть в ней будет любовь и предательство, и чтобы завершилась она счастливым концом...

Глава 2. Дубль два

Словно морская раковина, капсула открылась, готовая принять в свои удобные мягкие объятия жаждущего приключений пользователя. Соблазнительно и волнующе – сладки твои речи, камера...

Сев на край высокотехнологичной «ракушки», я откинулся на мягкую поверхность, затем коснулся кнопки старта. Индикаторы моргнули, и капсула закрылась. В этот раз я провалился в виртуальный мир намного быстрее, минуя регистрацию и окна приветствия. Вход в Железную стратегию был на главном экране. С нескрываемым удовольствием, я нажал на нее виртуальным пальцем. Реакция последовала моментально: мир вокруг скрылся во тьме, плавно расцветающей яркими звездами, а я оказался зависшим в открытом космосе, за штурвалом Чайки.

– С возвращением, Лейтенант Хеймс. Напоминаем: у Вас двадцать нераспределенных единиц Характеристик. У вас шесть нераспределенных пункта Умений. Удачной Игры!

Закрываю окно приветствия и осматриваюсь вокруг. Как и ожидалось, «Парящего Убежища» рядом не было, зато были только знакомые внутренности моего кораблика. Что ж я не допер раньше: надо было хотя-бы по карманам рассказать результаты своих экспериментов. От обиды на самого

себя, треснул рукой по подлокотнику и только сейчас обратил внимание, что на мою руку до сих пор надет химический манипулятор. *«Тихо стырил и ушел – называется, нашел»*. Шикарное приобретение, но даже не это радовало особенно сильно: манипулятор весь был в серой дряни, про которую столько шума в сети. Интерфейс в моей голове моментально выделил частицы этого вещества и любезно подсвечивая все ее фрагменты.

– Слап – активное биохимическое соединение третьего уровня сложности. Объем обнаруженного элемента – тридцать пять грамм. Чистота – девяносто четыре процента. В вашем журнале есть рецепт создания данного элемента. Более подробную информацию можно найти в Вики-ЖС или оплатить «Премииум» аккаунт с доступом к научной базе данных.

Закрыв окно, стал бить себя по карманам. Удача! Все же не все потратил на своих недо-опытах: утащил-таки две пустые пробирки. Аккуратно и бережно, стараясь лишний раз не дышать, я собрал частицы Слапа в одну из емкостей. Результат не впечатлял, объем пробирки был занят едва ли на одну пятую. Но и это прогресс, который может мне подсобрать в дальнейшем развитии. А быть может и в вопросе финансов, только как его продать, чтобы не попасться обещанным ищейкам? Ответа не было, поэтому я решил, что не помешало бы снять с себя следы преступления. Первым был сброшен местами опаленный, местами испачканный разно-

цветными пятнами скафандр. Далее был отцеплен манипулятор. Руки оторвать было сложно, так что этим я заниматься и не стал, вместо этого прошелся на корму и, наконец, запустил корабль, после чего, выставил ему направление наугад и только вперед. Присел в кресло пилота, откинул голову и немного повернувшись, и достигнув максимально удобное положение, закинул руки за голову. Надо подумать о будущих делах, притом хорошо...

Громкий писк оповещения корабля вырвал меня из дремы. В испуге, я чуть не рухнул на пол. Как это вообще вышло? Ладно, не время разбираться, тут какой-то движняк нездоровый.

– Внимание! Вы прибыли в обитаемое пространство. Сектор «Эра-два», система «Люмен», под патронажем Альянса Миротворцев. Добро пожаловать!

Едва я пересек невидимую сферическую границу сектора, как на корабельном интерфейсе открылся целый блок чат-канала, причем сразу «общий», «личный», «групповой», «клановый» и «Альянс-чат». Наверно не стоит говорить, что мне был доступен только «Общий», а точнее общественный. А еще на радаре высветились полетные коридоры, расписание комет и графики хода грузовых судов. Появились пометки планет и космических станций. Нереальная пестрота на сферическом радаре! Я даже толком не начал изучать этот ассортимент, как меня неожиданно скрутила довольно ощутимая острая боль. Первое ощущение ушло быстро, но

на место физических ощущений, пришел страх: Неужели тело в капсуле?!

– Боец! Твое стремление самозабвенно служить и забыть о себе, весьма похвально, но излишне. Любому бойцу в войну или мир, положена нормальная еда. Так что отправляйся на планету и возьми увольнение. Вольно! – прозвучал громогласный голос Наставника, продублированный сообщением: *«Вы голодны, ваши характеристики начинают деградировать. Найдите еду и воду»*.

Посыл понял, принял. Значит надо на планету. Выбираю на радаре ближайшую ко мне твердыню с маркером обитаемости и нажимаю на кнопку с надписью: *«движение к точке назначения»*. Сам же на время полета, решаю заняться собой. Манипулятор я засунул в наплечную сумку. Что интересно: он там не занял ни одной ячейки, как выяснилось, инструменты для работы не занимают места, и не имеют веса вообще – удобно. Еще раз, критично осматриваю себя. Интерфейс больше *«Слап»* не подсвечивает, а значит меня он не выдаст первому же встречному – это хорошо.

Корабль достиг планеты *«Венора»* и уже готовился к посадке без моего участия. А пока мы садились, я читал переписку между игроками в общем чате. Как и ожидалось, чат ничем не отличался от чата обычной ММОРПГ: куплю, продам, ищу, умоляю и прочее в том же духе. Но меня заинтересовали сообщения иной тематики – боевой и профессиональной. Народ гонял пиратов и активно делился своими

успехами и неудачами, давал советы и щедро сыпал проклятиями к разработчикам и партнерам по боям. Это интересно: может быть, и мне предстоит этим заниматься, быть может уже сегодня?

Посадка на планету прошла довольно быстро, менее двух минут. Села моя Чайка на огромной парковке космических судов, ровной как стекло, асфальтированной и со всеми полагающимися разметками, а вокруг не было ни души... В полный рост поднялся вопрос – как добраться до Космического порта? Скорее всего, через шлюз и далее ножками, но это не точно. Однако шутки шутками, но стоило шлюзу открыть свои двери, как ответ настиг меня сам. Прямо у моего трапа уже стояла в ожидании парящая в воздухе платформа с сидениями, которая могла бы вместить в себя около дюжины человек. За штурвалом этого аппарата сидел серый пришелец с большой головой, на которой были темные очки, не перекрывающими крупных глаз, и венчала здоровенную головушку кепка с логотипом «Я люблю Нью-Йорк». Ах да: еще у него было две пары рук. Над головой же этого дивного персонажа высветилась надпись:

– Хаммер «Рикаш Шаммеро», уровень – сорок третий. Группа профессиональной принадлежности: «Перевозчики Веноры».

– Чего завис, Бро? – заинтересованно крикнул мне пришелец и помахал рукой, – Впервые на планете что ли? – я молча спустился к его транспорту и, остановившись, отве-

тил.

– Если честно, то да. А это так сильно в глаза бросается?

– Еще бы. Давай, Бро, садись: не задерживай, в ногах правды нет и не будет. А ты ничего так персонаж: шестой уровень, да ни одной посадки на твердь – уважуха! Много помирал, Бро, пока сюда долетел? – я только успел залезть на этот транспорт, как вся эта конструкция резко развернулась и на бешеной скорости без какого-либо предупреждения и разгона рванула между кораблями. Водитель же продолжал вещание. – Ты давай держись, со мной не заскучаешь и минуты лишней не потратишь – быстро доедешь. Поверь мне, Бро: меньше времени в дороге, больше времени в игре. Учись ценить свое время, пока новичок!

– Да я понял уже, – на нервах бросил я, хватаясь за привязные ремни, дабы реально не сверзиться с этой конструкции. Шансы на это были совсем не маленькими.

– Хорошо, что понял! Эй, Бро! Ты еще там? Да я шучу. Ты у лучшего перевозчика, я клиента не теряю – не положено по инструкции. А так, еще пять разъездов и можно смену закрывать на сегодня, – платформа немного накренилась и прибавив скорости к той что была, налетела на небольшой трамплин. Вот тут мои шансы вылететь к черту, возросли как никогда. Платформа же, завершив небольшой полет мягко присела у земли и снова начала разгоняться. Удивительно, но я остался на ней. – Ты еще там, Бро?

– А что? Все же теряются?! – я был немного зол от та-

кой напряженной обстановки и в полном непонимании ситуации.

– Бывает, но не часто, скорее даже редко. Штрафы и все такое, Бро. Держись крепче, – платформа в очередной раз развернулась и почти мгновенно погасила свою скорость, после чего замерла, слегка покачнувшись. С удовольствием отпустив ремни безопасности, я встал обеими ногами на ровную землю. И только сейчас, когда мир стал понятным, а поверхность под ногами твердой, заметил, что вокруг оказывается очень много игроков и НПС. – Приехали, Бро. Если надо назад отвезти – ищи меня. Я экономлю твое время и деньги. Ну бывай! – после этих слов он вновь рванулся с места, чтобы перехватить одного из игроков, который очевидно хотел попасть на свой корабль. Я взглянул на часы, ну спорить наверно бессмысленно, менее минуты длилась эта гонка на выживание, экономия времени на лицо, как ни поверни эту ситуацию.

Пошатываясь, и ощущая небольшую тошноту, отошел с дороги и встал на невысокий бордюр, отмечающий территорию пешеходной зоны Космического порта планеты «*Венора*». На меня посматривали с улыбками, некоторые даже указывали пальцами. Отлично, я – местное развлечение. Да, наверное, и я когда-то буду так над губами смеяться. Ну а пока надо двигаться дальше...

Двери здания открывались и закрывались, игроки снова в обе стороны как кровь по сосудам: кто группами, кто па-

рами, а кто, как и я – одиноко шли по своим делам. Встряхнув головой и проведя по своим темным волосам рукой и натянув беззаботную улыбку на лицо, я направился внутрь Космопорта. Вопросы куда идти как не возникло: сразу же за дверями я увидел расчерченные линии с указателями. «Администрация», «Торговая палата», «Ресторанный дворик», «Гостиница», «Спонтанный рынок». А вообще тут и указатели были как в любом уважающем себя аэропорту – удобно в общем тут все устроено, для людей и без намека на экономию. Покрутив головой, я выбрал то, что мне рекомендовал Наставник – пошел в ресторанный дворик, стараясь не наткаться на гуляющих игроков с хмурыми и деловыми лицами. Меня не замечали, как и абсолютное большинство блуждающих единиц, поэтому добрался я без особых проблем – никому не интересен игрок шестого уровня, так как к этому времени знать я ничего еще не могу, да и взять с меня совершенно нечего. Да и слава Богу, что так...

Зона общепита, называемая тут ресторанным двориком, представляла собой большую полусферу, разделенную на два яруса, а вдоль стен были кафешки, рестораны, фастфуд, бары, пекарни и многое другое – все как в крупном уважающем себя торговом центре. Пробежавшись глазами по вывескам, останавливаясь на большой красной надписи, подсвеченной яркими светодиодами «*Быстро. Дешево. Качественно. Это БДК!*». Отличный слоган для привлечения голодного путника. По пути к заведению я случайно натолкнулся на

одного здоровенного воина, который даже не шелохнулся от такой встречи, извинившись за невнимательность я продолжил путь ко входу в кафе. Внутри все было очень скромно и стильно одновременно – минимализм во всей красе. Высокие столики, барные стулья, приглушенный свет. Две официантки разъезжали между столиками с клиентами на роликах, играла фоновая музыка в стиле девяностых. Не успел я и шага сделать, как ко мне подъехала привлекательная девушка в форме этого заведения. Лучезарная улыбка вмиг наползла на ее лицо.

– Официантка *«Дарья Рамонис»*. Уровень – двадцатый. Группа профессиональной принадлежности: *«Обслуга Б.Д.К.»*.

– Добрый день! Вы будете завтракать один, или Вы ожидаете еще кого-то? – хлопая густыми черными ресницами, спросила Дарья.

– Да, – немного растерявшись от реальности происходящего ответил я, но тут же поправился. – То есть: один.

– Прошу пройти к столу номер три, – она обернулась вокруг меня на своих роликах и пронеслась между двух столов, попутно оставив пестрый стакан на одном из них, а с другого забрала мятые салфетки. Я же на деревянных ногах подошел к указанному столику и сел на стул, Дарья появилась рядом почти в тот же миг. – Если Вы у нас впервые, я могу порекомендовать вам *«Завтрак номер первый»*. Отличный вариант для начала хорошего дня. Гарантия заведения – это очень

вкусно, Вы не разочаруетесь!

– Давайте, – кивнул я, находясь все так же в замешательстве. События разворачивались очень стремительно, и я откровенно не успевал за ними следить и адаптироваться. Мой мозг уже не видел игры, я сейчас осознавал настоящий мир...

– Одну минут, – Дарья выставила на стол солонку с перечницей, тут же, словно факир вынула из-за спины белоснежную тряпицу и мимолетно смахнув пыль со стола, унеслась в сторону кухни заведения.

Медленно выдохнув, я вновь покрутил головой, осмотрел немногочисленных гостей, барную стойку с неизменно протирающим стакан барменом, увидел рекламный баннер на салфетнице, но трогать ничего не стал. А потом я скосил глаза на часы и едва не скатился под стол! ПОЛОВИНА ДЕВЯТОГО?!! Это где я столько прошляпил и не заметил?!! В одну секунду поднял записи логов из журнала и отмотал их к началу дня, к моменту своего входа в игру и того, что было после. Нереально! Хотя и весьма очевидно: я просто уснул? Проспал в виртуале без малого восемь часов!

Свернув внутреннюю информацию с целью разобраться с этим вопросом на форуме, я неожиданно встретился с глазами улыбочивой Дарьи. Немая сцена правда продлилась недолго, так как мне в нос ударил приятный запах, и я мгновенно расслабился, забыв обо всем. Да! Шикарно! Что же это: поджаристый до золотистой корочки бекон с тостами, обвален-

ными в яйцах и осыпанными зеленью. Чуть в стороне на тонком блюде уже лежал румяный круассан. Мой рот мгновенно наполнился слюной. Замечаю тут же на столе уже стоящую кружку кофе и маленький стаканчик с желтоватой жидкостью. Мне не хватало слов чтобы описать, как я хотел это съесть, причем немедленно.

– Желаете что-нибудь еще? – спросила официантка, но я только головой помотал. Ответ мой был принят благосклонно. – Приятного аппетита! – произнесла Дарья и плавно, но одновременно стремительно уехала в сторону.

Начал уплетать я блюдо с нескрываемым удовольствием на лице, вообще не видел смысла скрывать то, что это было потрясающе на вкус. Но когда я отпил странный лимонный напиток, так вообще восхитился выдумке разработчиков и новых граней этой столь масштабной игры.

– Вы вкусили «Бодрящий Лимончик» от повара Герсона из заведения «Б.Д.К.». На ближайшие шесть часов ваша сила и внимательность увеличены на одну единицу.

Закончив потребление пищи и ощутив приятное тепло по всему телу я сыто вздохнул и, улыбнувшись расслабился на высоком стуле. Официантка появилась в ту же секунду и протянула мне небольшой планшет, где значились мой завтрак и напитки, а также сумма моей трапезы с отметкой о десяти процентах чаевых персоналу. Все в сумме – сто пятьдесят кредитов. Я приложил руку к панели, не раздумывая об этом действии, словно не в первый раз это делаю. Послы-

шался еле слышный звук рассыпанной по полу мелочи, знаете, неприятный такой звук, мелодия расходов...

– Будем рады увидеть Вас снова, – сказала Дарья и молниеносно собрав всю посуду со стола, умчалась в зал, не забыв улыбнуться мне на прощание.

Выйдя из кафе быстрого питания «Б.Д.К.» в приподнятом настроении, я решил вернуться к делам и обратился к своему Гуру.

– Наставник, как мне сменить точку привязки?

– Салага снова в бою?! Так держать, Лейтенант – с кухни да сразу на поле битвы! Одобряю! Привязка к единому месту – есть величайшая слабость и одновременно с этим, это стопроцентная гарантия ориентировки на местности. Планетарные привязки для Великого воина непростительная роскошь, однако, в мирное время нет ничего зазорного в приобретении спокойного места для появления после смерти! Для привязки на новой точке, достаточно найти символ в виде треугольника, указывающего под ноги. Данный символ, будет символизировать воинствующий и неприступный дух, силу разума стратега и место где появиться твой хладный труп. Буквально.

Не впечатляет, а главное – как уж сильно настораживает. Он что – реально меня предупреждает? Намекает изо всех сил, чтобы даже такой нуб как я, это осознал? Подыграем.

– А если я просто покину игру, я же появлюсь на планете?

– Тупые вопросы указывают на глупого или очень любопытного солдата. Только от тебя зависит: кто из них ты. Вход и выход из сознания, а главное его местоположение зависит от сотни внешних факторов. Если же мысль до сих пор не посетила твою голову, и ты не знаешь решения – прочти, наконец, инструкцию, Лейтенант!!!

И то верно, наставник как всегда прав, а я унижен, оскорблен и тем не менее стал на одну ступеньку умнее. Присаживаюсь на лавочке около тихо журчащего фонтана и открываю Вики Железной Стратегии. Раздел *«Возрождение»* был найден довольно быстро в категории частых вопросов. Прочтя нехитрую информацию, я подвел итог, что все в принципе логично: при выходе из игры мы возвращаемся либо в ту же точку, где находились, если это касается планеты, станции, иного обитаемого объекта. А также в объекте, который перемещается, если это касается транспортных судов, крейсеров, легких станций и квестовых кораблей. Если я покину игру в своем корабле, то меня может случайно переместить на десятки световых лет в границе одного сектора, так что это не считается. А вот в случае смерти, только там, где привязались, или как в моем случае – случайным образом в космосе. Гайды рекомендовали делать привязки часто, но только в безопасных местах, где вас никто не хочет убить. Ну не суть. Значит, я могу выйти сейчас из игры и вернуться на эту же скамейку при возвращении. Вроде логично. Не зря

же тут люди постоянно рассыпаются в пиксельное крошево, значит: метод проверенный и безопасный. Так и поступлю. «Выход»...

Когда же передо мной появилось окошко с подтверждением моего действия, я услышал за спиной крик «Вон он! А ну стой!», а затем меня кто-то грубо ухватил за плечо. Вот тогда я и отжал кнопку подтверждения. Мир погас, хватка на плече пропала, а я увидел свой любимый потолок. И все вроде нормально, но сердце все еще колотилось от мгновенного испуга...

Выйдя из квартиры, я посмотрел на двери закрытого лифта. Ждать или по лестнице пройти, скорость или спорт? Выбрать не успел, так как услышал звук чиркающей зажигалки. Пройдя мимо лифтовой коробки, заметил соседа снизу – Владимира, который прикуривал прямо под грозным знаком «Не Курить!». Он тоже меня заметил и помахал рукой.

– Привет, сосед!

– День добрый, Володь. Хулиганим? – спускаясь к нему, спросил я.

– А вы никак меня поддержать идете? Али просто «поздаровкаться»?

– Первое... Угостишь? – Володя протянул мне мятую пачку с аккуратно выбитой на полкорпуса сигаретой. Я с благодарностью принял ее и прикурил от подставленной зажигалки. – Спасибо.

– Та на здоровье. Давно тебя не видел. Ты же бросать собирался, – удивился Владимир и выпустил струю дыма под ноги.

– Ситуация немного изменилась, – решив не откровенничать, но и не особо скрываться, сообщил я.

– Я тут заметил, как тебе позавчера капсулу затаскивали в квартиру. Ситуация из-за этого поменялась? В игрушки небось играешь? – со сталинским прищуром уточнил сосед.

– Есть такое. Вот собственно и нервы оттуда.

– А я вот полгода как завязал, – как-то слишком уж натянуто бодро, произнёс Владимир. – Слишком много времени жрут эти игры. Вроде планируешь не долго, а разве кинешь своих во время активных боев? Или, когда еще на рейде? Вот и получается – либо ты обуза позорная, либо на работе пушистый трындец, – он кивнул и сплюнул на пол.

– А ты во что играл? Не в Железку? В Железную стратегию в смысле.

– Да ну, бог с тобой. Мне больше *«Темный Раскол»* по душе был. Отличный мир, страх на каждом углу и мясо-мясо-мясо!!! Ух, зараза! Душу мне бередишь. Аж захотелось снова поиграть, – Владимир хищно улыбнулся и затушил окурок о знак запрещающий курение, затем пожал мне руку, – Давай, не теряйся и самое главное: не забывай иногда покупать сигареты.

– Это да, спасибо. Счастливо, – помахал я ему и сам потушил окурок. Задумался: от этой игры пока одни только про-

блемы...

В киоск у дома я все же сходил – не сломался. Пагубная привычка возвращалась и ее надо было удовлетворять без помощи жильцом моего дома. Несмотря на относительно раннее утро, я был необычайно свеж и бодр. А ведь я та еще сова, могу и до часа проспать не поморщившись. А тут...

Вернувшись обратно, первым делом принял душ, позавтракал и пожалел, что у меня нет здесь *«Бодрящего лимона»* от повара Гришана или как-его-там. Посидел на унитазе с планшетом, почитал форум, полайкал записи бывалых пользователей и игровые мемы. Обо мне кстати не забыли, и шум еще не утих, однако острая фаза уже явно миновала. Мне даже удалось встретить пару объявлений о наборе опытных химиков, биологов и биохимиков в кланы. Причем за определенную зарплату, которая ни хрена не уступает моей нынешней. А премия в случае успеха была с пятью нулями. Неплохо и даже заманчиво, но беда была одна, зато коренная: я не подхожу под их критерии набора. Другими словами, мое резюме они даже читать не станут. Когда же я уже собирался в капсулу, зазвонил телефон. Кто говорит? Правильно – Денис с работы.

– Здорова Серега! Ты там как? Вечером в игру пойдешь? Или ты с утра прыгнешь? – сходу спросил коллега.

– Да я там всю ночь провел. Теперь даже не знаю, стоит ли...

– Ты себя так не насилуй, особенно без предварительной

подготовки. Мало ли чем эти игры с подсознанием могут закончиться. Сон в игре не заменяет тебе нормальный отдых, хотя мнения у геймеров и разнятся, ты все же не рискуй, – немного обеспокоенно сообщил Денис. Ну, совсем немного.

– Спасибо Вам за заботу: сам разберусь, чай не маленький. А ты чего звонишь вообще?

– Так это... Я думал найти тебя пока ты маленький и неопытный, работу может предложим, место в мире найдем, цель в жизни укажем, в конце концов!

– Ага, с цепью и к станку... погоди, кто это *«мы»*? – осадил я его.

– Как кто?! – едва не задохнулся собеседник на другом конце провода. – Клан! Я же Сержант-защитник клана *«Разящих»*. Я разве тебе не говорил? – и тут я вспомнил, что он об этом говорил раз сто, не меньше. Но признаваться в этом уже было поздно. Как говорить: *«Если уж врать, то до синей луны»*!

– Может и говорил, а может и нет. А вам что воин нужен?

– Ты воин?! – полным разочарования голосом спросил-воскликнул Денис.

– А вас не устраивает молодой и перспективный воин?

– Ворк бы устроил, причем безоговорочно. Слушай, а может ты перса поменяешь пока не привык совсем? Вторые сутки – какая тебе разница?

– Даже не надейся, я и так на перса полдня потратил и сейчас уже в какую-то историю вляпался. Не буду менять!

Или воин, или никак.

– Лады. Я уточню у наших, но ничего не обещаю. А ты как дополнительные характеристики получишь, сообщи мне, какие. Договорились?

– Договорились. Позвоню если что. Давай до связи.

– До связи. И запрос на меня сделать не забудь, – я отключил телефон и в задумчивости посмотрел в окно. Надо оно мне или я все же ерундой занимаюсь? Хотя игрушка куплена, так что...

Сидя на краю камеры, я размышлял на тему моего возвращения. Что меня там ждет? Если верить памяти – меня пытались поймать, а это значит, я чем-то себя выдал. Скорее всего тот, на кого я налетел в ресторанном дворике, я же грязный как собака, может и на того что попало... Ладно, сидя тут все равно ничего не выясню. Откидываюсь в ложемент – «вход»!

Чернота пустоты брызнула в стороны, а я неожиданно оказался посреди небольшого зала с множеством дверей, смотрящих во все стороны света. Около меня почти сразу появился другой игрок, как я понял – человек или кто-то очень на него похожий. Новый субъект нагло отпихнул меня в сторону и вышел в одну из дверей. А только я хотел высказать, что о нем думаю, как вновь появившийся Ворк просто снес меня с дороги, припечатывая к одной из створок, да еще и добавил: «*Пнаехали нубы...*». Стало понятно, что я нахожусь в зоне «*респауна*», а потому я поспешил выйти из нее, пока

совсем не затоптали звери. За дверями было здание космопорта. Игроки, наполнявшие зал, все так же кричали, суетились, а некоторые бегали по территории порта за какими-то своими целями. Я пока стоял на месте и откровенно тупил. Затем посмотрел под ноги и заметил линию, ведущую к торговой палате. Мне наверно туда, раз деньги у меня есть, а чистого белья нет, дорога одна – на базар...

Так называемая «*Торговая палата*» выглядела как любой ресепшн в крупных торговых центрах – несколько девушек обслуживали клиентов и выдавали информацию по запросам, непременно улыбаясь и демонстрируя не свойственное людям желание помочь каждому подошедшему. Я приблизился и коснулся свободного планшета, решив не обременять никого и не занимать попусту очередь. Вся информация с планшета шустро вышла на мой внутренний интерфейс и управляться стало намного проще. Все удобно и понятно – разделы, меню, новости, строка поиска, запросы к системе. Без особого труда я нашел магазин и вошел в его просторы. Что меня интересовало в первую очередь – одежда и все что к ней можно отнести. Так как моя базовая «*ночнушка*» слишком выделяется. Выставив фильтр «*Подходящее для меня*», уставился на перечень ассортимента в несколько тысяч вариантов. Это слишком много – нет времени это сортировать. Срезаю новым фильтром – «*Костюм / скафандр*». Около шести сотен. «*Без дубликатов*», пять с половиной сотен. Неплохо, но все еще много. Передвигаю бегунок цены, что-

бы убрать дешевые и убогие костюмы. Когда цифра замерла на пяти вариантах, самых дорогих на мой уровень, я открыл результаты поиска. Мдя... Ассортимент не впечатляет, а скорее даже наоборот.

– *Исследовательский скафандр людей «Нерес». Ограничение по уровню – пятый. Ограничений по расам: Люди, Чалы, Флоры, – в наличии три экземпляра. Стоимость скафандра – пять тысяч кредитов.*

– *Боевой Костюм Неизвестного Производства. Ограничение по уровню – пятый. Ограничений по расам: Люди, Чалы, Флоры, – в наличии два экземпляра. Имеются слоты расширения. Имеются боевые клинки (урон от пятнадцати до двадцати единиц). Стоимость костюма – семь с половиной тысяч кредитов.*

А пятнадцать-двадцать – это много? Не знаю, но дорого это уж точно! Я отпихнул от себя планшет, торговый интерфейс тут же свернулся, а ко мне обратилась девушка-администратор.

– Чем я могу быть Вам полезна? – лучезарно улыбаясь, спросила она.

– Ищу костюм нормальный, а у вас какое-то барахло, ничуть не лучше моего, – немного обиженно ответил я. – Неужели нет ничего классного на меня?

– Сожалею, но с вашими данными выбор действительно невелик... Вы можете поискать костюм у новых жителей. Они, как правило, располагаются на «Спонтанном рынке».

Я могу сделать запрос на другие планеты нашей системы и выдать вам результаты поиска. Всего сто кредитов на запрос, но вы увидите весь соседний ассортимент.

– Не... О! А вы можете сделать запрос на связь с господином Денако Близгосом? – вспомнил я про Дениса.

– Разумеется. Только не связь, а передача сообщения. Желаете его отправить?

– Да... нет... Напишите ему – *«Серый на планете...»* и координаты вашей системы и этой вот планеты. Сделаете?

– Конечно. Двести кредитов пожалуйста, – она протянула мне планшет, встроенный в ее запястье. Я коснулся его и с моего счета списались деньги, – Сообщение будет отправлено через пять минут. Если вы желаете ускорить передачу, можете доплатить десять процентов.

– Спасибо, как-нибудь обойдусь... – отмахнулся я. Пять минут мне погоды не сделают, так что хватит разбазаривать честно полученное на халяву.

На площадь Спонтанного рынка я попал прямо из торговой палаты. Вообще это правильно, что они находятся в смежных помещениях. Тут терминалы висели вдоль стен, а в зале была невероятное множество игроков и НПС охраны. Складывалось впечатление, что я на *«старом базаре»* в Турции – несмотря на аппаратуру на стенах, народ вокруг и рекламировал свои товары, и зазывал проходящих мимо, кто-то даже пел в стороне. Красота! Однако не будем пока взаимодействовать с живыми. Свернув в сторону, я выбрал сво-

бодный планшет, прикрепленный к стене и, прикоснувшись к нему, подключился к сети сего собрания.

Игроки умели делать бизнес, это я понял в тот самый момент, когда более-менее разобрался в структуре этого рынка услуг и всего остального, что можно «монетизировать». Помимо перечня различных товаров, кораблей, оружия и всякой всячины поменьше, тут продавались уроки на умения, рецепты и ингредиенты к некоторым элементам. Тут даже картины на заказ рисовали и фигурки из драг камней отбивали! А еще до черта всего мне непонятного. Что такое «Кир-баллийские Чкалки, элементарные, третьей ступени» – кто скажет? Вот и я не в курсе.

Выбираю раздел товаров и ищу предлагаемые костюмы на мою ладную фигуру черно-белого молодца из космоса. Убрав аукционные лоты, становился на разделе «для Чалов». Во-о-от, это другое дело, все просто и понятно. Цены были не маленьким, зато все было милым глазу и сердцу. Чувствовался подход к клиенту и совсем не школьный уровень маркетинга. Вишенкой же среди прочих, был один красавчик с прелестной информацией:

– Командирский костюм-скафандр! Только для Чалов. Ограниченное предложение. Уникальный товар. Броня плюс оружие входят в комплект! Не дорого! Если найдете нечто подобное у конкурентов дешевле – купите комплект для меня! Я нахожусь в зале до пяти вечера! Когда буду потом – одному богу известно.

Хороший слоган, заметный во всяком случае. Выбираю в меню указанную позицию и получаю координаты продавца. Информация по маршруту сходу разворачиваются в углу появился маленький радар, который показывал место, где сидел мой продавец. Времени терять не стоит, поэтому добрался я до указанного места быстро. На скамейке около небольшого памятника странному одноглазому солдату, то ли размышлял, то ли дремал Чалец в очень колоритном костюме, да с кобурой на поясе.

– Чал «Гарбаши Люберний», уровень – семьдесят четвертый, – сообщила система и я подошел ближе. Легонько пнул спавшего по ноге. Тот открыл глаза и принял вертикальное положение. Пару раз моргнув он уставился на меня и прочтя информацию над моей головой нахмурился.

– Тебе чего, малец?

– Костюмчик присмотрел, – ответил я и скрестил руки на груди, типа на равных мы.

– А-а-а. Ну, это дело хорошее. Держи, малой, – он вынул из своей сумки сверток, который был ловко развернут и уложен на скамью. Довольно симпатичный костюм с довольно стильным покроем и милой шлем-маской похожей на забрало. Все выполнено в серых и черных тонах. Я присмотрелся к изделию, меню пришло мне на выручку.

– Чальский скафандр командного состава «Светыч». Режимы работы: Боевой, космический. Встроенное оружие – энергетический пистолет «Эндора» (Урон: от тридцати до

сорока единиц). Прочность скафандра: сто. Энергетический щит: сто единиц защиты, время перезарядки – час. Костюм имеет историческую ценность. Эффект: плюс двадцать к симпатии НПС. Ограничение по уровню – нет. Ограничений по расам: только Чалы. Имеется один слот расширения. Внимание! Обнаружена скрытая информация.

– Прекрасно! Но... Что за информация? – я правда был восхищен, но вот предупреждение меня отпугнуло. А ну как обманет, меня-то, нуба?!

– Небольшой процент лотереи. Может благо, а может и нет. Но то что написано – незыблемо. Скрыто что-то еще. Так как?

– Эм-м-м. Сколько? – продавец осмотрел меня скучным взглядом, потом задумался, но в итоге ответил.

– За десять тысяч, я его уступлю.

– Ни фиги себе, а чего так дорого?

– Это я еще тебе скидку сделаю. Ты же, малец, на бомжа похож. Костюм редкий, далеко не с каждого пирата падает, в любом случае я продам его до вечера. Только уже за пятнадцать или около того. Хочешь, бери, а нет – удачи, и ищи дальше.

– Восемь.

– Что восемь? – Гарбаш нахмурился.

– Восемь тысяч, – закончил я, прикинув что он всяко дороже того шлака с торговой палаты. Продавец посмотрел на меня немного напряженно, а потом расслабился лицом и

протянул руку.

– А давай, за восемь! – я пожал протянутую мне «длань торговых отношений» и увидел сообщение.

– *Вы совершаете сделку с игроком Гарбаши Люберний. Стоимость вашей сделки – восемь тысяч кредитов. Вы подтверждаете совершение покупки скафандра «Светыч» со скрытой информацией?* – подтверждаю. Послышался звук списываемых средств. Скафандр тут же пропал со скамьи.

– *Внимание! Получен предмет – Чальский скафандр командного состава «Светыч».*

– Ай, молодец! Если тебе еще чего надо – ты обращайся. Я тут часто бываю и пиратский шмот с рейда распродаю. А пока иди-ка ты, малец, отсюда, не отваживай клиента своим унылым видом, – я кивнул ему и отошел на край зала.

Однако, как удобно! Стою, едва не открыв рот, и созерцаю здоровенную надпись: «*Примерочная*». Все для людей, все для бизнеса, или просто ради него. Вошел в просторный коридор с множеством дверей, выбрал свободную кабинку, коих было большинство. Едва дверь закрылась, скинул с себя сумку и стянул свой базовый костюм, подумав кинул его в корзину у двери. Затем вытащил покупку и взглянул на нее вновь, смакуя.

– *Чальский скафандр командного состава «Светыч». Режимы работы: Боевой, космический. Встроенное оружие – энергетический пистолет «Эндора». Энергетический урон: от восемнадцати до двадцати четырех единиц. Прочность*

скафандра: сто. Энергетический щит: шестьдесят единиц защиты, время перезарядки – сто минут. Костюм имеет историческую ценность. Эффект: плюс двадцать к симпатии НПС. Ограничение по уровню – нет. Ограничений по расам: только Чалы. Имеется один слот расширения.

Ч... Чего?! Это что еще за урон такой убогий, и защита?! Где мои тридцать-сорок?! Не поняв сходу ситуацию, выделяю взглядом цифры и вызываю справку. Секунды три вчитываюсь. Понятно... У костюмчика двойное дно, из которого выходит, что: толи я везунчик, то ли продавец не очень хорошо маскируется. Хотя он же мне его продал... Короче: урон пистолета равнялся трем тире четырем единицам умноженными на уровень характеристики «Электрик» или как у меня «Энергетик» с пределом в сто двадцать единиц урона, сугубо энергетическое оружие. Щит имел те же характеристики, только у него еще был предел по зарядке – не менее пятнадцати минут. Таким образом, я имел, говоря старой терминологией – масштабирующийся до определенного уровня костюм! Скажем так... Мне сегодня крупно повезло. Хотя объяви продавец об этой специфике я все равно бы его купил... Так или иначе, но данный опыт надо запомнить и не вляпаться в подобное еще раз. Ради эксперимента, я открыл свои характеристики и вложил четыре единицы на «Энергетика», вновь оценил обновку.

– *Энергетический пистолет «Эндора». Энергетический урон: от тридцати до сорока единиц. Время полной переза-*

рядки между выстрелами – две целых и одна сотая секунды. Энергопотребление пять целых девяносто шесть сотых ТиЭс. Крепость скафандра: сто. Энергетический щит: сто единиц защиты, время перезарядки – час.

Другое дело! Даже информация вышла расширенная... А что такое «ТиЭс»? Может сходить и спросить у продавца? Как-никак моя вторая удача, причем абсолютно рояльная! Хотя нет, не стану третировать торговца. Не надо оно ни ему, ни по факту мне. Отбросив мысли в сторону, надел на себя обновку и важно кивнув оценил фасон костюма. Что было удобно – шлем можно было повесить на плечо, где для него было специальное крепление похожее на шип. Осмотревшись, одобрительно кивнул своему отражению. Действительно отлично выглядит, сидит хорошо, сразу видно – костюм для меня, чисто Чальский и пошит на энергетика, а не просто солдатика. А что у нас с оружием?

Сориентировавшись в примочках костюма, вызываю систему ведения боя. Из рукава, с внутренней стороны ладони, вышла небольшая пика, которая с резким щелчком развернулась и выставила два хищных лезвия с голубыми искрами по обеим сторонам ладони. Красиво блин. Обхватив тонкую ручку, я буквально ощутил, как таким оружием атаковать и на каком расстоянии это будет эффективно – интерфейс в этом немало помогал, чуть подкрашивая радиус силы оружия и меняя интенсивность цветовой палитры. Как бы выразиться лучше – я отчетливо понимал радиус поражения во-

круг себя. Класс...

– Внимание! Вы активировали оружие в безопасной зоне Космического порта! Деактивируйте оружие в течение одной минуты! Использование и активация оружия на планете Венора – запрещено планетарным законом!

Не мешкая, я отключил так называемый пистолет, и он быстренько скрылся в рукаве. Что ж, не знал, а теперь буду знать. Однако стоило мне выйти из кабинки, как на меня уставились два военных НПС-Ворка со здоровенными стволами наперевес. Чальские боги, да они меня ими просто забить до состояния манной каши могут, даже не снимая оружие с предохранителей...

– Лейтенант Хеймс! Вы только что активировали оружие в безопасной зоне космопорта. На первый раз мы выносим вам устное предупреждение. Но после третьего такого проступка мы будем вынуждены применить к вам санкции в виде ограничения свободы от одних суток или штрафа от пятнадцати тысяч кредитов, – совершенно неприветливо сообщил мне местный блюститель закона и порядка. Я же от такого наезда немного занервничал, от чего голос у меня немного просел.

– Прошу извинить меня, я просто находился на территории примерочной, и хотел узнать, как я смотрюсь с новым оборудованием, ну, то есть оружием... – боже, что я несу... самому за себя стыдно, а вот НПС напротив: посмотрели друг на друга и повернулись обратно ко мне уже чуть более спокойно.

– Если для вас большую роль играет стиль и мода, а также иные метро-сексуальные показатели внешности, то мы снижаем с вас предупреждение, но только в порядке первого и последнего исключения. Доброго дня, лейтенант! Берегите себя, – они ушли, а я остался в кабинке словно оплеванный. Что? Как они меня... Что я в их глазах? Метро-кто? Фу-фу-фу!

– *Внимание! Ваши фракционные отношения с планетой Венора восстановлены. Текущий статус: Нейтральные.*

Дурацкое сообщение, пахивающее чем-то неприятным, только настроение испортило. Я покинул примерочную и вышел с этого Спонтанного рынка, с которым больше ничего не хотел иметь общего. В топку их, я лучше в официальном магазине поторгую, пока слухи всякие не поползли. А ведь я ни минуты не уделил своему кораблю, а им ведь тоже надо заниматься. Часы, в углу поля зрения, мне говорили, что скоро время полудня. Значит, тратим эти минуты на Чайку, берем какой-нибудь квест и будем мочить пиратов, контрабандистов или еще-кого из списка местных злодеев.

Все в той же торговой палате, откуда я не так давно ушел, я вновь стоял и оценивал различные корабли и оборудование к ним. По сути – ничего не понял, так как знать тут полагалось просто неприлично много. И все знания надо в гайдах искать или нанимать консультанта с почасовой оплатой. Однако не все требовалось познавать таким образом. Например, у меня был небольшой износ оборудования, что было понятно и

так. Данный ремонт мне вышел в пять сотен кредитов. Не жалко для такого дела, но если представить, что это будет регулярным – выходит совсем не дешево. И как говорить – беда не приходит одна: с квестами я вообще потерялся, пока их рассматривал. Их было непристойно много, пришлось неоднократно фильтровать их по уровням и вникать в суть каждого задания. И в конце оказалось, что для меня тут вообще ничего нет. Совсем! Большинство квестов, в частности *«перевозочных»* мне не подходили из-за ограниченного объема моего текущего корабля. Другие, такие как военные или боевые – по уровню моего оружия и моего собственного. Что оставалось? Правильно: Крохи, причем неинтересные или сплошь профессиональные, да дипломатические со своими требованиями. Но даже их я выбрать не успел, так как меня оторвали от терминала и довольно бесцеремонно развернули. Возмущаться я не стал, ибо передо мной стояли три игрока с большой буквы. Высокоуровневые... Все что мне оставалось, так это только сглотнуть и нелепо кивнуть, читая подсказку системы:

- Человек *«Викториус Барбосса»*, уровень персонажа – *шестьдесят восьмой*. Группа *«Звезданутые»*.
- Хаммер *«Николас Ремонасор»*, уровень персонажа – *пятьдесят первый*. Группа *«Звезданутые»*.
- Ворк *«Коналас Вобо»*, уровень персонажа – *шестьдесят третий*. Группа *«Звезданутые»*.
- Доброго дня, Грейсон, – легко улыбнувшись и не излу-

чая агрессии, начал разговор Викториус. Человек был на вид довольно интересный – вроде бы и простой, но явно с двойным дном. Образ, который он выбрал для себя, отлично вписывался как в мою повседневную жизнь, так и в окружающую нас фантастику. Приятная внешность, взгляд уверенный, небольшая седина еще придавала ему шарма. – Мы заметили, что Вы тут работу ищите, может, мы с этим сможем Вам помочь?

– Да, э-э... Доброго, – ответил я и оценивающе посмотрел на стоящего рядом здоровенного пришельца. На Ворка... Он меня пугал куда сильнее... такая махина и без оружия меня положит на лопатки, причем сразу в морг и возможно по частям. Хотя его взгляд так же, как и у Викториуса не был ни агрессивным, ни враждебным, он был скорее иронически добрым, с толикой жалости или умилением перед туповатым нубом. И пока пауза не сильно затянулась, я вернул взгляд человеку. – Но я как бы сам хотел разобраться с этим...

– Да брось, – вроде бы и легко, и беззаботно, но при этом и как-то безапелляционно, произнес Ворк. – Как тебя звать? Я вот Николай, можно просто Коля. Это Никита, или проще Ник, – указал Ворк своим кулачищем в сторону стройного как прут, но головастого Хаммера.

– А я Виктор, как ты наверно догадался, – воспользовавшись паузой, представился Викториус и указал на надпись, витавшую над его головой. Ну, тут мне стало неудобно, чисто по-человечески.

– Сергей, – представился и я, перед тем как заметил, что в нашу сторону двигаются три местных охранника с неприветливыми клыкастыми лицами.

– Серый значит, – снова улыбнулся Виктор, – Вот и хорошо, вот и познакомились, это же не трудно. Так что ты о работе думаешь? Если тебе реально надо квесты или метод заработка, то мы сами с миссиями, причем...

– Все нормально? – перебив речь Виктора, обратился ко мне со стороны один НПС из службы охраны.

– Да, все хорошо. Спасибо, – охрана инфантильно качнула плечами и отчалила в сторону. – Я понял ваше предложение, но понять не могу: а я вам кой ляд сдался? У меня уровень ниже плинтуса и в игре я всего второй день. И хоть убейте, но не поверю, что такие тут в цене.

– Даже на миг? Нет мысли, что у нас на это есть причины, а с тебя нам все одно – взять нечего. Да и уровни и опыт решается временем и хорошей компанией. Если ты действительно интересуешься развитием, то пошли с нами, мы все и расскажем. Сам смотри: что ты теряешь? – я подумал немного. Даже если они меня кинут, я, по сути, теряю только время, а вот если нет – есть неплохие перспективы, в конце концов они как минимум советом по прокачке помогут. Да и в постоянную группу вступить это всегда плюс. Но пахнет все это чем-то неправильным...

– Ну, давайте, послушаю. Мне интересно, хотя я это и считаю странным...

– Хорошо, – кивнул мне человек. – Иногда жизнь действительно странная, так что, изредка можно ей и поверить.

Покинув торговую палату, мы прошли в ресторанный дворик. Виктор не глядя выбрал заведение «Дядя Дёнер» и уже там заказал всем напитки. Едва мы сели за круглый стол, к нам подсел еще один персонаж, тоже отличающийся от остальных, словно у них был какой-то принцип на счет внешности или расы, что отчасти объясняет мое приглашение.

– *Флора «Зарона За Понац», уровень персонажа – шестидесятый. Группа «Звезданутые».*

– Знакомься, это наша заботливая Зара, – указал Виктор на слегка зеленоватую девушку с желтыми прожилками на коже.

К ней я тоже решил присмотреться. Конечно ничего общего с той демонстрацией на регистрации она не имела. Персонаж конкретно этой особи был весьма привлекательным, если не брать в расчет цветные полосы на краях лица и сам цвет кожи, вкупе с волосами. А затем я оценил и ее фигурку, и скажем прямо не нашел ни одного изъяна. Странно, что до этого, я не обращал внимания на девушек, им же тут доступны любые способы скорректировать фигуру! Куда же я тогда смотрел?..

– Зара, – тем временем, продолжил Виктор. – Это Сергей. Мы с ним уже немного побеседовали, и он проявил интерес к нашей скромной компании, вот мы его решили дальше окучивать.

– Сколько раз я тебя просила не использовать подобные словечки?! – нервно зашипела девушка, на скромную радость окружающим. Жаль я не понял, в чем была соль. – Смейтесь-смейтесь, потом сами прощения просить будете! И ты, новенький, если хоть раз услышу от тебя намека на то, что я овощ или что-то подобное – зарежу на месте, без суда, следствия и жалости.

– Ну все, Зара, остынь, – успокаивающе проговорил Виктор, примирительно подняв руки, – Мы решили, что если уж и общаться с новичком, то всем вместе. Ты расскажешь Сергею нашу проблему или кому другому доверишь?

– Расскажу, не проблема, но с тебя *«Нирский Штык»* без льда. Чего? Всем заказал, а про меня забыл? Я жду! – когда девушке принесли странный коктейль из пяти разных переливающихся оттенков оранжевого, да еще и с зонтиком на вершине, она повернулась ко мне и, отпив напиток, начала. – Короче, суть, новичок, в том, что игровая механика изначально затачивалась на взаимную игру для всех и каждого. Это ни разу не секрет, но попробуй вдолби каждому прописные истины этой Железяки. Наиболее сильная та сила, которая умеет комбинировать навыки, опыт, личные качества и расы. Мы придерживаемся такого же мнения и сами создаем свою группу в соответствии с ним. Но как ты можешь заметить, у нас заметный недобор. Нет Чала, Нет Механоида и нету у нас Скайрана. Тут причин много, начиная от текучки кадров, до разногласий в коллективе. Касательно списка на-

выков, проще сказать, что у нас есть, чем перечислять, что еще нужно. Теперь скажи ты: у тебя какая уникальная характеристика?

– Эм-м-м, я Энергетик, – быстро заглянув в характеристики и перепроверив информацию, ответил я.

– Отлично! – ни грамма, не скрывая радости произнес Хаммер-Ник, но быстро успокоился и взяв свой стакан, принял прежний невозмутимый и молчаливый вид.

– Как уже успел отметить наш любимый Ник-механик, это хорошая для нас новость. Энергетика или даже Электрика у нас нет, поэтому нам вдвойне интересно твое присутствие на корабле. Вопросы личного характера и притирания характеров мы пока опустим – жизнь все сама расставит по своим местам довольно скоро и без нашего участия. Дополнительные характеристики с твоим шестым уровнем еще не рождаются, поэтому мы можем только надеяться на их отличие от наших. Теперь, раз уж карты у меня на руках, перейду к делу, – Флора вновь пригубила стакан и смахнув часть зеленых волос за ухо, продолжила. – Помимо основных и разовых заданий или квестов, есть еще и их цепочки, так сказать серии и циклы. Мы сейчас с одной такой работаем, и прошли два звена, но уперлись в необходимость найти Чала. Удивительного в этом ничего нет, квесты частенько просят какие-нибудь странные условия, но в данном задании это было весьма нетипично. Выбора у нас как водится немного: мы либо подчиняемся, либо отказываемся от продолже-

ния. Братъ Чала по найму из НПС очень дорого и малоэффективно ввиду цен на найм и неизвестную переменную в виде времени. Второй путь: братъ Чала игрока со стороны. Мы это рассматриваем, как ты заметил, хоть это рискованно. Поясню: игрок может предать, и такое бывает довольно часто. Это как раз причина на третий вариант: найти молодого и одинокого игрока, не успевшего ни в интриги поиграть, ни зазнаться до безобразия. Да, это лотерея, но все же на наш взгляд, лучше вышеназванных вариантов. Поэтому ты сидишь здесь, а мы предлагаем тебе срочный контракт. Суть его проста: ты летишь с нами и качаешь своего персонажа за счет наших уровней и уровня квеста. Ты работаешь на равных до завершения цепочки и понты не выкручиваешь, мы же не будем притеснять тебя ни по какому их отличительных признаков. После завершения цепочки, мы и ты будем решать самостоятельно о нашем дальнейшем сотрудничестве. Итого – нам это даст просто пройти одно звено цепи, ты получишь опыт. Как бонус – мы по итогу, можем оставить тебя среди нас, то есть в группе. Что думаешь об этом?

Мне действительно стоило об этом подумать. Вариант с уже готовой командой хорош для меня, причем на первый взгляд: со всех сторон, но есть и «НО». Они говорили про навыки, а это значит, что они хотят меня вырастить под свои нужды, хотя принудить меня к этому и не смогут. Значит... Неожиданно перед глазами высветилось сообщение:

– Внимание! С вашего счета списано тристо кредитов за

новый игровой день по минимальному тарифу. Приятной игры, – я закрыл письмо и поднял глаза на команду, немного сбившись с мысли, но не потеряв ее окончательно.

– Думаю, мне стоит принять ваш контракт. Правда я не такой уж и геймер. И у меня отпуска осталось не так уж и много, дней девятнадцать.

– Не проблема, – легко произнес Виктор, – Сколько времени есть, столько и трать. Касательно отпуска тоже не переживай, мы рассчитывали забить миссию за неделю. Куш должен окупить игру и принести немалую прибыль в рамках затрат и общего КПД. Извини если в душу лезу, но не могу не спросить: ты ради азарта играешь или за заработками?

– Я впервые в виртуальность играю, так что, наверно пока только азарт. Не вижу вариантов как мне тут деньги зарабатывать, если честно.

– Варианты есть, но ты главное реальные деньги с виртуальными не путай – глазом не моргнешь, а они уже все тут. Рекомендую создать карточку дебетовую и игровые деньги туда сливать, будет удобнее, – доверительным тоном дал мне совет Ворк Николай.

– Спасибо. Я об этом подумаю.

– Потом наговоритесь и все обсудите, – встряла в разговор Зара и для убедительности рукой взмахнула, мол «заткнулись оба». Перед моими глазами появилось приглашение в группу и контракт взаимодействия с оной. – Новичок, это типовая форма найма на срочную работу, я особо и не муд-

рила. Для тебя наша группа откроет свой отдельный счет, всю прибыль мы будем начислять туда, оттуда ты сможешь брать средства на развитие и оборудование, но только пока ты с нами в команде. По завершению контракта, все накопленные там средства перейдут на твой личный счет. Если ты покинешь группу раньше срока, денег ты не увидишь, и плюсом будешь должен вернуть все потраченное с данного счета, в контракте все это есть, и игра нам будет гарантом. Из твоих обязанностей – принимать участие в жизни команды, вести развитие своего персонажа, отдавать все трофеи в общий банк для дальнейшего дележа. «Крысить» находки с квеста не рекомендую, система видит все. Подводных льдов и иных ограничений не предусмотрено, но все пересматривается в частном порядке. Вопросы?

– А переварить это я могу? У меня голова кругом от потока информации. Мне бы хоть час на почитать, – уточнил я.

– Осваивайся Чалец, никто тебя не торопит, до вечера время есть. Так, я на час в реал выйду, а вечером давайте на корабль садимся и вылетаем. До утра будем на курсе, а завтра вновь соберемся, – сказал Виктор и получив ото всех скромные кивки, подмигнул мне и рассыпался в пиксельную крошку.

Остальные тоже не засиживались и добив напитки, разбрелись по своим делам. Я остался сидеть со своим договором прямо на сетчатке виртуального глаза. Пришлось читать и не мало. В целом и общем мне все сказали верно, умол-

чав только о штрафах в случае нарушений или откровенной порчи. Ну, с этим можно жить, так как все это как минимум логично, а система подтверждает четкость многих вопросов. Приняв решение, я взглядом отжал сначала кнопку «принять», а затем и вторую: «войти в группу».

– *Внимание! Вы вступили в группу «Звезданутые». Вами был подписан срочный договор найма. Примите к сведению – глава группы «Викториус Барбосса» имеет доступ к вашему уровню жизни, к уровню целостности вашего корабля. Так же он имеет доступ к первичным характеристикам вашего личного судна. Ваш текущий ранг в группе «Звезданутые» – Новобранец на испытательном сроке.*

– **Поздравляю, Боец!** – раздался громогласный голос Наставника, от неожиданности я дернулся как от выстрела и опрокинул практически пустой стакан на стол. Пришлось поспешно вытирать последствия моей пугливости, обнаруженной здесь же салфеткой параллельно выслушивая слова сенсея. – **Ты нашел свою первую боевую группу. Правильный солдат никогда не идет в разведку в одиночку, если что случится – ты всегда отомстишь за товарищей! Создание или вступление в группу – это всегда плюс к командной работе. Вольно, боец!**

– *Получено достижение! «Член группы» первого уровня. Для получения второго уровня смените десять групп, либо создайте свою собственную. Личностный Бонус: на Вас распространяются командные бонусы группы, в которой вы со-*

стоите.

Сомнительное достижение. Я свернул окна сообщения и увидел новинки интерфейса: групповой радиоканал, ныне неактивный; список членов группы, где двое были вне игры; виртуальный счет для меня, пока пустой. Ну и ладно. Пора и мне в реал выйти, не ждать же вечера.

«Выход!»

Створка капсулы открылась, и я, схватив планшет со стола, пошел восседать на *«белом троне»*. В виду смены статуса моего персонажа, меня интересовала информация о группах и их разновидностях. Информации не то чтобы не было, наоборот, ее было чрезмерно много, впрочем, как и всегда – даже не помню, что в этой игре было просто. Пришлось долго перекапывать источники и саму информацию, но наконец, я нашел пользователя, который сводил всю инфу воедино. У него все было разложено по полочкам и подписано. Такие контакты нам нужны – подписываюсь. Немного порывшись в закромах неизвестного мне автора статей, я нашел и краткое описание различных групп:

1. *«Группа»* – простите за тавтологию, группа игроков, которые объединились для краткосрочных целей. Можете сравнивать ее с Мелким предпринимательством. Нахождение игроков в группе позволяет им вести безналоговые обмены между игроками, радиосвязь закодированной частоты, доступ к внутренним ресурсам всех членов груп-

пы. Такой вариант взаимодействия может включать в себя и НПС если род деятельности группы не выходит за рамки планеты или космической станции, кроме отдельных ситуаций предусмотренных сценарием миссий. Одно из явных ограничений: состав группы не может превышать десяти игроков или НПС. Все групповые бонусы персонажей накладываются на всю его группу. Ранговая разбивка назначается главой или учредителем Группы. Настройки так же настраиваются и могут быть улучшены при общем групповом голосовании с результатом – сто процентов. Для создания группы достаточно троих игроков, один из которых берет на себя администраторские обязанности.

2. «Клан» – это уже серьезное, более крупное и систематизированное собрание игроков или даже отдельных групп. Клановая структура изменяема и легко настраивается при должном опыте. При создании клана формируется общий счет (клановая казна), в которую собираются налоги с добычи клана и с которого происходит его развитие. На данный налог также накладывается и процент самой игры, обеспечивающей всех игроков их возможностями. У клана всегда должен быть один лидер и один заместитель. Клан может сменить Лидера только по желанию самого лидера. Все плюсы и минусы от групповых бонусов накладывается на всех членов клана, либо распределяется по «сетке распределения». Более подробную информацию о создании и настройке клана вы можете почитать по ссылке внизу ста-

ты.

3. «Конклав» – Конклав есть соединение двух и более Кланов в некое сообщество с единой целью. Все члены Конклава должны быть в состоянии союза. Конклав имеет столько глав, сколько Кланов в нем состоит. Групповые бонусы не передаются сторонним кланам в конклаве.

4. «Альянс» – Альянс есть сторона игрового мира. На текущий момент их четыре: Альянс Миротворцев, Альянс Скайран, Альянс неприсоединившихся и Чужие. Чужие – это неофициальный альянс, но я все же выделяю их, так как некоторые НПС примыкают к ним, а значит это некая группа и сторона в противостоянии сил.

5. «Гильдия» – несмотря на финальное место в списке, гильдия это всего лишь объединение игроков, основанное на общих интересах, чаще всего ими выступают профессия, раса, род деятельности и прочие фетиши. Члены гильдии имеют право брать на выполнение гильдейские контракты или групповые миссии. Гильдия имеет свой счет, куда автоматически перечисляется определенный процент от выполнения гильдейских контрактов. Так же Гильдия в отличие от простого собрания гарантирует выполнение контракта перед заказчиком и контролирует их выполнение исполнителями.

Вот такая загогулина. А пока я читал, обеспечил себе обед с крепким кофе и все это употребил, не помня вкуса. Взглянул на часы: почти четыре часа. До вечера времени полно,

что же делать: сидеть в этой унылой реальности и пялиться в телек? Или пойти и пострелять пиратов? И да – тут главное правильно поставить вопрос...

– С возвращением, Лейтенант Хеймс. Напоминаем: у Вас шестнадцать нераспределенных единиц Характеристики. У Вас шесть нераспределенных единиц Умений. Удачной Игры!

Выскочив из кабины перерождения, я отошел в сторону, памятуя о грубых тычках и взглядах. Времени было вагон, а дел, если их найти, невпроворот. С чего начать? Открываю состав группы – двое в реале, а Ник и Зара все еще онлайн. Как и я залипают? Геймеры от безделья или задроты? Пока смотрел на невеликий список, сам не заметил, как едва не налетел на одного игрока в боевой форме, однако едва разминувшись с игроком, заметил в его руках рацию. Не думая о плохом, присмотрелся к ней и еще до получения информации, которая почему-то шла слишком медленно, получил в грудь от осматриваемого персонажа.

– Внимание! На Вас совершено нападение в безопасной зоне! Вы можете отстаивать свои права и требовать обеспечения безопасности путем обращения к ближайшему патрулю.

– Вы получили урон в семьдесят единиц. Весь урон поглощен щитом. Щит – сорок единиц.

– Ты чего мудака, совсем края не видишь?! – окрысился на меня нападающий. – Молодняк совсем охерел! Хочешь

скилл «Внимательности» качать, делай это в другом месте! Хамло сраное! – он плюнул мне под ноги и отмахнулся от спешащих охранников станции. Претензий у меня не было и не хотелось привлекать лишнее внимание, потому я не стал вести диалог с охраной, и тоже только рукой махнул.

Вот же ж блин и начало игровой сессии. Однако, чего это я вообще начал... Точняк! Рация! Если есть радиоканал, должны быть и рации, чему я только что и был свидетелем. А это значит, что ее надо приобрести!

С новым воодушевлением я побежал в торговую палату и прилип к планшету, быстро вникая в разделы спецтехники, а конкретно «Связи». Нашел рации по запросу без труда. Провел фильтр, отсека гражданские и совсем уж одноразовые, а затем взвесив все характеристики выбрал себе удобный девайс из разряда «Дорогих и роскошных». «Айфон» из мира индивидуальных раций мира Железной стратегии. И да – я мажор!

– Гарнитура связи «Шелест». Интеллектуальная система активации. Шанс на утерю снижен на сорок процентов. Радиус связи персонажа – один километр. Радиус связи с космическим радаром – радиус радара.

Цена маленькой рации была далека от ее размера – три тысячи кредитов. Надеюсь, она прослужит мне долго и будет заменена только на что-то лучшее. Оторвавшись от интерфейса, я вздрогнул и едва не вскрикнул, так как прямо мне в лицо, не дальше десяти сантиметров, смотрела Зара.

– Чего ты такой пугливый? – удовлетворенно улыбнувшись хмыкнула она. – Помочь с покупками? – изогнув брови, Флора посмотрела на меня словно на «*кошачью каку*» и вроде, как только этим, делала мне огромное одолжение. От улыбки уже не осталось и следа, передо мной была настоящая заноза...

– Думаешь, она мне нужна? – я не хотел принимать помощь от того, кто такого высокого мнения о себе.

– Думаю, как минимум совет от опытного игрока не помешает.

– *Внимание! Игрок «Зарона За Понац» просит доступ к вашему кораблю на просмотр. Разрешить?* – несмотря на такую бестактность сего не оговоренного запроса, я решил, что скрывать на корабле мне нечего, а потому дал разрешение.

Зара кивнула и приложила руку к планшету у стойки администратора. Буквально с минуту она смотрела в пустоту, а потом заговорила, не сводя неподвижного взгляда с экрана.

– Подключайся к палате, для тебя есть предложения.

Коснувшись соседнего терминала, я увидел групповую корзину с подпиской «*Для Новичка*». В ней находились предполагаемые покупки. Общая стоимость – пять тысяч кредитов. Открываю список, смотрю. Все вроде неплохое, но слабенькое, хотя и разностороннее. Не теряя контакта с палатой, обращаюсь к Заре.

– А почему ты предлагаешь сменить мне оружие?

Мои плазменные турели по мощности не уступают новым.

– Если ты «*Энергетик*» как сказал, а не пиромант как Виктор, то эти две энергопушки будут тебе лучшим подспорьем. Приложи их на проекцию корабля и проверь статы с учетом собственных характеристик, – я сделал сказанное и таки-да, заметил прибавки, то тут, то там. Плюс десять процентов к дальности и один к мощности и скорострельности, да еще какие-то плавающие параметры. Решив, что совет дельный, остальное даже проверять не стал, а просто оплатил, – О! Богатый Буратинка?

– Чего? – я не понял сказанного мне выражения.

– Пять косарей одной подачей. Реальные деньги слил в игру? Али карман жмет наличка? – говорить, что я их заработал за день игры, это мне показалось сильно крутым признанием.

– Не жмут, но десятку я перевел, однако от нее остались менее шести ста кредитов.

– Впечатляет! Я не люблю мажоров, но десятка в этом мире – просто пшик, так что не беспокойся на этот счет, – Флора сменила взгляд на более человеческий и осмотрела меня, словно коня на рынке, разве что зубы не рассматривала. – Что тебе еще посоветовать... Форма у тебя Чальская, поэтому лучше на этой планете я тебе не найду. Ну-ка, ну-ка... а костюмчик-то у тебя не из простых, не ниже редкости, да в такой дыре. Тоже за реал покупал? Да не жмись ты так. Ладно, не отвечай – и так все понятно, что не с потолка упало.

– Да я не жмусь, просто ничего еще не понимаю особо. Первая планета все же.

– Не горячись. Смотри: окраинные планеты, это некое подобие «яслей» для игроков. Тут хорошо начинать – все недорогое, опыт приятный, а задание несложные. Однако раскаться тут выше двадцатого уровня в целом невозможно. Самая игровая жесть в центре и за пределами ясельной системы. Но туда без подготовки вообще никак... Вспомнила! Хотя не важно, вижу, что рацию ты уже купил, – я побоялся, что она видит мои вещи и дернулся от терминала, который по-прежнему держал как замороженный. Однако быстро понял, что изменилось – ожил групповой радиоканал, который ранее мне был недоступен.

– Да, подумал, что пригодиться, – оправдался я, удивляясь ее многословности, которая меня, скажем так, немного начала пугать. Зеленокожая девушка снова посмотрела на меня скептически и улыбнулась одними губами. Взгляд ее снова потеплел, но не так чтобы сильно, но не угнетали теперь ее презрительные очи.

– Если рация и оружие есть, тогда на текущий момент тебе большего не надо. Встреча у нас запланирована вечером, до этого ты свободен. Что планируешь делать в этот период?

– Вообще я думал квесты выполнять, но с ними еще не разобрался как следует.

– Тогда не думай и бери планетарные, они как правило не сложные и очень срочные. Опыта тоже немного, но тебе

и этого пока на уровень-два хватит. И лично я рекомендую задание: «*Зачистка Паразитов*».

Сидя в темном углу, глубоко под зданием космопорта и вжимаясь в дурно пахнущую кучу мусора, я проклинал все на свете. Два часа я уже лазил по этим переходам. Два ЧА-СА! Долбанная зеленая девка!!! Рекомендованный ею квест брался у администратора и декламировал мне убивать паразитов под портом. За каждого жука мне давали десять единиц опыта, за каждого паука – пятьдесят. Немного, но тут этих гнид было до одури много! И от каждого выстрела у меня уже буквально волосы дыбом вставали, причем по всему телу! Я уже два уровня поднял и теперь попал в ситуацию, что не мог выйти обратно. Уровень пауков и жуков рос вместе со мной и в зависимости от глубины погружения, и теперь мне было совершенно не до смеха. Если насекомые изначально были первого уровня и ложились с одного удара или выстрела, то сейчас они были уже пятого и порой мне и двух выстрелов не хватало, чтобы их уgomонить. Я же всего восьмого, плюс уже более получаса я был один. До этого хоть кто-то рядом шел, а после того как моего товарища по заданию сожрали пять пауков прямо у меня на глазах, мне совсем кисло стало. А куда мне деваться? Помирать совершенно не хочется, это дичайший откат по опыту.

Глубоко вздохнув, я подумал, что все может быть намного проще и направил взгляд на кнопку выхода. Кнопочка тре-

можно вспыхнула и одарила меня предупреждением в желто-черную полосу. Текст на нем гласил: *«Внимание! При покидании игры во время выполнения срочного квеста, Вы не получите награды и полученный Вами опыт будет уменьшен вдвое. Вы по-прежнему желаете выйти?»*

Никогда! Я столько страху натерпелся – ничего не отдам! Неожиданно на меня с потолка кинулся толстый таракан четвертого уровня. Машинально выбрасываю руку и выпустил два энерголуча. Тушу порвало на куски, а меня забрызгало его кровью с ужасающе-резким запахом, отдаленно напоминающим дихлофос.

– Критический урон! Вы убили «Мутаракана». Получен опыт.

За эти часы подобные сообщения мелькали столько раз, что в глазах уже рябит – иногда не понятно даже, новое это сообщение или я еще старое не забыл. Встаю в полный рост, пинаю пробегающего таракана размером с кошку, который резво приближался ко мне. Убить так уже не выйдет, но зато, и он мне не навредит пока отлетает. Далее прыгаю на следующего гада. Масса делает дело.

– Критический урон! Вы убили «Мутаракана». Получен опыт.

Зараза! Так дела не пойдут. Боезапаса почти нет, как и сил на дальнейшее сражение. Принимаю решение драпать и бегу по темному коридору среди мокрых труб и скользкого пола. Сопровождающая меня вонь, была вездесущей, а насе-

комые, словно учуяв мои мотивы, повалили со всех сторон с каким-то новым усердием.

– Вы получили урон в пятнадцать единиц. Весь урон поглощен скафандром «Светыч». Щит – ноль. Скафандр – тридцать.

Единицы жизни еще целы, но ждать и их истощения нельзя! Делаю навскидку три выстрела, энергетические выстрелы летят наугад и вроде даже в кого-то попадают. Тут же, на бегу пинаю толстого паука, после чего запрыгиваю на низко висящую трубу и по инерции заскакиваю на лестничный пролет, уходящий вверх. В груди начинает давить – выносливость падает просто катастрофически быстро.

– Критический урон! Вы убили «Паука-мутанта». Получен опыт.

Закрыв непонятно за кого выданное сообщение, я пронесся на пару этажей выше и уже окончательно разрядил пистолет в пару жуков. Чисто не вышло, я сам уже понес небольшой урон. А уже через пару тройку шагов услышал выстрелы в стороне. Не видя ни врагов, ни других игроков я несея, собирая за собой паровоз из тараканов и пауков, и бежал, бежал, бежал...

– Внимание! Вы покинули подвалы космопорта «Веноры». Срочный квест окончен. Полученный опыт закреплен за вами. За зачистку паразитов, вам полагается награда...

Еще не веря увиденному, я обернулся и заметил смеющихся игроков около двери во внутренние помещения пор-

та. Им смешно... вид у меня наверно после такой мясорубки был, пожалуй, далеко не привлекательный, но я сейчас не был готов уделять этому хоть грамм внимания. Сделав пару шагов в сторону, просто падаю на ближайшей лавке и вытянув гудящие от напряжения ноги. Только после этого я взглянул на себя. Скафандр сплошь был покрыт зеленой и оранжевой кровью тараканов и мутантов пауков, к ногам прилипли чешуйки их хитина и несколько лапок и усов. Бр-р-р-р... Жуть какая, аж затошнило.

– Лейтенант, Вам необходима чистка? – услышал я голос над ухом и резко повернулся. Девушка, которая привела меня к дверям подземелья, стояла с электронным планшетом и смотрела на меня, добавляя контраста в своем белоснежном костюмчике.

– Какая? Еще раз чистка?! – не понял я и переспросил с опаской.

– Нет, просто чистка Вашего костюма. Вы помогли нам в борьбе с надоедливymi паразитами, мы в ответ почистим Ваш скафандр и подзарядим батарею Вашего щита и оружия бесплатно. Желаете принять услугу? – я вяло кивнул. – Хорошо, пройдемте со мной, там же вы получите свои сорок тридцать кредитов награды.

Пришлось опять вставать и идти за этой проводницей в мир ужаса и страха... Однако я не пожалел: после процедуры мой костюм блистал как новенький пятак, а я за время ожидания очень хорошо провел время в массажном кресле и был

полон сил. Не могу сказать, что оно того стоило: два уровня за два часа, и ведь легкой эту победу назвать нельзя. Посмотрел на время и сразу перевел взгляд на групповой чат. Зара и Ник все так же были онлайн. Я вынул из нагрудного кармана купленную гарнитуру и впервые воткнул ее в ухо, активируя свой звуковой канал. Ощущать новую примочку я перестал практически мгновенно, словно и нет ее. Зато начал слышать голоса Зары и Ника, и одновременно ведущийся лог разговора в отдельном общем канале.

– ... Зара, ты представь, сорок три «*прябла*». Я просто в шоке!

– Сложно поверить и тяжело радоваться. Ты хоть что-то поднял на этом, кроме стороннего унижения?

– Да почти девять «*бряклов*». Сегодня ночью будем гулять! О! Новенький в чате, тихим сапом и уже подслушивает, – поняв, что меня заметили, я решил включиться в разговор.

– Зара, спасибо тебе за квест. Два уровня как с куста.

– Ага. Не за что. Я там сам четыре сделала однажды.

– Ой врать-то, – засмеялся в эфир Никита. – Ты восемь сделала, да не все донесла до выхода...

– Замолчи, – коротко бросила она ему. – Новенький, через час мы собираемся в Дёнере. Будь готов. Время.

– Буду, – Зара покинула канал связи, а меня очередной раз удивили перепады ее настроения.

– Она всегда такая?

– По большей части да. Но ты ее не суди, ей тяжело все это дается. Игра не простая и класс у нее скажем прямо специфический.

– Да я уже это понял.

– А коли понял, то давай через час встречаемся, а я пока вздремну.

Чат опустел, а я остался сидеть и осознавать, что чего-то я тут не допонимаю. Либо мне чего-то сильно не договаривают, либо я просто реально Нуб без грамма опыта. Сидеть на лавке больше не хотелось, так что я решил уходить. В момент как я поднялся, посмотрел на еще одного игрока, выбежавшего из подвала. Забавно, выглядел он не лучше меня, когда я оттуда выбрался не так давно. Хм... десятый уровень? Интересно, сколько он там сделал? Хотя нет – не интересно, а то завидовать начну и опять туда полезу. Повернувшись, я отошел в сторону и, сменив направление, пошел в сторону ресторанного дворика, но не дошел – поддался слабости и, выделив кнопку «Выход», разлетелся на пиксельные восьми-битные осколки.

Надо бросать курить! Гнусная и крайне вредная привычка вернулась стоило мне выкурить пару сигарет, а куда меня это заведет я прекрасно понимаю. И ведь так даже поиграть толком не получится. Забив окурок и допив все еще горячий кофе, взглянул на часы: половина седьмого. Пора в игру, но перед – позвоню-ка я маме. Звонок прошел штатно, правда,

за время беседы я снова взялся за сигарету и едва не спалил себя громкими вздохами. Что колышет в моем мозгу это игра? Я вот так, уже сколько времени не дымил, а тут вдруг. Завершив вызов, я затушил очередной окурок и пошел на кухню. Пятнадцать минут осталось. Времени все меньше, но надо еще кое-что сделать...

– С возвращением, Лейтенант Хеймс. Напоминаем: у Вас двадцать шесть нераспределенных единиц Характеристик. У Вас восемь нераспределенных пункта Умений. Удачной Игры!

Закрыв приветствие, уже привычно выпрыгиваю из будки реинкарнации и бегу в ресторанный дворик. Пока бежал, заметил в центре зала щит с ярким рекламным объявлением: «Плачу один миллион за рецепт Слапа», ниже были контакты. Я усмехнулся, столько денег и за что? За набор нулей и единичек? Однако мне не до того. Быстро нахожу глазами «Дядю Дёнера» и забегая внутрь. Все «мои» были уже тут и откровенно скучали.

– А вот и наш пропавший сын, – ворчливо воскликнул Викториус. – Опоздание на семь минут. Не хорошо. Мы уже было подумали...

– Ладно вам, извините, я маме звонил. Не бросать же телефон, – быстро соврал я и сел на стул, поближе ко всей новой группе.

– Мама это святое, поэтому на этот раз забудем. Теперь к делу. Зара, кинь нашему монохромному товарищу акти-

ватор квеста, пусть ознакомится, – распорядился старший группы.

– Минуту, сейчас найду, – поддержала его Зара и, спустя пару секунд, кивнула. У меня перед глазами возникло сообщение.

– *Внимание! Ваша группа находится в стадии выполнения квеста «Остров Потерянного». Желаете ли вы принять данный квест?* – я принимаю, тут же возникают новые окна.

– *Внимание! Вы завершили задание «Остров Потерянного I».* Задание завершено без Вашего участия.

– *Внимание! Вы завершили задание «Остров Потерянного II».* Задание завершено без Вашего участия.

– *Внимание! Вы получили задание «Остров Потерянного III».* Срок выполнения задания – один месяц. До конца активации осталось времени – двадцать четыре дня. Ограничения по классам: Нет. Ограничения по расам: только Чалы. Статусные ограничения: нет. Вы желаете активировать задание? – я активирую.

– *Внимание! Получено новое задание «Остров Потерянного III».* Все сведения по данной операции находятся у лидера группы. Обратитесь к Викториусу Барбосса для получения необходимых сведений.

– М-дя, а вы время зря не теряли, – хмыкнул я, сворачивая сообщения.

– Еще бы. Теперь самые вкусности пойдут, – потер руки Виктор, смотря перед собой в пустоту, очевидно читая ин-

формацию.

– А уместно это делать здесь? На виду? – я огляделся, намекая на то, что вокруг нас было много игроков, и всех их было прекрасно слышно.

– А что не так? Каждый стол в этом заведении имеет защиту от прослушивания. Ну если интересно: обрати внимание, вон те ребята, о чем говорят? – Виктор указал мне за спину, и я повернулся.

В указанном направлении сидели три игрока: два Ворка и уголовного вида Человек в зеленом скафандре. И они бурно обсуждали... Хм... а ведь и правда: ни черта не понятно. Звук есть, вроде даже слова какие-то, но смысла в них нет. Я виновато вернул взгляд Виктору и команде, затем покачал головой, признавая неправоту.

– То-то и оно, что это не Реал и тут иные законы работают. Это заведение выкупило такой вот скрипт или как там его правильно назвать, и теперь тут проходят самые вкусные события и переговоры, при этом все анонимные. И так почти в любом порту. Но это ты отвлекся, хотя и рад что смог удовлетворить твое любопытство, – человек кашлянул в руку, привлекая внимание заскучавших товарищей и продолжил. – Касательно нашего общего квеста, внесу немного ясности. На первом этапе, все было более-менее понятно и легко, станция с пиратами, все около сорокового уровня, коридоры прямые, указатели везде понатыканы и патроны у врага кончаются. Мы прошли все это как по маслу. В награду

получили Карту с координатами второго задания, с ограничением по классу активирующего – Лекари. Зара выполнила активацию, и мы прошли вторую часть, почти без потерь. Там было чуть сложнее и времени потребовало больше. Награда: помимо денег и классного оборудования, нам выпала карта с новыми координатами. Как ты понял, редкая, ограничение по расе – Чалы. Касательно того что тебя ждет или может ждать. Во втором этапе, все враги были уровня пятьдесят и чуть больше. В следующем можно ожидать уровня шестьдесят плюс, не меньше. Буду честен, тебе будет ужас как тяжело не сдохнуть, но зато даже часть отката от нашего уровня которую щедро срежет система, тебя будут наполнять как банку под водопадом. Так что точно не проиграешь. Если все будет пучком, то мы рассчитываем на четвертую ступень, но есть у нас, конечно, подозрения, что новый этап запросит еще что-нибудь экзотическое или тоже расовое: Механоида или Скайрана, но пока это точно не известно, мы не будем расстраиваться. Теперь о том, почему такой прямой как лом квест нам нужен: Его можно брать ежемесячно и это делают очень многие. А все ради финальной награды в виде уникальных или персональных шмоток для группы от двух до десяти игроков. Так что если дойдешь с нами до конца, будет у тебя именная шмотка, только твоя и никто ее у тебя не отнимет. И теперь, когда мы свою выгоду уже получили, я спрашиваю тебя еще раз: ты с нами летишь или передумал?

– Конечно с вами! Даже просто ради опыта – это отличная

идея. И чем не развлечение? Плюс хоть немного разберусь в этом мире, – на этих словах меня, с одобрением, похлопал по спине крупный Ворк-Николай. Ну как «*похлопал*», я сначала подумал, что меня пинают...

– Нормальный парень, с головой. Главное желание есть, а остальное прирастет или вырастет. Тебе, если надо, то я тебя в стрельбе натаascaю.

– Коля, задрал! Это все потом! – прервал приятные мне слова Виктор. – Сейчас надо решить последний вопрос и можно выходить на орбиту. Сергей, у тебя какие навыки развиты и куда ты хочешь развиваться дальше?

– Чего? – вопроса я не понял, – Это зачем?

– Видишь ли, у всех рас свои примочки и плюсы. Мы все делаем упор именно на групповые плюшки, а не на индивидуальные, потому что мы уже решили, что не индивидуалисты. И нам вот интересно по поводу тебя. Не секрет, что у всех рас есть один минус. У всех, кроме твоей. И у тебя есть абилка или активное умение, которое помогает команде противостоять космическому безумию. Есть ли она у тебя и будешь ли ты ее развивать? Скорее всего, это космическая ветка.

Немного задумавшись над сказанным, я крутил глазами и искал свои навыки с красной цифрой «*восемь*» в углу. Теперь вот смотрю на нее и подвисяю: я так увлеченно играл, что даже не удостоил внимания самую «*вкусную*» часть игры – распределение навыков и получение новых умений! Меня

можно понять, виртуал штука настолько реальная, что не верить в такие чудеса, но они были и все передо мной! Проваливаюсь дальше: три ветки развития персонажа, все параллельные, а впоследствии и взаимозависимые, ветвящиеся и порождающие новые, плюс многие еще скрытые и отмечены лишь направляющими серыми линиями.

– *Ветка «Персонаж». Навыки, обеспечивающие ваши индивидуальные способности и умения.*

– *Ветка «Специализации». Улучшение и модификация профессиональных навыков. Ветка доступна после выбора специализации персонажа.*

– *Ветка «Космическая». Ваши способности в условиях полета и нахождения в космическом пространстве. Данная ветвь активна только в космосе.*

Замечательно, у меня открыта только одна ветка, так как я еще не выбрал специализацию и все еще нахожусь на планете, но выбирать и смотреть я могу любые. Отличный выбор. Названное Виктором умение нашлось довольно скоро, хотя и отличалось от описания человека.

– *«Чальский Дух». Уровень открытия умения – пятнадцать. Данное пассивное умение, позволяющее увеличить силу духа вашей команды во время длительных космических перелетов. Умение может быть модифицировано до «Чальская Сила Духа», удваивающая показатели умения. Внимание! Данное умение не влияет на Вас лично, а также на других Чалов в команде. Умение бесполезно для Механоидов.*

Я вырвался из внутренних настроек и посмотрел на товарищей с кислыми лицами. Нет, я конечно и дальше могу думать, что они меня будут развивать под себя, но в данном случае мне до пятнадцатого еще жить и жить, так что выбор пока есть, а если что – мосты налаживать можно уже сейчас.

– Чего приуныли? Нашел я это умение, на пятнадцатом открывается, – все оживились, а со мной впервые за все время заговорил Ник.

– А чего же ты ее тогда так долго искал? Неглубоко ведь лежит!

– В первый раз туда заглянул, – нехотя признался я. Все переглянулись, а Коля присвистнул.

– Да ты видать тот еще мазохист, – покачал головой Ворк, – Я бы даже из системы не вылетел, если бы терпел до восьмого уровня без развития. А ты уже выбрал, как их раскидаешь?

– Коля, да что с тобой! Это все потом! – снова вклинился Виктор. – Пообщаетесь еще до тошноты! Сергей, а какая у тебя специализация?

– Пока «Воин», – я снова погрузился в интерфейсы.

– Только не «пока», а навсегда. Но это основа, специальность, она должна делиться на две-три более узкие линии. Или ты и это еще не выбрал? – прищурившись спросил начальник.

– Пока нет... Вот нашел. Секунду, – я развернул ранее закрытое сообщение.

– *Внимание! Вы достигли первого рубежа. Вам стали доступны варианты специализации: Коммандос (групповые бонусы), Одиночка (Индивидуальные бонусы), Лидер (Бонусы на подчиненных). Вы обязаны определиться со специализацией до наступления десятого уровня, в противном случае вашу специализацию автоматически определит система. Приятной игры.*

Сворачиваю сообщение, затем лезу в логи системы, но не успеваю хоть что-то найти, как меня отвлекли и потрясли за плечо. Пришлось быстро сворачивать всю внутреннюю кухню.

– Еще один на мою голову... Потом это посмотришь, будет еще время на безделье. Ты главное перед выбором посоветуйся хотя бы с Колей, он Воин по специальности и камикадзе... то есть «Налетчик» по специализации. Он подскажет, что и как. А пока давайте по коням, раз всё уже решили. Сергей, специально для тебя поясню: на орбите все цепляемся ко мне, я буду на Крейсере под именем «Звезданутый», после стыковки готовимся к вылету. Я пока пойду птичку нашу заправлю.

Все кивнули и встали со своих мест. Я отставать не стал и пошел вместе с Николаем, так как он тоже шел на стоянку кораблей и чего уж греха таить, он тут самый общительный. Куда пошли остальные я не знал и не интересовался. Когда двери порта остались позади, и нам в лицо подул прохладный воздух полный запахов разнотравья, мы с Ворком оста-

новились и не сговариваясь посмотрели на вечернее небо. Закатное светило, окрашивало небосвод в совершенно нереальные тона алого и оранжевого, ощутимо грело мне лицо и неприкрытую шею. Блин, а ведь приятно это, что ни говори...

– Сколько раз я вот так вот стоял и смотрел на эти виртуальные звезды. А все не могу нарадоваться этой простой, казалось бы, возможности, – тихо проговорил крупный Коля, не открывая глаз и мерно вдыхая аромат цветения травы. Я поглядел на его умиротворенную рожу.

– А чему тут радоваться? – выставив руку козырьком над глазами, спросил я. – Светит вроде как обычное, хоть и ласковее что ли...

– Что я могу сказать... Зрячим того не понять, – добавил он еще чуть тише и открыв глаза, улыбнулся мне здоровенными клыками. – Ну, чего раскис, как кисейная барышня? Готов к полету?..

Минутой позже, по понятным причинно-следственным связям, меня буквально выкинуло с платформы прямо у порога моего корабля. Однако я таки смог устоять на ногах, ухватившись за какой-то внешний выступ на броне. Когда же я, все еще дезориентированный, повернулся к платформе, она была уже далеко и увозила моего нового товарища в сторону. Да и пофиг – главное жив остался! Экстрим космопорта... Встряхнув головой и отпустив судно, поднимаю глаза к кораблю и придиричливо осматриваю его. И как спу-

стить трап?

Ответ на мой вопрос нашелся довольно быстро, стоило только выделить корабль взглядом, как он активировался, и у меня в углу экрана появилась пентаграмма его радиокоманд и система взаимодействия. Выделяю ее взглядом.

– *Корабль «Чайка» готов к полету. Добро пожаловать, капитан,* – прозвучал знакомый голос системы, после которого к моим ногам опустился искомый трап, на конце которого открылись двери шлюзовой.

Пройдя внутрь, я повернулся чтобы посмотреть, как двери автоматически за моей спиной закрылись. Теперь я остался внутри своего суденышка совсем один, в тишине и с небольшой тревожностью. Почему-то именно сейчас я ощутил нечто странное – словно я не в игру играю, а реально вот так стою в космическом корабле и готовлюсь к важной миссии. Очень необычное чувство, прям до дрожи в позвоночнике пробирает. И к этому, закручивающиеся события столь быстро развиваются, словно я уже кем-то ведом и уже прохожу какой-то квест...

Пересилив волнение, сажусь в кресло и касаюсь управляющей панели. Огни на табло приветливо загорелись, корабль задрожал на пару секунд чтобы я хоть немного ощутил, что он работает, а не просто подмигивает лампочками. Все вроде готово, можно пробовать взлетать. Жму на кнопку с изображением радио, которая призывно подмигивала мне. На экране появились контакты моей группы *«Звезданутых»*

и отметки товарищей на радаре. Все еще на планете, значит, и мне спешить особо некуда. Еще раз осмотрев табло, частично темное, местами скромное, а в некоторых элементах демонстративно подробное в информативном плане, решаю переключиться и посмотреть на себя с ранее не просматриваемой стороны.

Открыв настройки персонажа, начал неторопливо вникать в состояние аватара. Да-а-а-а, выглядело все не очень симпатично: характеристики не распределены; навыки не выбраны; специализация ожидает. Не персонаж, а кукла-пустышка, заготовка, шаблон. Картина невнятная, да еще и требующая моего решения. Не все, конечно, надо решать здесь и сейчас, система, например, выберет мне специализацию сама, и я очень буду надеяться, что она это сделает не по святому Рандому, а по какой-то логике. Не хочу сам брать на себя подобный выбор – это же неправильно, что игрок ничего еще не умеющий и не понимающий должен делать столь судьбоносный шаг и решение. Лучше доверить это системе. С этим ясно – решено. Что еще... зависшая на выборе дополнительная характеристика «Биохимик», которая все еще ожидает своего принятия или отклонения. Наверно правильно, что я ее не отклонил и не принял – сейчас хоть подумал немного, узнал чуть больше. Да и потом: что я теряю? Ничего по факту. Выбираю новую примочку и соглашаюсь с принятием новой характеристики.

– *Внимание! Вы выбрали дополнительную характеристи-*

ку «Биохимия». Вам открыты новые специальности: «Биохимик», «Биолог», «Химик». Текущий уровень характеристики – первый.

– Внимание! Получены Ваши первые рецепты биохимических веществ – десять штук. Всего одиннадцать.

– Внимание! Получены расшифровки химических и биологических реагентов и элементов – сорок две штуки. Всего сорок три.

– Внимание! Вы изучили одиннадцать биохимических рецептов. Получена новая профессия «Биохимик»! Текущий ранг: «Начинающий Биохимик». Для улучшения профессии до «Биохимик любитель», откройте еще двадцать один Биохимический рецепт.

– Внимание! Профессия Биохимик блокирует специальности Химик и Биолог, так как ее рейтинг превосходит ранее названные.

От некоторых сообщений, выпавших практически разом потянулись вереницы свернутых листочков и конвертиков, которые распадались на составляющие и далее падали в «Книгу Рецептов», которая появилась в разделе «Профессиональные достижения». Вот и ладушки. С одним решением я все же определился, хотя и подумал задним умом, что у команды стоило спросить – а нет ли у кого такой же... Да без разницы. Теперь можно изучить навыки, или быть может стоит подождать десятого уровня? Наверно буду ждать – я же теперь не одинокий волк. Значит остались только харак-

теристики. Что мне нужно? А я не знаю. Хотя Виктор упомянул про «*Силу духа*», вложу в нее восемь единиц. Отлично, остальные восемнадцать пока подождут своей очереди.

– Серый! Ты там уснул? – раздался обеспокоенный голос по радиоканалу. Быстро свернув все панели, я посмотрел на экран, где ярко горела точка за пределами планеты с пометкой «*Коналас Вобо*».

– Характеристики раскидывал. Сейчас буду взлетать, – быстро ответил я и схватился за штурвал.

Лобовое стекло прыгнуло мне навстречу, но только для того чтобы отпихнуть меня обратно в кресло, причем довольно грубо.

– *Внимание! Ваш навык полетов недостаточен для самостоятельного подъема с планеты. Желаете взлететь на автопилоте?* – кивнул и ощутил, как задрожал корабль, отрываясь от земли. Даже порулить не дают за мои же деньги, изверги...

Когда угол наклона моей Чайки был практически вертикальным, корабль включил основные двигатели. На миг меня вдавило в сидение просто с чудовищной силой, а затем и держало таким образом, около минуты, после чего пришла легкость и спокойствие. Я был в космосе, и душа у меня от этого просто трепетала: Чалец вернулся домой...

– *Да б... Куда ты бьешь?! Глаз ****. совсем нет?! Этому *****. надо по крыльям бить!!!* – кричала на меня ра-

ция басом Ворка, пока я вновь пытался поймать хвост пирата.

Удалось не сразу, за что пришлось еще выслушать немало однобоких эпитетов. Выстрел! Ура. Я победил, но это почему-то не радовало... Откинувшись на сиденье, я расслабился и потерял глаза, в попытке стереть появившееся окно с сообщением.

– *Вы поразили Пирата «Шурега Пенек». Получен опыт. Ваш рейтинг «Истребитель пиратов» увеличен на одну единицу. Для получения первого боевого звания Вам необходимо уничтожить еще минимум восемь пиратских судов. Желаете продолжить выполнение миссии?* – отжимаю «нет».

– *Все! Сворачивай лавочку. Не бой, а одно разочарование: ни черта ты не успел. Лети на крейсер!* – сокрушаясь и стесняясь по моей неповоротливости, дал указания Ворк и сам сменил курс, давая мне пример для подражания. Злиться на слова Николая я не собирался, он может и излишне эмоционально выражался, но в основном по делу.

Вновь взявшись за штурвал, я повернул корабль и выделил Крейсер «Звезданутый» как цель полета. Активировал Автопилот. Жаль, даже уровня не снял, хотя там одни слезы остались до следующего, одного пирата бы хватило, но нет – не успел. Полет занял у меня около трех минут, после чего меня поймали «парковочной сетью» и притянули корабль задом к крейсеру.

– *Стыковка с Крейсером «Звезданутый» завершена. Вы*

можете покинуть корабль.

Поднявшись со своего кресла и, размяв ноги, я пошел в хвост корабля, а это целых три шага, затем шлюз и вот я уже на чужом корабле. Впервые.

Меня встречал немногословный Ник.

– Да-а-а... с тобой еще работать и работать... – качая головой непонятно на что посетовал Хаммер.

– Что опять не так? Я тут всего-ничего! – с досады от сказанного развел я руки. – Ну не знаю я об этой игре того, что вы от меня хотите!

– А ты представь, что это и не игра вовсе – опыт надо брать как можно скорее. И я не про цифры говорю. Ладно, пошли, мы сейчас к вылету готовимся, надо задания получить, да на работу и тебя к делу пристроить.

– А сколько нам лететь до этой миссии? Вечер же, – спросил я уже на ходу, попутно осматривал футуристический корабль в исполнении геймдизайнеров.

– Совсем немного. Пару часов будем выходить на позицию для прыжка, затем прыгать в первую зону для сброса жара, из нее прыгнем спустя два-три часа. Рассчитываем к утру быть на месте. Ты сегодня полуночишаешь?

– Пока не знаю, не думал об этом. Смысл есть? Все наверно разойдутся, чего-мне-то тут торчать? – засомневался я.

– Не все: дежурить все равно кому-то надо. А ты лучше в *реале* отдохни, чего в *игре* торчать? – на словах «*реал*» и «*игра*» Хаммер странно меня интонацию, вроде бы и неза-

метно, но послевкусие остается. – Но если у тебя есть желание, то можно найти тебе занятие на всю ночь, с огоньком и мозолями где закажешь.

– Посмотрим, – успел ответить я перед тем как мы зашли в главную рубку крейсера.

Главный мостик – небольшое, относительно корабля помещение, квадратов на восемьдесят или даже сто, было установлено различным оборудованием, неизвестной мне функциональности. Экипаж уже был тут полным невеликим составом: Человек, Флора, Ворк.

– Вот и хвосты подошли. Сергей, шустрее надо быть! Время – деньги, причем, в нашем случае, ни разу не виртуальные, – с укором обратился ко мне Виктор. – Ты же у нас развиваться хотел, так вот принимай задание на вечер... Ник, дай новому члену команды *«обучалку»* по типовому шаблону новичка, – Хаммер рядом только головой кивнул, причем медленно и вальяжно, словно скипетр власти принял. Человек же продолжил. – Зара, ты на дежурстве в первую смену, если не против. Остальным..., – начальник примолк и покосился на Ворка. – Как обычно: проверить наличные корабли; свести данные по вооружению, топливу, готовности к ЧС. В миссии на перерыве можно докупить недостающее оборудование и расходники, так что надо иметь конкретные цифры. Пока всё, если я вдруг кому-то буду нужен, то я буду здесь. Зара, отдыхай, я разбужу, – произнес Виктор и на миг словно загнулся, как будто вспомнил что-то, а потом только рукой

махнул, мол *«расходитесь уже»*.

Нестройными рядами, команда разошлась, в том числе и я со своим временным учителем с его хитрыми здоровеными глазами и периодическим многословием. Сложно описать, но вот я прям всей шкурой ощущал, что фальшивит этот Хаммер на каждом своем действии.

Ник молча вывел меня к пункту назначения, точнее к техническому отсеку, где помимо заваленных складов гремели огромные механизмы, местами вырывался пар, а в центральной части помещения, в свободном объеме была натуральная куча мусора. Фигурально выражаясь. Антураж интересный, хотя мне кажется не совсем уместным работа пара в столь фантастическом и развитом механизме или мире в целом. Тут же не паровой двигатель! Или я ничего не понимаю в космических кораблях...

Ник остановился как раз перед той самой кучей хлама, которую я заприметил у входа. Теперь, когда она была в двух шагах от меня, я обратил на нее более пристальное внимание.

– *«Мусорная куча за номером восемьсот семьдесят четыре»*, градация: *технические отходы, механические детали, неисправное оборудование, микросхемы, твердые осколки, фрагменты неизвестных запчастей*, – доложил мне интерфейс, как только я сосредоточился на этом «объеме».

– Стесняюсь спросить: мы на уборку отправлены? – перевел я глаза на стоящего словно манекен Хаммера.

– Почти угадал! Ты будешь данную свалку делить и гра-
дировать. Страшного в этом ничего нет – привыкнешь. Суть
проста: тебе надо получить начальное мастерство ремонта,
а его с готовым оборудованием не получить, так что вперед,
да с улыбкой во всю харю! – похлопав меня по плечу, сказал
Ник и двинулся вперед, лениво подавая пример того, к чему
мне надлежит привыкнуть.

Работа началась без особой приязни, но чем дольше мы
этим разбором занимались, тем проще я к нему относился, а
когда достаточно разобрал изначальный объем выделенного
мне угла, начались уже теоретические занятия. Ник отвел
меня в сторону и, сев перед отобранными запчастями, начал
свою лекцию:

– Запоминай, тут все просто: разъемы типовые почти у
любого оборудования основных рас. В принципе, легко мож-
но собрать гибрид из самой разной техники, но каждый эле-
мент не соответствующие расе производителя изначального
прибора, даст тебе минус двадцать процентов ко всем харак-
теристикам конечного оборудования. Это понятно? Поэтому
смотри сам, для полевого ремонта – отличный вариант, но
для постоянной эксплуатации, это конечно же шлак. Все по-
нял? – Ник встряхнул меня за плечо, так как я уже откровен-
но засыпал на ходу после работы и его монотонного голоса.

– Да, вроде все. Наверно.

– Тогда сделай хоть что-то полезное для себя, а я пока
выйду ненадолго, а перед прыжком вернусь, – все так же без-

различно произнес четырехрукий и спокойно оставил меня в одиночестве.

Вот так я остался один среди этого несуразного пара и монотонного шума. Но делать действительно что-то надо, иначе получится, что я тут все это время сидел зря. Была конечно у меня мыслишка: сбежать в реал и покурить, но я побаивался, что появлюсь в другом месте, и меня с этим побегом спалят и как минимум осудят. Так что филонить буду потом.

Выбрав из отсортированных деталей три от механического «резака-разборщика», оценил все детали на глаз, а потом и системой перепроверил, что все они от одного и того же. Снял все лишнее, удалил пыль и грязь с помощью тряпицы, после чего совместил первые две детали, повторил и снова. Наконец зажим с щелчком принял вторую часть резака и мне осталось прицепить третью, ныне отсутствующую деталь. Щёлк!

– *Внимание! Вы отремонтировали «Механический Резак-Разборщик» начального уровня. Итоговый результат – «Мультирас». Получен опыт...*

– *Внимание! Получен уровень! Текущий уровень – девятый. Расовый бонус: плюс один к Энергетике, плюс один к Ловкости. Получено пять очков характеристик. Получена одна единица таланта.*

– *Поздравляем! Вам стала доступна новая дополнительная характеристика – «Инженер-ремонтник». Данная характеристика открывает Вам двери в мир ремонта и вос-*

становления различного оборудования от бытовых приборов, до сложных инженерных аппаратов. Вы более не будете получать штраф за проведенный ремонт, Вы сможете создавать авторские предметы на готовом производстве и ремонтировать предметы класса «Раритет» и ниже. Выбор за Вами.

Занятно! «Мир ремонта», словно магазин какой-то... Теперь понятно почему меня так стращали о данной необходимости – поработал руками и получил подарок с профессией в придачу. Но брать я это пока точно не буду. У меня всего один вариант остался, а с оглядкой на ранее выбранную Биохимию, надо ориентироваться все же на нее. Механика и Биохимия наверно плохо сходятся вместе, как мне кажется. Решив отложить важные решения, я разобрал полученный предмет и собрал его снова, все встало в пазы сразу, но вот опыта за это не пришло ни грамма. Жаль конечно, однако сильно расстроиться я не успел, так как механизмы, окружающие меня, начали шуметь немного интенсивнее, из-за чего я сделал вывод, что пора выходить, мало ли где Ник мог застрять.

Покинув место работ, я вышел с технического уровня и шел той же дорогой, по которой меня сюда вели. И все вроде было таким же, однако же не все. На обратном пути я заметил приоткрытую створку двери, которой не позволил закрыться лежащий на полу предмет. Не знаю почему, но я подошел и опознал в предмете ботинок армейского образ-

ца. Но едва наклонился за ним, как увидел обладательницу незапертой каюты и данной обуви...

Это была комната Зары, понял я это быстро, когда узрел как зеленая девушка стояла в одном только плаще на голое тело и выставляла на стол различные лампы и светильники. Будучи включенными, они выдавали довольно активный свет, но было ощущение, что ей было этого мало. Наконец последний осветительный прибор из ее арсенала занял свое место на столике. Далее все они были повернуты в сторону единственной в помещении кровати. И тут я едва рот не открыл, так как Флора молча скинула свой плащ, оставшись совершенно нагой, после чего легла под яркие лучи света. Почему-то я не оценил ее с эротической точки зрения, зато понял в чем соль: передо мной предстал самый жирный минус расы растений, девушка страдает без солнечного света. Кошмар на Яву, и теперь мне понятно, от чего она такая стерва по жизни.

Я не стал вынимать брошенный ею ботинок, так как это неминуемо привлечет ко мне ненужное внимание. Тихо выпрямившись, отошел от двери и продолжил ранее начатый маршрут. Уже в рубке я подошел к Виктору.

– Как у Вас дела? – обратился я к начальнику группы, он бросил на меня короткий взгляд, с легкими нотками усмешки по поводу вопроса.

– Все нормально, Сергей, через пять минут совершаем прыжок. А Ник где потерялся?

– Я думал он здесь. Он, когда уходил, сказал, что вернется перед прыжком, только вот куда не сказал.

– Значит отдыхает. Не ищи, пусть в себя придет перед сменой. Так-с... Чем бы тебя еще занять..., – он почесал подбородок и изобразил задумчивость. – Сходи на склад, там сейчас Коля, спроси, чем ему помочь, он тебя на разбор трофеев поставит. Это немного интереснее чем с Ником хлам разбирать. И да, держи... – после этих слов, мне выпало сообщение:

– *Получена карта корабля «Звезданутый».*

– Принято, – с улыбкой кивнул я и открыл полученный подарок.

На место я прибыл довольно быстро, с картой-то... Крупный Ворк реально перетаскивал какие-то короба с места на место. Однако стоило ему меня заметить, как он довольно легко прекратил заниматься своей работой.

– О! Серый, вон там ящик раскрытый, полный всякого дерь... хлама, раскидай по кучкам все что найдешь. Оружие туда, механику туда, ценности сюда поближе. Все остальное вон в тот ящик скидывай – потом Ник разберет или тебя озадачит.

– Класс. А что есть «ценности»? – спросил я, смерив предложенный ящик размером с гробик взглядом.

– То, что еще продается: еда, драгоценности, патроны. Остальное: химия, реагенты, камни и детали менее ладони все бросай в хлам. Понял?

– Конечно.

Ворк мне в ответ кивнул, однако едва я только приблизился к ящику, как по кораблю прошла команда от капитана-Виктора.

– *Экипаж, прыжок через три... две... Прыг...*

Мир как-то молниеносно смазлся и стал абсолютно бесцветным. В следующее мгновение меня с силой тряхнуло, но я даже упасть еще не успел, как все пришло в норму. Вот уже в нормальном виде я и грохнулся об ящик-гробик, в следствии чего и опрокинул его со стола, вместе с собой. Упал не без потерь – на голову что только не навалилось, причем со звоном. Из такого положения меня как котенка за шиворот выдернула очень сильная рука Ворка.

– Ты в норме? Не пострадал?

– Минус двадцать один процент здоровья, – оценил я состояние своего бара жизни, когда Ворк поставил меня на ноги.

– До свадьбы заживет. С Чалами бывает такая фигня – привыкнешь. Ну а пока, занимайся, а я к Торговой палате имею запросы, посиди один и никуда не стреляй по возможности.

– Ладно, не буду, – ответил я и отряхнулся.

После падения, спина у меня довольно чувствительно побаливала, точнее даже просто ныла. Вот тебе и отпуск: работаю как раб на плантации, а не отдыхаю. Хотя грех жаловаться – это явно лучше, чем валяться на диване и пялиться

в телевизор. Да – аутотренинги еще никто не отменял!

Оторвать злополучный ящик от пола я не мог: силенок мало. Зато мне ничего не помешало начать сортировку прямо с пола. Ценного тут было очень немного, менее двух килограмм патронов различного калибра и формы. Около килограмма осколков оборудования с целыми микросхемами, да собственно и всё. Зато среди этой неразберихи я собрал немало химической мелочи, от порошков, собранных в коробки, до целых флаконов с жидкостью ядовитых цветов и оттенков. Собрав все, что я посчитал для себя интересным, решил сходить к Виктору – за разрешением приватизировать найденное, чтобы не попасть под договорную статью о *«Крысятничестве»*. Часы показывали начало первого ночи, но спать пока не хотелось. Начальник нашелся на мостике в своем кресле, где собственно он до этого и был. Капитан был с небольшой книгой в руках, однако едва на панель появилась моя тень, макулатура в миг исчезла из его рук, а Виктор повернулся ко мне.

– Чего-то хотел?

– Да, я вот... Нашел много химии. Пришел узнать: за сколько это можно взять себе? – Викториус откинул голову на спинку своего кресла и посмотрел на меня и то, что я держал в руках.

– Если ты подвержен моде и хочешь стать химиком чтобы создать Слап, то только время потеряешь, причем в пустую. Но если тебе сама тема интересна, то это только в плюс Хи-

мика своего у нас нет, и вакансия условно свободна. А касательно цены: для тебя бесплатно, покажи только перед экспериментами Нику, он иногда аккумуляторы чинит, там есть свои претензии и расходные материалы. Если пожалуется, не обессудь – буду на его стороне.

– Ясно, хорошо.

– Это все?

– В принципе, да. А мы здесь надолго? – уточнил я, глядя на мониторы и стараясь унять начинающуюся дрожь в пальцах.

– Если тебе в реал надо, то выходи, мы еще час тут простоим без вариантов – Коля у торгашей, а это надолго. Потом прыгаем до второй точки, затем длительный перелет. Общий сбор в семь утра для атаки на станцию на точке три миссии.

– Благодарю за ответ, – произнёс я вполне искренне.

– *Внимание! Вы использовали Вежливость и учтивость. Вы вспомнили историю своего персонажа, продолжайте данную линию поведения, и вы вырастете в глазах ваших союзников. Ваша привлекательность в глазах всех НПС выросла на один пункт.*

Во-как! Значит в этой игре подводных льдов как у реального айсберга. Надо об этом потом подумать. Я уже вышел из рубки, как в дверях натолкнулся на Флору. Девушка выглядела откровенно нехорошо, синяки под глазами выглядели непривлекательно. Она оценила меня слегка раздраженным взглядом и молча прошла дальше, словно я просто дверь тут

попираю. Плюнув на увиденное, тоже направился дальше. Комната Ника была закрыта, поэтому я здраво решил, что он в реале. Делать нечего, направился в комнату, отмеченную на карте корабля как «*Каюта Хеймса*». Зашел, осмотрелся...

Выданное мне помещение не отличалось ничем изысканным или хотя бы примечательным, даже нет такого освещения как у Зары-стервы. Значит надо обживать! Бросив сумку с плеча на стол у стены, я вытащил все найденное и без особого смысла разложил все по столешнице. Информация об увиденном в моем виртуальном черепе сразу отметила некоторые элементы и сгруппировала их по известным мне химическим смесям, отдельно выписав с пару десятков белесых – неизвестных мне элементов. Стою теперь, смотрю на тонкие цветные линии, указывающие на различные объекты и читаю, что и для чего... Занятное должно быть хобби, если заняться им всерьез. А я буквально загравком ощущал, словно шепчет кто-то, что это моя тема...

Терпение и труд... Спустя час, когда корабль вновь начал движение, я, используя подсказки гайдов уже создал девять смесей под названием «*Галлический проводник*». Точно не знаю, что это, но по описанию, он есть часть любого классического аккумулятора. Так что если мне надо отдать найденное, то можно на этом поднять и уровень, который я, кстати, взял! Моя единственная характеристика – Биохимия тоже выросла на единицу.

И вот когда я поставил очередную баночку в лоток для непонятно чего, в мою дверь забарабанили, громко и бесцеремонно.

– Хаммер «Николас Ремонасор» запрашивает разовый доступ в вашу каюту, – сообщила система и я дал добро. Дверь тут же отъехала в сторону.

– Замечательно! Только отвернулся, а у меня уже химикаты из-под носа таскают! – сложив одну пару рук на груди, беззлобно произнес Ник.

– Не таскаю, а в дело пускаю! Просто развиваюсь. Мне Виктор сказал, что тебе надо что-то для аккумуляторов, так я вот наделал Галлических проводников! – после сказанного, Хаммер молча подошел к столу и взял одну ампулу, поднес ее к глазам, встряхнул и покачал головой.

– Чистота раствора: семьдесят восемь процентов. Недурно для новичка – совсем не дурно! Но это все конечно же бесполезная херня. Они тебе нужны?

– Я... я..., – слов нет. Ну, честно, что я могу сказать?

– Не парься. Если не нужны, то я из девяти твоих, сделаю три «стопроцентки». Из положительного: время ты мне сэкономил, так что развлекайся дальше и не засиживайся.

Хаммер нижней конечностью вынул из своей сумки что-то и положил около меня какую-то карточку с фиолетовыми полосками после чего вышел из каюты, что-то насвистывая. Проводив взглядом гостя, пока дверь не закрылась, я, перебив негодование, поднял оставленный дар и оценил.

– *Карта данных. Содержание: Гарри Поттер и классические химические смеси и реагенты. Автор данных: Николас Ремонасор. Желаете считать данные?*

– Желаю...

– *Данные получены. Вы получили двадцать восемь рецептов химических реагентов. Вы получили шестнадцать химических рецептов.*

Спасибо, однако. Я покрутил карту в руках и отложил ее на край стола, вдруг она у него последняя. Картина на столе вновь дрогнула, и появились новые комбинации цветов и сочетаний. Ну, значит пришло время творить.

Спустя еще полтора часа я прилег на кровать и смотрел в потолок. У меня получилось смешать практически все что возможно, я извел всю химию под ноль и теперь имел только сложные смеси и реагенты, ничего простого не осталось. Уровень моего умения вновь взял единицу, и мне было невероятно приятно это осознавать. Нашупав взглядом кнопку выхода, я нажал на нее и с удовольствием потянулся всем телом.

Мои руки стали распадаться на пиксели и одновременно с этим я видел поднимающуюся створку капсулы. Угасающая боль в спине от ящика смешалась с диким желанием сходить в туалет и жаждой. Кошмар в голове не иначе, особенно когда оба эти состояния словно слились в одном теле. Однако потом картинка разошлась, и я выполз из капсулы в поту.

– Да что за Херня?!

Глава 3. Все страньше и страньше

Будильник разбудил меня и ожидаемо получил по своему корпусу кулаком. За окном все еще было темно, однако я уже чувствовал, что выспался и готов к новой игровой сессии. Тридцать минут до начала миссии, надо кофе попить, позавтракать и покурить. К счастью столь сжатое расписание не дало мне возможности покопаться в себе и вчерашнем событии, которое хоть и напугало в самом начале, но быстро забылось. Иначе точно бы начал с ума сходить потихоньку. Я снова закрылся в капсуле и вернулся в мир грез и фантастических созданий.

– С возвращением, Лейтенант Хеймс. Напоминаем: у Вас двадцать восемь нераспределенных единиц Характеристики. У вас девять нераспределенных пункта Умений. Удачной Игры!

Открыл глаза прямо в своей кровати на Корабле. Часы показывали время до начала сбора. Всего пять минут осталось. Поднявшись с кровати, оценил свои вчерашние труды и покинул каюту. Все ждали только меня. Обзорный экран почти во всю стену показывал нашу точку налета. Зона нашей миссии, мой первый ивент, место моей вероятной гибели!

– Раз уж все собрались, тогда распределяем обязанности, – начал свою речь Виктор, едва за мной двери закры-

лись. – Зара остается на Звезданутом со мной. Никита, Коля, Сергей вы начинаете зачистку вместе с нами. План минимум – не подохнуть, как максимум – убить всех. Далее садитесь на астероид под прикрытием Коли на «Голиафе». Дальше по обстоятельствам. Все вопросы после миссии. У всех есть время покутить? Отлично – по судам!!!

Упав в кресло своей ласточки, я коснулся панели, отстыковался от крейсера и сразу вступил в строй между двумя другими кораблями. Тут мой вес почти не котировался, враги были ужасающего шестидесятого уровня, но мне велели просто быть рядом и собирать опыт от их боя, если в бою я участвовать не буду, то и экспы не получу. Жалкие орудия моего корыта, наносящие единицы урона, не причиняли повреждений, и все залпы вязли в щитах противника. Поэтому я был скорее наблюдателем, который старается не отставать от остальных и никому под ноги не попасться.

Бой с космическим врагом мы бы слили за пять минут – их вон как много, а нас два с одной десятой. Но вот крейсер с двумя операторами реально воевал за десятерых, что и позволило нам выжить. Ну, мне позволило выжить. Так как даже косвенные удары и разлетающиеся осколки, меня калечили и увечили словно горящие угли бумажный самолётик. А если бы за меня хоть на миг принялись всерьез – сложился бы моментально. Но система игры точно распределяла цели у Пиратов, и я был на самом последнем месте, как единица, не стоящая внимания и вовсе не опасная. Состояние Чайки

к середине боя уже было ужасным, ни одного зеленого поля на карте повреждений, все сплошь черное, красное и оранжевое, один двигатель желтый. То, что я дожил до конца, это не просто везение, это эликсир удачи в концентрации один к ста! Про такую удачу обычно говорят: Под богом ходишь.

– *Зачистка закончена. Всем на посадку. Серый, ты живой?* – вышел на связь Ворк с напряженным клыкастым фейсом.

– Пока да, – я скрипнул зубами и старался выровнять неуправляемый корабль на новый курс.

– *Не переживай, едва миссия кончиться такой откат получишь – обделаешься!* – засмеялся на экране Николай.

Я конечно очень на это рассчитывал, но веры в себя у меня не было совершенно. Мы сели. Три корабля на разбомбленном астероиде с космической станцией в центре. Из пиратской базы начали выходить отряды противника и мобильные аппараты для боя. Глядя на это я искренне не понимал: Да как это вообще проходить? А затем я услышал в эфире непереведенное сообщение “*Goliath online*”, и только после него увидел это...

– *Раритетная военная машина «Голиаф». Боевая система производства Ворков. Данная аппаратура увеличивает вдвое все параметры оператора. Штраф на накопление опыта – пятьдесят процентов. Текущий пилот – Ворк «Коналас Вобо», уровень – сто двадцать шесть.*

– Охренеть..., – пробормотал я в своем чахлом скафандре

со щитом на сто условных единиц.

Дальше начался бой, хотя это был не и бой вовсе. Это был геноцид. Боевая машина Голиаф, умножающая нашего боевика в два раза, делала свое черное дело. Двухногая машина с четырьмя классами вооружения косила врага как коса срезает свежую траву. Взрывы и всполохи от попаданийкумулятивных снарядов не утихали почти десять минут, пока мы втроем шли к станции пиратов, а вылетающие из стволов гильзы, кувыркаясь покидали астероид, красиво поблескивая тусклыми отсветами звезд. Враги закончились, или поумнели, так или иначе, но настал момент тишины и спокойствия. Хотя для честности могу сказать: весь бой был в *«глухой»* тишине. В космосе нет звука, вот вам и экономия на звуковом сопровождении. А битва эта был запоминающейся. Даже на моем счету было пять или шесть попаданий, но никак не убийств.

Наверно игра именно такими моментами и цепляет заплесневелых и пыльных офисных работников, и школьников, что задрались сидеть на уроках. Ник подошел ко мне и показав большой палец заговорил в приватном канале.

– Дальше будет сложнее: Голиаф внутрь не пройдет. Но и пиратов там стало на порядок меньше.

– Да уж наверняка. А внутри мы как? Они же просто монстры в сверхзащите.

– Это на первый взгляд. Все реально. Ты главное рядом тусуйся и не дохни. Всё, Коля вылез. Пошли!

Внутри для меня дел так же не нашлось, более того я поймал две пули в плечо и в руку, после чего потерял способность управлять левой конечностью, и меня отправили погулять по станции. Главное, чтобы я наружу не выходил. Да, не престижно, но я занимался важным делом: сбором мусора и ништяков. Это было мне интересно и почти по силам.

– Внимание! Достигнут Ваш лимит в пятьдесят килограмм. Вы больше не можете переносить грузы. Для усиления персонажа увеличьте параметр силы.

Плюс десять в силу. И все по кругу. Я даже не занимался распознаванием предметов, просто собирал все не большое и довольно симпатичное глазу, плюс бутылочки, колбочки, коробочки, брелочки и пучки проводов. Все как по завету Мао, пока не зазвучал гонг.

– Внимание! Вы завершили задание «Остров Потерянного III». Получен опыт.

– Внимание! Вы получили задание «Остров Потерянного IV». Срок выполнения задания – один месяц. Осталось времени – тридцать дней. Все сведения по данной операции находятся у вашего начальника группы. Обратитесь к Викториусу Барбосса для получения необходимых сведений.

После такого сообщения, словно плотину прорвало и наступил для меня натуральный фонтан из сообщений, перекрывший любую возможность хоть что-то видеть перед собой. Полученные параметры и характеристики полились на меня с чудовищным потоком, заслоняя одни окна другими.

Я получил аж двенадцать уровней исключительно паразитическим способом, никакой пользы особо не принеся. Ничего вообще по сути не делал, а опыт капал. Это было фантастически круто! После получения сего дара, я выполз из помещений, где лазил до этого и встретил свою группу с увесистым ящиком между Здоровенным Ворком и тощим Хаммером.

– Чего встал? – обратился ко мне Коля. – Бежим отсюда, тут скоро будет жарко...

Всего полчаса спустя, от вышеописанных событий, мы сидели в столовой Звезданутого, и все беззаботно смеялись. Гвоздем программы Аншлага местного значения был я! Моя новая группа в полном составе восседала за общим столом, а я развлекал всех своим везением, соперничающим с неvezучеством. И соперничество было нешуточным, оба конкурсанта шли ноздря в ноздю!

– Следующий лот! – намеренно повышая голос и меняя интонацию на дикторский манер, я запускал руку в сумку и доставал очередной предмет. Оценивал его и диктовал полученную информацию вслух, стараясь никак не менять выражения, не взирая на прочтенное. – На торгах бутылка *«Раколанского ликера»!* Плюс десять к Внимательности!

Звучат аплодисменты, я киваю в благодарность и пускаю бутылку по рукам. Все поочередно оценивали находку, и делились короткими комментариями.

– Следующий лот на торгах: Откидной нож Хаммера!
Плюс два к силе и пять к точности!
Народ начинает хихикать, местами в голос.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.