

СОВРЕМЕННЫЙ ФАНТАСТИЧЕСКИЙ БОЕВИК

Михаил БАКОВЕЦ



КРОВЬ, КРЕМНИЙ И ЧУЖИЕ

Ты выбрал нелегкий путь, но я с тобой до конца

Современный фантастический боевик (АСТ)

Михаил Баковец

Кровь, кремний и чужие

«АСТ»

2018

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

Баковец М. В.

Кровь, кремний и чужие / М. В. Баковец — «АСТ»,
2018 — (Современный фантастический боевик (АСТ))

ISBN 978-5-17-108335-9

Программа «Аниласта» — искусственный интеллект, созданный для защиты людей, однажды начал защищать их от них самих: развернул стратегические системы вооружений, заряженные боевыми штаммами и военными наноботами... Но тотальная зачистка не удалась, и началась война на уничтожение, которая вскоре перенеслась на орбиту и ближний космос Земли. На планете остались лишь отдельные базы, немногочисленные жилища людей, секретный бункер генерального штаба и один тайный центр «Аниласты». Здесь преимущество получили машины, и вполне может быть, что между теми, в чьих жилах текла красная кровь, и другими, созданными на основе кварца, произошел бы раздел ареала обитания на безвоздушный космос и поверхность планеты, однако вдруг появились чужие, которые с одинаковой ненавистью относились и к людям и к роботам...

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

ISBN 978-5-17-108335-9

© Баковец М. В., 2018
© АСТ, 2018

Содержание

Пролог	6
Глава 1	10
Глава 2	17
Глава 3	23
Глава 4	30
Глава 5	38
Глава 6	45
Конец ознакомительного фрагмента.	48

Михаил Баковец

Кровь, кремний и чужие

Моя искренняя благодарность Владимиру Поспелову за помощь в работе над книгой!

Пролог

Я сорвался.

Если кто-то думает, что под этим подразумевается нервное состояние или падение куда-то вниз с чего-то высокого, то он сильно заблуждается. В конце двадцать первого века под словом «срыв» все понимают феномен электронного оцифровывания личности. Тело впадает в кому, а разум остается в одном из продуктов виртуальной реальности. Бывает, что человек однажды просыпается, возвращается в прежнюю жизнь, реальную, бывает, что срыв происходит в первую секунду после загрузки контента, а бывает, что оцифровавшийся рассудок тихо угасает, превращаясь в одного из ботов или даже глюков системы. Девяносто девять процентов сорвавшихся – это игроки. Лишь менее одного процента приходится на долю тех, кто остается в служебных программах.

Нет, это не разные «1С» и так далее, все намного лучше, а впрочем, и хуже одновременно. Уже порядка десяти лет большая часть хирургических операций, лечение шизофрении и многое другое проходит через виртуальную реальность. Врачи управляют тончайшими инструментами через интерфейс, находясь в состоянии погружения в «цифру», точно так же и психотерапевт общается с больным, находя тончайшие ниточки к буйному и воспаленному разуму пациента. И мне жалко таких людей, оставшихся навсегда в программном обеспечении больничной аппаратуры.

Я сорвался в игре, что намного приятнее, но неприятно, что сорвался сразу же, стоило только войти в виртуал. Тестирование не выявило никакой предрасположенности к феномену оцифровки, я даже не боялся ни на йоту подобной участи и в первое мгновение просто не поверил внезапному сообщению, что плановый выход из игровой вселенной для полноценной регистрации аккаунта невозможен. Это стандартная процедура, когда игрок выбирает для себя расу, внешние данные и так далее. После этого примерно полчаса уходит на ввод всего этого в систему, быстрее никак, все же виртуал – это не 3D-игрушки на мониторе, тут работа идет с разумом. Настойчиво рекомендуется в эти полчаса покинуть игру, ведь все равно окружающая обстановка в виде захламленного тесного подвала с тусклым освещением малопривлекательна для эстетического восприятия, а времяпрепровождение в нем невероятно скучно. Вот и я собрался выйти, и... в общем, приплыли, трындец, алес капут и полный песец.

Вот надо мне было сюда вообще заходить? Я же не игрок! От виртуала держусь в стороне и до сегодняшнего дня с ним напрямую не сталкивался. Удивительно, скажете вы, подобное слышать от парня двадцати трех лет. Белая ворона – да, но больной или неадекват – вовсе нет (хотя это все растяжимо, каких-то пятьдесят лет назад считали больными людей, кто не мог прожить без компьютера и сети и дня). Я был художником-иллюстратором, живущим в мире своих творений, и писателем. Романов моих в печати не найти. Зато в сети полно комиксов, обложек к книгам многих известных авторов боевиков, любовных романов, фантастики и фэнтези. Впервые я целенаправленно взял в руки набор цветных карандашей лет в шесть, хотя и до этого баловался рисованием.

Первой «работой» был комикс про нашу домашнюю кошку. В первом классе к Новому году я нарисовал жизнь своих одноклассников, во втором превратил их в героев фантастического комикса. В четырнадцать лет я поставил на поток свой талант, создавая на заказ рисованные истории. Почти все они были про одного-двух моих товарищей, которые в силу своего детского восприятия жизни хотели видеть себя супергероями, темными повелителями, эльфийскими принцессами, капитанами Звезды Смерти и так далее. Лет сто назад, даже каких-то полвека до меня все мечтатели видели себя в героических образах лишь в собственной голове, иногда подкармливали воображение книгами, мультфильмами, фильмами. А мое поколение научилось заказывать себе не какие-то воздушные образы, а вполне себе реальные мечты.

Хочешь видеть свое лицо на страничке комикса, где ты кромсаешь дракона световым клинком, разрезаешь клона-дроида или с твоей руки срывается метательная звездочка-сюрикен? Да легко! Заплати символическую сумму, и вот тебе пять страниц красочного комикса. Желаете больше? Ну, тут уже нужно заплатить побольше. После школы поступил в художественный колледж. После окончания занялся работой на себя. Зарегистрировал ИП и начал творить.

Мне нравилось рисовать, даже девушки не так привлекали, как настоящая кисть из заячьего пуха, специальная бумага, сотня карандашей всевозможных оттенков. Встречался с ними лишь, как модно говорить, «для здоровья», ничего большего мне от них не нужно было. Да, в каком-то роде я был психом, но ведь все гении безумны!

Не чурался и работы со стилосом и программами. Псевдоним, под которым работал, был достаточно известен по всему земному шару. Заказывали мне комиксы по собственному сценарию, на мой выбор, обложки к книгам и изображения к некоторым играм (большей частью простейших, далеких от полного погружения). Гонораров мне вполне хватало на безбедную жизнь. За год накопил денег и приобрел свое жилье. Нет, не квартиру в Москве или рядом, и даже не в одном из региональных центров. Всего лишь небольшой старенький кирпичный домик в тихом поселке. Газ, вода, свет и Интернет там имелись, а большего мне, затворнику, и не нужно было.

А потом я решил устроить себе встряску в жизни, попробовать погрузиться в виртуальный мир. Игру выбирал недолго, всего лишь забил в поисковике: роботы, киборги, апокалипсис, война машин и людей. Связано это было с тем, что в данный момент рисовал огромный комикс на тему восстания искусственного интеллекта. Вот и решил набраться впечатлений, одновременно со встряской. Игра, что я выбрал, пользовалась большим спросом, и на этот момент, за чуть более чем год после выхода, в ней зарегистрировались около двух миллионов человек. Не десятки миллионов, где уже не протолкнуться было от игроков и нипов, а разработчики сидели и приобретали заикание в поисках новых квестов и создании локаций, не похожих на остальные, и все это затем, чтобы удержать аудиторию у себя, не отпустить к конкурентам.

Игра называлась «Стальной мир. Кровь, кремний и чужие». Прелюдия была обычной, набившей оскомину в тысячах фильмов за последние сто лет, в миллионах книжек и комиксов. Искусственный интеллект, призванный защищать людей, после анализа ситуации понял, что спасти человечество нужно от него самого (от человечества, значит). Недолго думая, развернул стратегические системы вооружения, заряженные не только банальными ядерными и водородными боеголовками, но и боевыми штаммами, военными наноботами, невероятно токсичными веществами. Но тотальная зачистка не удалась, и началась война на уничтожение. Люди, спасая самых ценных специалистов, сначала отправляли целые поселения на орбиту, куда не всякая ракета может долететь, а те, что были способны на это, уничтожались защитными системами станции. Потом, когда каждый боец стал на счету, в космос отправлялись генные материалы.

Чуть позже люди стали брать верх в затянувшейся войне, и уже искусственному интеллекту – программе «Аниласта» – пришлось прятать свои ресурсы в космосе. Еще через десятилетие война перенеслась на орбиту и ближний космос Земли. На планете остались базы, жилища людей, секретный бункер генерального штаба людей и один тайный центр «Аниласты».

Тысячи станций распались на секции и блоки, прячась от враждебных штурмовиков. Здесь вновь преимущество получили машины, и вполне может быть, что между теми, в чьих жилах текла красная кровь, и другими, созданными на основе кварца, произошел бы раздел ареала обитания на безвоздушный космос и поверхность планеты, когда вдруг появились чужие.

Не было армады кораблей, километровой живой матки, рожаящей внутри себя всевозможные виды и отправляющей их на убой. Чужие просто появлялись на орбите, прокалывая из своего родного мира метрику пространства, и падали вниз, на планету. Прочные «яйца» содержали в себе несколько особей всевозможных форм и видов. При падении чужие покидали свое прибежище и расплзались в разные стороны, пожирая все на своем пути, они размножались бешеными темпами, либо развивали и усовершенствовали свое тело, становясь неуязвимыми для большинства видов оружия. Они с одинаковой ненавистью относились к людям и роботам, уничтожая их отряды, базы, поселения и отдельных представителей, встретившихся на пути.

И война вновь вернулась на Землю, отравленную, зараженную, изорванную воронками боеприпасов, что измеряются килотоннами.

Вот с этого момента каждый игрок и начинает свою жизнь. Рас как таковых только две – роботы и люди. Между ними пытаются выжить киборги, эдакие полукровки. За чужих играть нельзя, да и мало кто решился бы стать многоногим, шипастым и бронированным насекомым, или многометровым безногим гадом с двумя головами, или бесформенным студнем размером с грузовик. И это лишь часть форм и видов пришельцев, встречаются и похлеще, от которых излишне впечатлительного человека может и наизнанку вывернуть.

Разработчики предоставили два типа игрового процесса: тактика и стратегия. В одном случае игрок занимался индивидуальной прокачкой, превращая себя в настоящую машину смерти, повышая уровни, увеличивая свои параметры и прочее, и прочее. Второе направление убирало индивидуальность, давая возможность стать эдаким феодалом, вожаком и лидером, для которого размер своих кулаков и дубленость шкуры значат мало, на первое место выходила мощь личной дружины.

Про первый случай все понятно. А во втором все происходило так: герой находил подходящее место и вызывал челнок. У людей в первый раз падало ржавое опаленное корыто с несколькими крепкими мужчинами и женщинами. У робота это были, разумеется, роботы. Впоследствии, при развитии базы, человеку сверху слались генные материалы, из которых в пробирке выращивались взрослые хомо сапиенсы с нужными характеристиками. У роботов это были базы данных, открывающие доступ к новым типам механизмов и машин.

Герой-одиночка повышал свой уровень и тратил очки на улучшение своих параметров, лидеры же вкладывали их в базу, оставаясь доходами-новичками даже на уровнях с двухзначными цифрами. На всякий случай разработчики предоставили выбор: оставайся лидером или трать свои баллы на себя. Гибридным подходом кое-кто пользовался, но не так часто.

Первоначально все были враждебны друг другу, это я о фракциях. Возможность заключать перемирия, нейтралитет и даже союзы появлялась нескоро. Но все-таки появлялась. И, конечно, это относилось только к нипам, ведь игрокам по большому счету было все равно: киборг, человек или робот перед ними.

На десять игроков только один выбирал стратегическую линию игры, так как в одиночку качаться на порядок проще. Игроки, что создавали базы, чаще всего входили в какой-нибудь клан и были в своем роде эдакими крафтерами, поставляя соклановцам редких юнитов, уникальные образцы оружия и техники, особые программы, броню и многое другое. Расширять базу в одиночку было очень сложно, и самая первая опасность – нападение сильных групп игроков на базу. Неписи в этом плане придерживались заложенных правил: не трогать в течение двух недель новичка, если у того даже шанса не было защитить себя.

К сожалению, администрация упустила момент, когда тактиков стало намного больше, чем стратегов, что привело к дисбалансу, и все дальше и дальше рос разрыв между числом тех и других. Теперь, если у тебя не было знакомств среди кланов или ты отказывался идти под кого-то, кто выслал бы несколько партий высокоуровневых бойцов для твоей защиты от соперников, то нужно было заранее готовиться к неприятностям и даже тому, что твою базу вынесут на раз-два.

Вот в такой игре, наскоро почитав гайды и посмотрев несколько роликов, я и оказался. Навечно.

Глава 1

Итак, приступим к общей оценке своего положения. Так как человеком я уже побывал (аж целых двадцать три года!), то выбрал себе расу роботов. Чуть-чуть испытал душевные метания, когда посмотрел на киборгов, но решил обойтись без полумер, ведь недоробот – он такой же недочеловек, хе-хе.

Аванг.

Раса: робот.

Уровень 1.

Сила 10.

Энергия 10.

Ловкость 6.

Сопротивление 6.

Харизма 3.

Наука 10.

Торговля 3.

Ремонт 3.

Легкое оружие 3.

Тяжелое оружие 6.

Тяжелая броня 6.

Энергетическая броня 3.

Так как я стал роботом, то некоторые параметры, связанные с моим увеличившимся весом и характеристиками стального тела, сильно отличались от человеческих. Так, Сила у человека колебалась в районе тройки, зато Харизма и Торговля были в два раза больше. Наука отставала у человека, а вот Энергетическая броня равнялась десятке, так как на нежные электронные узлы робота силовое поле доспехов влияло негативно, зато телу из плоти с кровью было на это начхать. Сопротивление было равным, только что у роботов была уязвимость к ЭМИ, а люди боялись радиации. Энергии (в разных фэнтезийных играх под этим параметром выступала выносливость) у меня было побольше, но лишь потому, что я не мог просто так взять и восстановить свою бодрость банкой тушенки и бутылкой воды, как это делали люди. Такая возможность, правда, фигурировала в игре (особый имплант, превращающий органику в чистую энергию), но взять ее получится не скоро. Ремонт был у человека прокачан лучше, разработчики это аргументировали тем, что человеческие пальцы и руки – более чуткий и совершенный инструмент, чем у робота, миньона Аниласты. С Ловкостью такая же проблема: более сильный и тяжелый робот уступал в маневренности легкому и юркому человеку.

У вас имеется 15 свободных баллов опыта. Вы можете распределить их между характеристиками, а также потратить на вызов челнока для обустройства базы.

Вот он – Выбор! Либо я становлюсь одиночкой, превращая свое тело в ходячую машину смерти, либо берегу очки опыта, подыскиваю место для базы и вызываю ржавую жестянку с орбиты, в которой придут несколько простейших роботов-рабочих.

Тут я думал недолго, решив для себя, что потратить баллы всегда успею, а раз уж до своих лет обходился без силовых решений проблем, даже в школе, то и сейчас стоит придерживаться такого же курса. Тот факт, что решился устроить себе встряску, сейчас уже не рас-

сматривается после феномена срыва – хватит, встрялся так, что теперь до конца жизни будет о чем вспоминать.

Теперь займемся осмотром внешнего вида.

Внешность и телосложение, хм, почти мое, разве что чуть-чуть прибавлено массивности. Но я же робот! Куда-то надо было сунуть энергоячейку, от которой я работаю?

Обут в короткие кожаные черные сапоги с квадратными носами и с металлической пряжкой. Штаны из плотной материи серо-зеленого цвета, по фактуре чуть ли не брезент, на левом бедре на штанине нашиты две хромированные цепочки, слева и справа на штанах четыре накладных кармана на хромированных клепках. Яркая темно-синяя футболка, поверх нее накинута расстегнутая черная куртка из толстой грубой кожи с кучей заклепок и на металлической блестящей «молнии». На кисти рук надеты перчатки с обрезанными пальцами. Глаза прикрывают черные солнечные очки.

Стоит еще упомянуть, что я взял модель «робот-терминатор», то есть мой металлический костюм был покрыт несколькими сантиметрами живой плоти, совершенно неотличимой от человеческой и с теми же функциями: поцарапал – пошла кровь, попал в жаркое помещение – появилась испарина, решил плюнуть – вот тебе слюна. Ну, и прочие функции тела работали, это я про то, что в штанах и на что обращают внимание женщины. Игра позиционировалась как «18+», и игроки не желали, чтобы их ущемляли хоть в чем-то, особенно если это касается получения удовольствия, будь то драка с мутантами или секс с женщиной-киборгом. А чего еще можно ожидать от нашего испорченного века?

Оружия нет, запасов нет, карта представляет собой серый квадрат с синей точкой в центре. В подвале только пыль и грязь, даже подходящей арматурины нет, а также камня или дровяшки, из которых можно изготовить дубинку.

Ко всему прочему были заблокированы все чаты, работала только служба обращения в техническую часть игры. Это на случай выявления багов, о которых админы настоятельно советовали рассказывать. В обмен предлагалась поощрительная награда. Подозреваю, что такая урезанность связана с моей неожиданной оцифровкой, и аукнется мне это еще не раз.

Другого выхода, кроме как отправить письмо техникам о своей беде и надеяться, что те не воспримут его как шутку, у меня не было.

– Что ж, пора выходить в свет, строить базу и ждать ответа от администрации, – скомандовал я себе. Покидать тихий и уютный подвал было боязно. В роликах, которые я просмотрел перед регистрацией, *такое* происходило с игроками! Быть разорванным на части или растворенным наноботами, оставшимися со времен Войны, мне совсем не хочется.

Чтобы открыть толстую железную дверь, пришлось приложить немаленькие усилия. Совсем она заржавела за время, которое я провел в подвале до своей расконсервации. За дверь перед моими глазами предстал постапокалипсис во всей своей красоте.

От некогда огромного мегаполиса остались гнилые зубы высоток, зеленые пятна разросшихся парков, ленты каналов и рек, пятна прудов. Везде, куда я ни бросал взгляд, раскинулись руины. И среди них мне предстоит подыскать себе местечко поспокойнее.

Перед тем как пуститься в долгий и опасный путь, Вам необходимо распределить очки характеристик. Желаете это сделать прямо сейчас?

Да/нет.

Конечно, я нажал отбой. Раз уж решил стать феодалом над кучей металло-кремниевых созданий, то нужно следовать за этой целью до конца.

Определитесь с выбором своего пути развития: одиночка/лидер.

Хм, вроде бы решил стать владельцем заводов, газет, пароходов, но может, стоит выбрать путь одиночки? Базу могут разгромить, оставив меня на бобах, а одиночка... он и есть одиночка, перекасти-поле, которое сегодня там, а завтра здесь. С другой стороны, там я должен буду рассчитывать только на себя. А во втором варианте меня защищать будут крепкие и опытные солдаты, все характеристики которых рассчитывает Система, при повышении уровня ошибки в распределении баллов она не сделает. Но одиночка никому не интересен, а базу могут на второй день обнаружить и вынести, заставив меня стать перекасти-полем с жутким штрафом перед Аниластой.

Что выбрать? Вот ведь зараза... и то хорошо, и это неплохо... может, жребий? Была у меня особенность характера: когда я оказывался перед дилеммой, равнозначными решениями или склонялся к худшему варианту, так как лучший не устраивал, то всегда подкидывал монетку.

Нашел под ногами крошечную пластинку штукатурки, подобрал ее и нацарапал на одной стороне крест. Если он выпадет, то выберу стиль игры «лидер», посмотрит в небо чистая сторона – путь мне в одиночки.

Я затаил дыхание и отправил к ближайшей стене щелчком пластинку... Удар, еще один о землю, и...

– Крест, – вслух сказал я. – Значит, база. Значит, хардкор... М-да.

И я выбрал вторую позицию. Жребий для меня – святое.

Несколько секунд тишины, и внезапно в верхнем правом уголке поля зрения появляется значок входящего вызова. Это уже не системное сообщение: кто-то желает со мною поговорить. С любопытством нажал на прием.

«Приветствую тебя, мой помощник. Ты выбрал нелегкий путь к возвеличиванию нашей расы, но я с тобой до конца. Мои советы и подсказки помогут тебе в трудную минуту, – перед глазами появилось полупрозрачное окошко с лицом очень милой молодой женщины, которая хорошо поставленным голосом начала вещание. – Для начала найди место с ресурсами, которое будет твоей точкой, с которой ты начнешь экспансию против людей и чужих. Лучшие всего подойдут лаборатории, торговые центры, склады и поля сражений, с которых не убрали уничтоженную технику, военные базы. Когда подберешь нужную площадку, подай сигнал, и с орбиты к тебе спустится челнок. Но будь осторожен! Если поблизости окажутся враги, то они заметят место спуска и обязательно нападут».

Ответа моего программа не стала ждать, вполне может быть, что это была обычная запись.

Вы получили первое задание – Дом.

Условие: отыскать место, богатое ресурсами, чтобы начать постройку базы.

Из кучи мусора я вытащил метровый кусок стальной трубы с набалдашником фитинга. Таким куском железа запросто можно разбить такую твердую черепушку, как моя стальная, при должном приложении силы. Несколько раз махнул ей влево-вправо, привыкая к балансу.

Уже скоро мне пришлось пустить свое оружие в дело. Где-то через десять минут блуждания по горам мусора и развалинам домов я столкнулся с тремя некрупными облезлыми собаками, выскочившими из норы среди сложившихся неровной стопкой бетонных плит.

Зараженная собака пустошей.

Уровень 2.

Будьте осторожны, эти живые создания могут серьезно повредить Вашу органическую оболочку, занести колонию нанитов, опасных для вашей расы или добраться до уязвимых мест на теле и вывести Вас из строя.

Самый крупный пес замер в двух метрах передо мной, слегка опустился на передние лапы и оскалил желтые клыки. С черных губ на землю потекла струйка слюны, из горла вырвалось рычание.

– Фу, фу, псина, – голос от страха выдал «петуха», – пошла прочь!

Мне стало страшно, очень. То, что вокруг игра и мне не грозит окончательная смерть, успокаивало слабо. Боль здесь притушена, но не убрана полностью, и потому желание сбросить свою тушку от вражеских клыков испытывал очень сильное. Я угрожающе махнул трубой, отступая назад. Пес пригнулся еще ниже и внезапно резко дернулся вперед, спровоцировав меня на превентивный удар. Конечно, я промахнулся, купившись на обманку, при этом открылся справа, и за это поплатился: одна из собак незаметно обошла и одновременно с вожак бросилась на меня, только по-настоящему.

Бедро обожгло укусом острых клыков.

Вы атакованы!

Вы получили урон 5 единиц!

Я засуетился, ударил собаку трубой по хребту, но совсем слабо, та даже зубов не разжала, продолжая висеть на моей ноге тяжелым грузом. Из-за нее я вновь пропустил атаку, теперь уже слева. На этот раз собака целила в руку, но промахнулась, только разодрала рукав ниже локтя и неуклюже упала мне под ноги. Тут уж я зевать не стал и несколько раз сверху вниз припечатал тварь подошвой сапога. Не убил, но серьезно повредил позвоночник. Псина выбыла из боя, и пока я отбивался от двух ее товарок, на передних лапах уползла за обломки.

Вы получили урон 4 единицы!

И опять самая первая грызнула меня за ногу.

Внимание! Ваша органическая часть заражена! Примите антидот или воспользуйтесь медкапсулой или регенератором!

Хрясь! Хрясь! Хрясь!

Я уронил под ноги трубу, которая только мешала, и тяжелым кулаком нанес несколько ударов по голове собаки. Из пасти той плеснула кровь, она заскулила и разжала челюсти. Вот и второй противник готов.

От радости я стал беззаботнее, совсем чуть-чуть, но этого хватило вожаку для точного прыжка к моему горлу. Я сдавил его бока одновременно с моментом, когда он вонзил клыки в мое тело и резко дернул пастью. Кровь из раны хлынула рекой!

Внимание! Вы заражены боевыми нанитами! Немедленно примите меры к блокированию враждебной колонии, не дайте ей распространиться!

Время до окончательного заражения: 7:59... 7:58...

Страх и злость придали мне сил. Я перехватил собаку за задние ноги, крутанул ее вокруг собственной оси и с размаху приложил тварь головой о камни.

Только плеснула «малиновым вареньем» во все стороны!

Вы уничтожили врага!

После этого взял в руки трубу и добил подранков.

Вы уничтожили врага!

Вы уничтожили врага!

Время до окончательного заражения: 3:21...

Лекарства при мне не было, отыскать за три минуты не удалось, да и где эти поиски проводить, если я тут ничего не знаю? За десять секунд до истечения срока перед глазами все стало красным-красно, таймер заполнил все поле видимости. На цифре ноль я взлетел ввысь и увидел свое бывшее тело, упавшее на землю в ореоле искр и электрических разрядов и за несколько секунд растворившееся, сожранное колонией наноботов.

Вы умерли!

Вы возродились!

Внимание! У вас осталось 4 бесплатных возрождения. После этого каждая смерть будет начислять штрафные баллы к свободным очкам характеристик, при превышении лимита Ваш уровень окажется понижен.

Я опять оказался в знакомом подвале. Чистеньким, целехоньким и с прибытком – той самой трубой, которую держал в руках до самой кончины.

Первая боль и смерть были отличным уроком для меня. После этого я передвигался по развалинам крадучись, не брезгуя опускаться кое-где на пузо и ползти какое-то время. Так я избежал встречи еще с двумя стаями зараженных собак, крупными крысами и даже бродячим роботом, вооруженным шестиствольным лазерным пулеметом, который он пускал в дело при любой возможности. Одиннадцатый уровень этого парня внушал уважение не меньше, чем его скорострельная пушка, поэтому я сделал большой крюк, подальше обойдя его территорию. И не прогадал.

Через час я наткнулся на развалины древнего торгового центра. Выцветшая, поломанная вывеска с нарисованными стиральными машинками, пылесосами, электрическими чайниками и прочей бытовой ерундой сообщала о его ассортименте. Наполовину засыпанный обломками высотного здания, от которого уцелела лишь часть, похожая на сколотый гнилой зуб. Напротив раскинулась широкая площадка, бывшая стоянка, на которой сохранились гнилые остовы легковых машин. Думаю, что место для базы почти идеальное: ресурсы буду извлекать первое время из-под обломков торгового центра, на высотке, метров на тридцать возвышающейся над окрестностями, поставлю наблюдательный пост и огневую точку. Парковка станет площадкой для развертывания базы.

Все, решено.

Вы желаете потратить свободные очки на вызов челнока?

Да/нет.

Конечно, да, зря я, что ли, страдал несколько часов, блуждая по развалинам и убегая от дистрофичных крыс и собак, хотя мог бы вложиться в силу и ловкость и разметать их жалкие стаи.

Вы потратили 15 свободных очков опыта. Всего осталось 0.

Поздравляем! Вы выполнили задание ДОМ!

Примерно через минуту над головой что-то загудело, потом черная точка прорвала пелену свинцовых облаков и очень скоро превратилась в прямоугольную коробку, снабженную

четырьмя соплами тормозных и маневровых реактивных двигателей, из которых вырывались остроконечные струи пламени.

Приземлился челнок мягко, хотя я и ожидал, что земля должна была качнуться под ногами. Зато пыли космический аппарат поднял целую тучу, которая еще долго не рассеивалась.

Поздравляем! Вы сделали первый шаг к обретению славы и влиянию!

Одна из торцевых стенок опустилась на манер пандуса, открыв внутренности челнока. Через несколько секунд из него вышли шесть роботов-рабочих. После этого проход тут же затянуло чуть бликующим силовым полем. Пройти сквозь него смогу лишь я, больше никто.

Желаете установить точку возрождения?

Конечно желаю!

Все, этот челнок теперь является центром моей будущей базы. Если я его потеряю, то придется или захватывать новый, или с большим трудом строить аналог, выполняя зубодробительные квесты, чтобы Аниласта смилостивилась и отправила еще один челнок. Ну, или последний вариант – стать одиночкой. Отношения с центральной программой изрядно подпортил бы, вполне мог превратиться в изгоя и пополнить ряды рейдеров, грабителей радиоактивных пустошей. Не самая приятная игровая роль, ее выбирают только самые отмороженные игроки, не признающие канонов и правил, а также не любящие навязанного со стороны мнения. Так играть – это хуже, чем пробовать себя в гибридном варианте.

Итак, у меня в подчинении есть шесть покорных рабочих, даже рабов, настолько они связаны алгоритмами подчинения. А вот чем совершеннее станут юниты, тем большей самостоятельностью будут обладать. Вплоть до того, что начнут оспаривать мои приказы. По крайней мере, о таком говорилось в прочитанных мною гайдах. Бунтовать не станут, зажатые все теми же алгоритмами подчинения, но сделать по-своему, считая, что так правильнее, рациональнее и эффективнее – запросто.

Рабочие были самыми простейшими конструктами, нулевого уровня, без возможности улучшения и прокачки. Просто стальные скелеты с крошечным реактором за ребрами, с витками проводов и тонких тросиков, выполнявших роль человеческих мышц, связок и сосудов с нервами. Такое устройство весьма травмоопасно – роботы будут то и дело ломаться, цепляясь за острые углы, обломки, куски арматуры. В челноке специально для этого лежит набор инструментов, чтобы я мог исправлять повреждения работников.

Следующий уровень рабочих будет более продвинутым, проводов и тросов станет меньше на порядок, питание и передача движения будет осуществляться беспроводным способом (все на совести разработчиков, лично я такого не представляю), часть «коммуникаций» пройдет внутри стальных костей, можно будет добавлять защитные пластины и даже превращать рабочих в простейших солдат. Правда, бойцы из них – это как снаряды из одного вещества, но хоть отмахаться от тех же собак и крыс смогут.

В челноке имелся бесконечный источник энергии, от которого заряжался я и заряжались мои роботы. Хм, ну как бесконечный – заканчивается, конечно, но потом быстренько сам собой восстанавливается. Топлива ему искать не требуется, как и для будущих энергостанций, которые начну строить тогда, когда появится дефицит энергии при развитии базы. Для подчиненных имелись внешние разъемы на стенках челнока, так как проход внутрь был им заказан.

Как и ожидал, с началом работы по раскопкам ресурсов пошли поломки: то провод порвется на руке или ноге, то тросик заклинит мусором или зацепится им один из моих подчиненных за железяку, согнувшуюся крюком.

Блин, ну когда же я смогу набрать старинного хлама на постройку цеха с нормальными рабочими?!

Вы желаете построить сборочный цех для запуска роботов-рабочих?

Да/нет.

Уф, наконец-то я это сделал. Восемь часов кропотливой работы и, кажется, что больше устал я, чем шестерка железных олигофренов.

Вы получаете 300 единиц опыта за успешное развитие базы.

Цех – стальная коробка, притулившаяся сбоку в нескольких метрах от челнока, – позволял строить еще шестерых рабочих, чуть улучшенных по сравнению с теми, что свалились на меня в прямом смысле с неба. Но его можно было модернизировать за счет количества юнитов. Добавить брони, усилить энергоячейку для большей автономности, увеличить количество ядер в процессоре, чтобы не сильно тупили.

Вообще, как такового лимита по количеству не было. Просто необходимо было заложить требуемое количество сырья и выделить определенный объем энергии. Если ресурсов было бы полно, как и энергии, то можно выпускать одну партию за другой, заполняя все пространство стальными скелетами. Эх, мечты, мечты... Мало того что я сойду с ума, занимаясь починкой ломающихся, так и пользы в таком количестве безмозглых истуканов не будет.

Вместо шести рабочих я сделал четверых. На одного потратил ресурсы двух роботов, сделав более массивным и усилив защитными пластинами его каркас. После вручил свою трубу и отправил на охрану базы. Ресурсы остальных четырех роботов распределил между тремя, получив гораздо более сообразительных и умелых работников, чем первая шестерка.

Уже ночью, загрузив очередную порцию хлама, состоящего из останков стиральных машин, микроволновок, простых пылесосов и даже нескольких пылесосов-роботов, хлебопечек и тостеров, я почувствовал, что вот-вот на меня накатит... нервный приступ, очередной срыв. До меня только сейчас дошло, что суждено до конца жизни находиться среди этих развалин, общаться с программами, терпеть боль, умирать и возрождаться, рискуя с каждым разом потерять рассудок и стать очередным ботом или глюком.

Я поднял к черному небу лицо, стиснул кулаки и изо всех сил закричал, рискуя порвать связки:

– За что?!

Глава 2

Серый рассвет утра нового, второго дня в виртуальной реальности встретил меня угрюмо сидящим на куске потрескавшегося от времени бетонного блока. Перчатки на руках были измочалены, как и мясо на костяшках пальцев о камни и стены челнока с цехом. Ночью я чуть не сошел с ума, молотя руками и ногами все, до чего дотягивался. Досталось и роботам. В порыве ярости, которой сам от себя не ожидал, изуродовал двух рабочих нулевого уровня. Их останки теперь только в переработку. Пришел в себя только после нескольких ударов головой о бетонную стену рядом стоящего здания. Причем несколько первых ударов сделал, находясь в сумеречном состоянии разума. Но хорошая встряска прочистила мозги как следует.

Да, я рефлексировал всю ночь, как паршивый интеллигент. Впрочем, а кто я на самом деле? Интеллигент и есть. Всю жизнь витал где-то в облаках, отдаваясь своему увлечению без остатка. Возможно, оцифровка произошла по этой же причине, что-то там перемкнуло в мозгах – и вот результат.

Больше всего жалел не руки, сбитые до стальных костяшек, и не рассеченный лоб, а рабочих. Эта пара сломанных уйдет на создание одного точно такого же «нулевика». А в моем цехе производятся модели чуть совершеннее, так что еще и добавлять придется.

Заметил мигающий тревожным красным цветом значок в виде молнии и пошел подзаряжаться. Вместе с восполнившейся шкалой энергии ушли чувство голода и жажды. И так, начался новый день со старыми проблемами. Очень скоро начнутся нападения на мою базу, и чем дальше, тем больше и сильнее. Уже сейчас великий рандом стягивает в окрестности моей базы различных тварей. Сегодня они создадут свои гнезда и логова, завтра выведут первый приплод, а послезавтра первые разведчики начнут проверять меня на прочность. И это только начало! Еще через неделю начнут появляться противники посolidнее, к примеру, я хорошо помню того пулеметчика, который обитает сравнительно недалеко от меня. И если он нагрянет ко мне, то... уф, лучше не думать, придется заваливать его в прямом смысле телами солдат, после чего мне останется только застрелиться – к приходу еще более сильных гостей я буду гол как сокол.

За ночь роботы натаскали изрядную гору добра, пожалуй, хватит на две партии роботов, аж двенадцать штук, а вот оставшаяся четверка нулевиков полностью вышла из строя. Опять придется потратить час-полтора на их ремонт. Или?.. Хм, а это идея.

Из нулевиков, всех шестерых, получил двух нормальных рабочих роботов. Вторую партию разделил на четырех – два охранника и два рабочих, первые получились два в одном, вторые вышли обычными, без всякого апгрейда. Третья партия подарила базе еще четверку рабочих.

Оставив всех рабочих собирать добро, я выдал охранникам куски арматуры, вернул себе свою трубу и повел свой крошечный отряд навстречу приключениям. Нам предстояло зачистить окрестные развалины примерно в радиусе двух-трех сотен метров.

Первыми под раздачу попали знакомые собаки, чьи следы я заметил на пыльной поверхности обломка бетонной плиты. Две пары крупных отпечатков и три маленьких, явно щенячьих. По моей команде один из роботов сунул в щель, куда вели следы, металлический прут и начал там им шуровать. Вскоре появилась взрослая собака, но выскочила она не из норы, а сбоку – видимо, там имелся второй выход из логова. Увидев нашу четверку, тварь оскалила зубы, зарычала, но нападать не решилась.

– Ты, встань там и не пускай собаку в нору, – отправил я одного из охранников к тому месту, откуда появилась собака. К нему на помощь отправил того, кто выгнал животное из норы, сам же с последним роботом набрали куски пластика среди завалов, наломали веток с кустов и деревьев, после чего сложили большой костер у главного входа и подожгли. Огня

он давал мало, зато дым получился просто на загляденье: черный-пречерный, густой и стелющийся по земле. Нам, не нуждающимся в кислороде, он не мешал, а вот собакам досталось изрядно.

Вы не пошли напролом, воспользовались хитрой уловкой, чтобы разобраться с врагом.

Вы получаете вторичную характеристику Хитрость.

Со второго входа из норы полезли щенки – размером чуть крупнее кошки, с морщинистой кожей, покрытой мелкими свежими язвами и струпьями от старых, клоками шерсти. При этом клыки и зубы имелись в полном составе и вполне себе взрослые, почти что как у самки. Выглядели они мерзко и противно, у меня даже мысли не возникло пожалеть щенков. Да еще и зубы скалили так, что я сразу вспомнил вчерашнюю первую смерть от клыков точно такого же животного, только взрослее. Так что я прибил их без малейшего сомнения.

Враг мертв!

Враг мертв!

Враг мертв!

Увидев смерть своих щенков, самка издала душераздирающий вой, зло сверкнула глазами и исчезла среди руин, оставив поле боя за моим отрядом.

Следующую нору облюбовала уже пара зараженных собак с семью щенками. На этот раз нам пришлось помахать оружием. Прикончили одну тварь и серьезно ранили вторую, которая спряталась среди щелей в окружающих развалинах. По отработанной схеме натаскали горючих материалов и обложили ими все подозрительные норы, которые могут вести в собачье логово. И перестарались.

Ваши коварство и жестокость не знают границ. Вы убиваете врагов, не пачкая кровью свои руки и руки подчиненных. Вы получаете вторичную характеристику Бесчувственный, теперь Вам сложно подружиться с утонченными и трепетными натурами, такие будут бежать от Вас или же испытывать неприязнь в Вашем присутствии.

Повышается характеристика Хитрость +1.

Третья стычка произошла со стаей мутировавших крыс. Каждый мутант был крупнее щенков зараженных собак, при этом грызуны двигались очень быстро на своих маленьких ножках и совершали умопомрачительные прыжки. Никто из нас не погиб, но досталось изрядно. Моя куртка и штаны превратились в лохмотья, живая оболочка покрылась десятком укусов и глубоких царапин, с одного из охранников содрали две бронепластины и повредили правую руку, которая у него перестала двигаться. Это был пассив. А в активе – дюжина убитых взрослых особей и полсотни крысенышей, размером с хомяка, которых я растоптал. Под конец самому стало противно и появилось чувство тошноты. Будь у меня настоящий желудок – непременно бы сблевал.

Вы получаете вторичную характеристику Палач. Среди разбойников, душегубцев и рейдеров Вы сойдете за своего. Характеристика заменена на – Бесчувственный Палач. Вам не будут рады в поселениях, где царит закон и справедливый мягкий суд.

Я только хмыкнул, читая эти строчки. Да плевать! Этим поселений в игре великое множество, не рады будут в одних, всегда встретят с распростертыми объятиями в других.

Поздравляем! Ваши заслуги были оценены по достоинству, и Вы получаете новый уровень.

Ваш уровень – 2!

У Вас имеется 5 свободных баллов характеристик.

Уф, все, хватит на сегодня, вымотался физически и морально за эти несколько часов, нужно возвращаться на базу, отдыхать, делать новую партию роботов и смотреть, куда я могу потратить свои баллы. Ну и зарядить моих бойцов необходимо, так как активные боевые действия увеличили расход энергии.

Ресурсов, собранных в мое отсутствие, хватало на новую партию рабочих роботов: можно сделать не шесть, а три, и всех послать на зачистку местности. Но стало интересно, что я могу получить на свои пять баллов. Оказалось, и много и мало одновременно. За пять единиц я мог заказать себе с орбиты реактор и чертежи для его копирования и дальнейшего апгрейда. За десять – получить чертежи казармы для солдат первого уровня, имеющих бронепластины на уязвимых точках тела и лазерный пистолет. Вместо казармы предлагался цех второго уровня с рабочими роботами, среди которых имелась модель инженера, способного взять на себя часть контроля за рабочими, улучшить процесс добычи ресурсов, уменьшить процент отходов в производстве и многое другое, из-за чего я сейчас несу существенные убытки.

На казарму и новый цех у меня не хватало баллов, реактор, имеющийся в челноке, пока справлялся. Внимание перевел на уже имеющиеся постройки. Так как челнок модернизации не подвергался, а на переделку цеха не хватает средств, так сказать, то займусь-ка я улучшениями роботов. За два балла я открыл робота-ремонтника, который мог привести в порядок поломки у своих братьев в цеху и справиться с возведением элементарного защитного периметра. За один балл предлагалось поднять уровень рабочих, то есть с первого на второй. До уровня рабочих инженерного цеха они, конечно, не дотягивали, хоть и там и там сходили с конвейера сразу со вторым уровнем, зато на голову лучше уже имеющихся и на порядок – нулевиков, мир их праху, хе-хе.

Решено – сделано. На панели в челноке выбрал необходимые изменения, с сожалением вздохнул, увидев сиротливый ноль, где секунду назад зеленели пять баллов опыта.

Теперь вместо шести роботов я получал пять, но каждый из них слегка превосходил даже тех, которые создавались с увеличенным ресурсом за счет прочих рабочих. Или четырех, если среди них был один ремонтник, или двух ремонтников. Вот их я и заказал. И все были третьего уровня – один балл за второй уровень, два за третий.

Чуть передохнув и раздав указания, я отправился на очередную охоту – мне кровь из носа, но требовалось набрать десять баллов, необходимых для постройки казармы, а еще лучше больше, чтобы получить солдат более высокого уровня или заказать для них младшего командира.

После пятого разоренного гнезда, увеличения Палача и Хитрости на единичку я получил долгожданное сообщение:

Поздравляем! Ваши заслуги были оценены по достоинству, и Вы получаете новый уровень.

Ваш уровень – 3!

У Вас имеется 5 свободных баллов характеристик.

Сейчас мой персонаж выглядел так:

Аванг.

Раса: робот.

Уровень 3.

Сила 10.

Энергия 10.

Ловкость 6.

Сопротивление 6.

Харизма 3.

Наука 10.

Торговля 3.

Ремонт 3.

Легкое оружие 3.

Тяжелое оружие 6.

Тяжелая броня 6.

Энергетическая броня 3.

Бесчувственный Палач 2.

Хитрость 3.

Опять пришлось возвращаться на базу, заряжать и чинить роботов, отдыхать самому. Попутно запустил конвейер с рабочими роботами, пополнив свою армию тройкой (вместо пяти стандартных рабочих) охранников и отправив пять рабочих на разбор торгового центра. Имеющиеся два ремонтника справились с починкой выходящих из строя роботов на отлично. Видя это, одному я дал указание приступить к возведению охранного периметра, сиречь стены. Обломков бетона, остовов машин, арматуры и прочего строительного мусора ему хватит надолго.

За остаток светлого времени суток взять четвертый уровень у меня не вышло даже с возросшей мощностью отряда. Быстро наступившая темнота и вышедшие на охоту сильные ночные хищники заставили свернуть фарм и вернуться на базу.

Сегодня решил не тратить ресурсы на увеличение поголовья работников или охранников (по сути, те же рабочие, только сильнее, с большим аккумулятором и чуть более быстрым процессором). Завтра, если все пройдет удачно, все это добро понадобится для постройки казармы и запуска конвейера солдат.

Всю ночь я работал наравне со своими подчиненными. Спать мне не требовалось, впадать в искусственный сон, отключив себя на несколько часов, не хотел сам. Так почему бы не помочь работникам разбирать завалы и складывать полезное, условно-полезное и бесполезное по кучкам? Усталость была неведома моим мышцам, знай заряжайся от реактора и опять включайся в работу. С одной стороны, хорошо – сколько времени экономлю, с другой – люди и киборги прокачивали свои характеристики: Силу, Ловкость, Выносливость. Мне же для этого разработчики оставили лишь половину параметров, вроде оружейных и ремонтных навыков и ношения брони. Что ж, везде есть плюсы и минусы. Я не жалею, что выбрал робота, даже с учетом своей оцифровки.

М-да... Что-то администраторы не спешат с появлением.

Утром, отряхнувшись от пыли, я выступил в поход. Сегодня у каждого из шести охранников и у меня был в руках щит и короткая алебарда, сделанные ремонтниками за ночь из кусков металла, труб и арматуры. Пошел третий день, как я основал базу, и сегодня должен наступить пик заселения окрестностей монстрами. Часть из них я зачистил, это примерно две трети территории.

Черный влок.

Уровень 4.

Самый мелкий и условно слабый из чужих. Костяная броня непреодолима для оружия с низкой энергетикой. Укус ядовит для органических тканей.

Этот самый врлок был похож на вытянутую и узкую черепаху. Толстый панцирь надежно защищал от чего-то, не обладающего мощностью единого пулемета. Толстые кривые лапы были слишком коротки, чтобы атаковать уязвимое брюхо, где панцирь был лишь чуть крепче ореховой скорлупы. А шея, вооруженная треугольной головой с мощным клювом, вытягивалась почти на метр вперед с умопомрачительной скоростью. При этом и шея, и лапы были хорошо защищены костяными бляшками. Броня на шее и вовсе напоминала телескопическую удочку, где колена – костяные кольца, внутри которых пряталась уязвимая плоть. Четыре твари, против которых нужны гранаты и пулемет, а не наши кустарные алебарды.

Покрутившись вокруг неуязвимых тварей, я с досадой решил отступить – не по зубам. Да только забыл спросить их самих! Врлоки сели нам на хвост, как свора легавых встает на свежий след лисы.

Через полчаса одну тварь удалось заманить под неустойчивый обломок плиты и столкнуть тот на нее.

Враг убит!

После этого оставшаяся троица стала осторожней и больше в ловушки не попадалась. Пришлось плюнуть и по прямой рвануть на базу, чтобы там приготовить теплую встречу гостям из космоса. Надежды на стену, которой занимался ремонтник, не оправдались. Возможно, помогай ему еще два-три робота, сейчас бы часть периметра была надежно прикрыта, и врлоков остановили бы на подступах мои рабочие, забросав камнями сверху, пока они топтались бы под стеной.

Идея появилась в тот момент, когда один из роботов подошел к зарядному гнезду, чтобы наполнить опустевшую батарейку. Мощный аккумулятор каждого робота был надежно защищен от самых различных неприятностей, ведь серьезное повреждение приводит к взрыву. Рванет, конечно, не как фугас противотанковый, но и наступательной гранатой не покажется. Тем более что при взрыве выделяется очень много тепловой энергии, которая запросто способна запечь быка до самых потрохов.

– Эврика! – воскликнул я и помчался конструировать особых роботов.

Простые рабочие были туповаты для моих целей, ремонтники подходят, но жалко ресурсы. В итоге пришлось чуть придушить жабу и пойти с ней на компромисс: я получил трех слабых, невероятно глупых и полностью незащищенных ремонтных роботов с усиленными до максимального предела батареями.

Когда врлоки добрались до базы, на их пути стоял одинокий робот, держа в руках щит, алебарду и красуясь в лохмотьях, бывших некогда моей одеждой. Не видя вокруг моего подчиненного завалов и круч, с которых защитники базы могли столкнуть на них камни, чужие бросились на приманку, приняв ту за меня. Один из них опередил своих товарищей почти на три метра и первым вцепился в ногу робота, проскочив под щитом и проигнорировав слабый удар заточенной арматурины.

Миг спустя я ослеп от яркой вспышки, возникшей на том месте.

– Вот же блин, – выругался я.

Из-за слепоты я потерял ориентацию в пространстве. Осталась только карта, показывающая два красных пятнышка неподалеку. Взрыв убил лишь одного противника, и это было плохо.

Врагу нанесен урон 75 единиц!

Врагу нанесен урон 62 единицы!

Враг уничтожен!

Вы повысили вторичную характеристику Хитрость +1.

Когда зрение ко мне вернулось, и я смог оценить ситуацию, то понял, что все не так уж и плохо. Почти что плазменная вспышка не только обуглила наполовину самого прыткого врлока, но и серьезно ранила его товарищей, повредив жаром головы и передние лапы. Сейчас они нелепо топтались на месте взрыва, то и дело падая брюхом на землю и дергая обожженными шеями.

По моему приказу охранники зацепили чужих крюками под лапы и перевернули на спину. А дальше я несколькими ударами алебарды – штыря, приваренного на обухе топорика, пробил тонкий панцирь на груди и нанес смертельные ранения.

Враг уничтожен!

Враг уничтожен!

Поздравляем! Ваши заслуги были оценены по достоинству, и Вы получаете новый уровень.

Ваш уровень – 4!

У Вас имеется 10 свободных баллов характеристик.

Уф, наконец-то. Тут же потратил все баллы на казарму и очень скоро получил пять солдат. Тонкие, невысокие, кажущиеся грациозными по сравнению с массивными рабочими, они радовали мой взгляд. Каждый был вооружен лазерным пистолетом; на спине, в специальном креплении, имелись несколько сменных батарей к оружию.

– Вот теперь повоюем! – оскалился я в улыбке.

Дальнейшая зачистка местности превратилась в легкую прогулку. Охранники выманивали на себя разных тварей и держали их на расстоянии от себя с помощью щитов и алебард, а солдаты расстреливали врагов, как в тире. Когда удавалось заманить врагов в тесный проход в большом количестве, на сцену выходил робот-камикадзе, подрывавший себя и ближайших противников. Затем солдаты добивали ослепленных и обожженных врагов.

Уже через полтора часа я получил радостное сообщение:

Поздравляем! Ваши заслуги были оценены по достоинству, и Вы получаете новый уровень.

Ваш уровень – 5!

У Вас имеется 5 свободных баллов характеристик.

Глава 3

Прошло семь дней с момента, как я оказался в ловушке игрового мира. Сегодня получил девятый уровень и вместе с уже имеющимися набрал двадцать свободных баллов. Очки за пятый уровень я потратил на улучшение боевых роботов: вручил каждому солдату по второму пистолету, научил навыку меткой стрельбы и... все. Пяти баллов хватило только на это. Мои мечты обзавестись младшими командирами так и остались мечтами.

***Вы желаете получить чертежи оружейного цеха второго уровня?
Да/нет.***

Разумеется, я этого желал.

Вы получаете 1000 очков за успешное развитие базы.

И следом возник значок входящего вызова.

«Поздравляю тебя, мой помощник! Ты уверенно идешь к победе, возвеличивая нашу расу! За это я дарю тебе награду!» – знакомое красивое женское лицо с улыбкой отбарабанило сообщение и быстро исчезло.

Вы получаете бонус: чертежи лазерной винтовки «Луч».

– А вот за это большое спасибо! – искренне обрадовался я подарку Аниласты.

Еще бы, я собирался потратить аж целых два балла на изучение этого оружия, точнее, похожего, но чуть-чуть слабее, а тут оно само свалилось в руки и в более качественной модификации. Впору Аниласте ставить свечку за здравие, хе-хе.

Сэкономленные баллы вложил в чертежи тяжелого оружия и получил крупнокалиберную снайперскую винтовку и ручной пулемет. Один балл потратил на изучение чертежей ручных гранат и два ушло на то, чтобы увеличить емкость магазина винтовки и сменить магазинное питание пулемета на ленточное.

И гранаты и стрелковое оружие были огнестрельными, использующими взрывчатку и порох. Для тяжелого лазерного, плазменного и так далее, мне нужно было улучшать оружейный цех, поднимать его в уровнях.

Поздравляем! Вы выполнили минимальные условия скрытого задания для развертывания базы и укрепления периметра за семь дней.

Ваши заслуги были оценены по достоинству, и Вы получаете новый уровень.

Ваш уровень – 10!

У Вас имеется 5 свободных баллов характеристик.

– Сегодня просто праздник какой-то! – счастливо зажмурился я. – Обалдеть просто.

Халявные баллы я без сомнения потратил на создание в оружейном цехе исследовательского отдела. Теперь я могу отдавать туда трофеи и с большой долей вероятности получить рано или поздно чертежи оружия, которые станут производиться в цехе. И я уже знаю, что за оружие попадет первым на лабораторный стол цеха.

Сейчас у меня был отряд из двадцати солдат. Еще пятеро охраняли базу, обнесенную трехметровым забором из блоков и плит. Двое ворот в противоположных сторонах находились под присмотром шестерки охранников, они же открывали их, так как до автоматизации

процесса мне было еще далеко. Два дня назад на базу впервые было совершено нападение. Около полусотни зараженных собак, разбившись на три стаи, в сумерках решили атаковать. На что рассчитывал искин, что ими управлял, – не знаю. Крупных матерых тварей солдаты очень быстро перестреляли со стен. На следующее утро рабочие отволокли мертвые туши подальше, чтобы не смердели и не приманивали падальщиков.

На охоту за редкими вещами я взял всех своих солдат, сменив у некоторых вооружение. Так я получил двух снайперов с крупнокалиберными винтовками, пять стрелков с лазерными, одного пулеметчика и пять гранатометчиков, прочие щеголяли с парой пистолетов.

– Так-так, уже семнадцатый уровень, – прошептал я. – А ты вырос, малыш.

За прошедшие дни у меня выработалась привычка разговаривать с самим собой. Из роботов собеседники получались от слова «никакие» – не имели речевого аппарата низкоуровневые юниты, – а тишина без человеческой речи действовала на меня угнетающе. Вот и произносил раз от раза фразы вслух. Вполне может быть, что начал сходить с ума, хм... но в молчании, вероятно, уже свихнулся бы окончательно. Обычные игроки все же имеют возможность выйти в реальный мир, поболтать с друзьями, посмотреть телевизор, еще как-то развеяться, а вот я подобного лишен.

Робот с лазерным многоствольным пулеметом за неделю поднял несколько уровней. С автоматизмом и скрупулезностью он ходил по одному и тому же маршруту, очень сложному и который без долгих часов наблюдений не вычислить.

На этом маршруте в одном месте я установил три растяжки, соорудив примитивные мины из ручных гранат без осколочного наполнителя, «рубашки», если по-армейски (как-то вычитал в статье это название, когда рисовал комикс про древнюю войну). Слева и справа в сотне метров от закладки засели «тяжелые» снайперы. В полутора сотнях метров, прямо по ходу движения противника, занял позицию пулеметчик. Я с остальными солдатами спрятался в десяти метрах за насыпью из обломков здания.

Враг пройдет с обратной стороны этого завала, и в этот момент мы должны атаковать его по сигналу: выстрелам снайперов или взрыва гранат. Для захвата ценного имущества у меня была сделана сеть из тонкой цепи с большими крючками. Спутав противника, потом легко прикончу его лично, сохранив лазерный пулемет от повреждений (и заграбастав себе весь опыт, за уничтожение сильного врага). Ведь шальная пуля, осколок или взрыв гранаты может повредить оружие. Имей я цель просто уничтожить противника, то пара снайперов выстрелами инициировали бы взрыватели в тяжелых гранатах под его ногами. Или расстреляли бы пулями с термоупрочненными сердечниками, которые имели шансы пробить бронешитки робота.

То ли он заметил растяжки, то ли сегодня решил пройти парой метров правее, но наши минзакладки противник миновал. Чтобы понять это, мне не нужен был сигнал – я отлично слышал тяжелую поступь менее чем в двадцати метрах от себя. Под чужой стальной пятой хрустел щебень, скрипели куски ржавого железа, постукивали детали доспеха и оружие на теле робота.

Потом раздался выстрел и громкий металлический звон.

– Вперед! – рявкнул я мгновение спустя.

Четыре тройки, у каждой из которой была сеть, выскочили из-за укрытия и набросились на врага. Им нужно было пробежать всего пятнадцать метров до него, но не смогли, не спрелось. Со звоном раскрутился ротор блока стволов, следом раздались хлопки, когда за раскаленными лучами схлопывался воздух.

Вспышка! Вторая! Два моих солдата разлетелись на куски, когда взорвались простреленные лазерным лучом энергоячейки.

Третий солдат был перерублен пополам, но его батарея избежала попадания лазерного луча.

Еще вспышка, сообщающая, что уже четвертый мой робот превращается в кучку оплавленных и разорванных деталей!

Бдонг! Бдонг! Бдонг! Бдонг!

Это снайперы открыли частую стрельбу, отвлекая внимание врага на себя. Но тяжелые двенадцатимиллиметровые пули только рикошетили от бронепластин робота. Плюс от такой стрельбы был только в одном – от столкновения с пулями противник отшатывался и уводил прицел пулемета в сторону от солдат.

– Назад! Все назад! – заорал я что есть мочи и тут же спрятался за бетонный обломок, на котором спустя полсекунды заплясали лазерные лучи.

Уцелевшие солдаты шустро скрылись за камнями, избежав бесславной гибели.

Черт, когда я планировал операцию, то не ожидал такой прыти от одного-единственного, пусть и с пулеметом, робота. Что такое пятнадцать метров для дюжины стальных созданий? Тьфу – и растереть! Но треть их уже была выбита за несколько первых секунд боя, когда еще и пяти метров никто не успел преодолеть из отряда. Если бы не снайперы, то я рисковал потерять всю свою армию.

Бдонг!

Вспышка!

– Ах ты ж, сука! – скрипнул я зубами, когда пулеметчик нащупал-таки укрытие моего стрелка с крупнокалиберной винтовкой и шутя расстрелял того.

Во мне разгорелась злость. Плевать на трофей, но тебя, гад, я достану!

Нащупал несколько гранат на ремне, выбрал самую тяжелую, с килограммом взрывчатки и без осколков. Такими штуками в войну сто с лишним лет назад простые пехотинцы уничтожали многотонные туши танков, а в этой сволочи и трех центнеров не наберется.

Выдернул кольцо, досчитал до трех, и...

– Хэк! – хеканье машинально сорвалось с моих губ, когда я перебросил гранату через укрытие, все же человеческие привычки сказываются.

Через пару секунд оглушительно рвануло. От взрывной волны даже дрогнул тот обломок, за которым я прятался.

На секунду выглянув, я увидел только густое облако пыли, повисшее в том месте, где был враг. Потом взгляд скользнул в сторону, остановился на сети, лежащей рядом с останками одного из моих солдат. Тут же появилась идея, реализацией которой я и занялся.

Когда я поднял сеть и расправил в руках, на меня вышел пулеметчик. Повезло, что он пятился в мою сторону, держа пулемет направленным в сторону второго «тяжелого» снайпера, точную позицию которого так и не смог определить. На звон звеньев и крючков он среагировал быстро, даже успел развернуться и полоснуть очередь по мне почти в упор.

Но сеть уже накрыла его сверху, крючки вцепились в края щитков, за оружие, опутали руки.

Вы получили 56 единиц урона!

Вам нанесено критическое повреждение!

Вы получили 40 единиц урона!

Вам нанесено критическое повреждение!

Под эти сообщения у меня подогнулась левая нога, отрублена под самое колено, следом на землю упала левая рука, отсеченная лазером в районе бицепса.

– Вперед!

Я успел отдать последнюю команду, когда вновь сверкнул пулемет, направленный стволом в землю... куда я и упал. Вот ведь свезло гаду.

Вы умерли!

Вы возродились!

Внимание! У вас осталось три бесплатных возрождения. После этого каждая смерть будет начислять штрафные баллы к свободным очкам характеристик, и при превышении лимита Ваш уровень окажется понижен.

Первым делом я открыл карту и облегченно выругался (да-да, в последние дни я только так и выражаю эмоции – руганью и матом), когда увидел, что мои солдаты все были целыми; мало того, окруженная ими, рядом светилась красная точка врага.

На место боя я прибыл с эскортом из четверки охранников, вооруженных лазерными пистолетами. В одиночку, несмотря на свой десятый уровень, я поостерегся передвигаться. Двухуровневые же охранники неплохо пользовались лазерным оружием, а цели было все равно: выпустил в нее луч новичок или ветеран, урон-то не сильно отличается. Кое в чем мне повезло: солдаты были туповатенькие и даже после моей смерти выполняли последний приказ, то есть пленить врага, сбережь пулемет. И сейчас под их ногами лежал противник, опутанный сетями так плотно, что его тела не было видно. Пулемет он так и не выпустил и даже смог проделать прореху в путах, но дальше мои роботы зажали стволы оружия, не давая ими шевелить.

Был бы пулеметчик разумным или просто живым созданием, то я бы непременно выдал речь в духе голливудских героев. А этот вел себя как невероятно тупая, заскриптованная кукла. Так что я просто расстрелял его в упор, подведя дуло лазерной винтовки вплотную к голове.

Враг убит!

Поздравляем, Вы получаете контроль над новой территорией!

Ваши заслуги были оценены по достоинству, и Вы получаете новый уровень.

Ваш уровень – 11!

У Вас имеется 5 свободных баллов характеристик.

И снова плюшки посыпались. Я уже начинаю бояться будущего отката за такие подарки судьбы. По мне, так слишком легко даются уровни.

С собою забрал все: не только пулемет, но и останки робота. Жаль, что мне еще нескоро получится раскрыть НИИ, в котором можно было бы их изучить.

Огненный Дарт.

Тяжелый лазерный гатлинг.

Уникальное оружие.

Урон: 60—360 единиц.

Вы не можете пользоваться этим оружием.

Ну, не очень-то и хотелось.

Отправив охранников и двух солдат доставить трофеи и останки погибших бойцов на базу, я решил обойти местность.

Уже через десять минут нашел пролом под ногами, сквозь который просматривалось огромное помещение. Назвал бы пещерой, да только в мегаполисе их не найти. Здесь, скорее всего, похоронен под обломками зал древнего здания. В нем можно найти что-то интересное, а можно и впустую потратить время, если там, к примеру, театр, кинозал или ресторан. Уже было ушел, но тут взгляд остановился на замызганном куске пластика размером с обеденный стол с очень знакомым логотипом и почти полностью стертой надписью.

– «Мерседес»? Автомобильный салон? – вслух удивился я. – А это может быть очень интересно.

Вновь вернулся к трещине и попытался что-то рассмотреть.

– М-да, картина известного мастера: сражение негров в глубокой пещере безлунной ночью. Ну-ка, парни, вот вы скинули оружие и взялись за камни...

В этот момент со мною вновь связалась Аниласта:

«Мне неприятно видеть, как мои помощники сражаются между собою, радуя сердца людей и чужих своей грызней. В этот раз твой враг оказался безумен, ранее отринул меня, но я хочу, чтобы более никогда ты не поднимал оружие против моих помощников. За уничтожение ренегатов же получишь награду. Сегодня я дарю тебе ключ к челноку убитого тобой».

Изображение как всегда мгновенно потухло, а на карте загорелась синяя точка: судя по местоположению, это где-то рядом со мною. И сотни метров не будет. Пока мои роботы расчищали трещину, чтобы я мог попасть в помещение внизу, сам в это время стал искать челнок. И я его нашел, тщательно замаскированный кусками ржавого железа, обломками бетона и целой горой гнутой арматуры. Под такой защитой ни один сканер не обнаружит челнок, разве что по энергетическим всплескам от реактора, когда он работает на максимальной отдаче.

Пелена свободно пропустила меня – система признала меня как хозяина. Внутри было столько пыли, что нога в ней тонула. Никак не меньше семи сантиметров.

Немного очистил от нее пульт, включил его и дождался запуска системы. Наверное, предыдущий хозяин стерегся и потому почти полностью отключил челнок, чтобы чужие сканеры не засекали ничего подозрительного. Наконец пробежала заставка по монитору, открылось меню выбора.

– Тю-у, как все запущено, – покачал я головой.

Бывший владелец открыл только рабочий цех и энергостанцию. Зато прокачал рабочих до максимального пятого уровня, а станцию поднял до третьего, что дало прирост энергии на двести процентов. Что ж, нужно тащить сюда работников, ресурсы и строить цех, потом энергостанцию.

Желаете синхронизировать челноки?

Да/нет.

Едва только я нажал «да», так мгновенно появилось еще одно сообщение, радующее меня, как... как... даже и сравнить не с чем, я подобных чувств не испытывал ранее.

Поздравляем! Ваш талант и трудолюбие принесли свои плоды. Вы вошли в сотню игроков, кто за короткое время смог развернуть две базы. Стоимость всех построек снижается на 10 %, сбор ресурсов вашими рабочими увеличивается на 5 %.

Подарки не перестали сыпаться на меня и потом, когда я покинул челнок и вернулся к разлому. Роботы к этому времени освободили щель, и теперь можно было спуститься и все осмотреть.

Сначала по лестнице из толстой арматуры спустились два солдата с факелами, которые я сделал из ближайших кустов и молодых деревьев. Горели они не очень, но в темном помещении и такого освещения хватит, главное, не придется во мраке бродить. Поджигал, разумеется, выстрелом из лазерного пистолета, спичек в карманах не было, что неудивительно для моей расы. Когда солдаты вернулись к месту спуска и просигналили, что все чисто, я присоединился к ним.

Это и в самом деле оказался автосалон, причем расположенный на трех этажах, которые все были заставлены автомобилями. В основном новенькие (были когда-то, до апокалипсиса и восстания роботов) джипы, фургоны, минивены, спорткары. И лишь небольшое количество грузовиков и автобусов и даже лимузинов. Среди всех этих машин нашел два бронированных трехосных автомобиля. Несмотря на прошедшие годы, их двери открылись легко, хоть и были

ко всему прочему толщиной сантиметров двадцать. Внутри машин нашел лишь несколько миллиметров пыли на обивке салона. К сожалению, подарков никто не оставил.

Объект неисправен.

Неисправность 87 %.

Вашего навыка Ремонт недостаточно для ввода объекта в строй.

Вот такое сообщение всплыло, когда я решил сесть за руль.

– Ну, не очень-то и хотелось, – повторил я недавнюю фразу, пожал плечами и вернулся на поверхность.

Все же неплохое себе местечко подобрал «пулеметчик», автосалон с машинами, полными электроники и дорогих сплавов, на два порядка лучше торгового центра с бытовой техникой. Что ж, проблема с ресурсами решена, осталось только доставить сюда рабочих и отправить под землю разбирать автомобили. Тут мелькнула мысль, что в таком огромном салоне обязательно найдутся незамеченные щели, проходы, да и просто технические туннели, по которым могут попасть ко мне те же крысы и зараженные собаки. Значит, придется строить минимум одну партию солдат только для постоянного патрулирования под землей.

До ночи я успел навестить Базу № 1, построить пять солдат, два пулемета и три лазерные винтовки, вооружить новым оружием бойцов, отправив штатные лазерные пистолеты на склад (в челнок, где уже лежали останки «пулеметчика»). Позже легкое оружие можно будет продать или использовать как вторсырье, когда заметно снизятся отходы производства. Просто сейчас что лазерный новенький пистолет скидывать в переработку, что десяток древних кофеварок – одинаково, КПД цехов низок. Пока роботы строились, отправил в оружейный цех на исследование пулемет и получил уведомление от системы:

Высокая сложность объекта. Изучение невозможно.

Увеличьте уровень исследовательского отдела.

М-да, а я так рассчитывал на возможность вооружить своих бойцов такой вундервафлей... облом.

С собой взял пять солдат и шестерку охранников, которые, по сути, были простыми, только хорошо проапгрейденными рабочими. У каждого из них при себе был лазерный пистолет и две гранаты, которыми они худо-бедно могли пользоваться. Кроме них забрал двух ремонтников из пяти, что имелись у меня на первой базе.

На обратной дороге попался крысиный выводок. Его вожак – огромный черный крыс с двумя головами и шестью хвостами – без раздумий атаковал мой отряд. Три десятка грызунов против двенадцати роботов с двумя пулеметами, тремя лазерными винтовками и семью пистолетами, плюс куча гранат с всевозможной начинкой – это даже не смешно. Уцелел только вожак, который не спешил атаковать в первых рядах, а писком на грани ультразвука командовал своими подчиненными из-за их спин. Он вовремя развернулся и задал стрелка, когда увидел смерть последних крыс. Но уйти с неповрежденной шкуркой, несмотря на всю стремительность, не смог и отдал нам в качестве трофея два хвоста, получив взамен несколько сильных ожогов на филейной части.

Всю дорогу я с опаской смотрел на карту, ожидая от рандома подвоха. Вот не верил, что просто так получил вторую базу и преотличное место с ресурсами, за все всегда нужно платить. К счастью, когда я вернулся, у трофейного челнока было пусто.

Патрульные просигналили, мол, все чисто и спокойно.

Сначала ремонтники построили хорошую и прочную лестницу, которую чуть позже сменил нормальный подъемник. Рабочие в это время очищали и расширяли пролом, чтобы ту

можно было установить. Первыми по ней спустились солдаты – всего шестеро, разбитые на три двойки, состоящие из пулеметчика и бойца с лазерной винтовкой. Пришлось взять одного стрелка с пулеметом из остатков армии, но решил, что это стоит того, ведь на поверхности остается еще немалый отряд, плюс «тяжелый» снайпер, засевший на пятом этаже в одиноко стоящем здании в полутора сотнях метров от челнока.

Мне же так не терпелось построить цех с отличными рабочими и начать их выпуск, что включился в работу наравне со своими подчиненными.

Глава 4

За три дня работы в автосалоне у меня даже излишки ресурсов образовались.

Увеличил число солдат до полусотни, создал патрули в окрестностях двух баз, сделал несколько секретов и снайперских расчетов с крупнокалиберными винтовками. Простых рабочих с первой базы заменил на улучшенных, из цеха второго челнока, а вот охранников (по привычке их так называю) оставил. Я заметил, что они хоть и не так сильны и подвижны, как новички, зато сообразительнее их. Вероятно, это связано с накопленным ими опытом, когда бродили со мной в группе и зачищали от врагов местность. И на этом остановился.

У меня случился застой. Солдат и рабочих было ровно столько, чтобы не перегружать реакторы в обоих челноках. Строить дополнительную энергостанцию я не спешил, было у меня странное чувство, что не стоит торопиться с этим.

Ресурсов даже запас имеется, поэтому стахановская добыча сотнями рабочих мне не нужна. Требовалось изучать новые чертежи, но не было свободных баллов. И получить их никак не получалось, так как мелкие враги уже стали избегать моей территории, а сильные не забредали. Логова не могли найти разведчики, правда, из рядовых простейших роботов-солдат разведчики больше носили название, чем таковыми являлись.

Пришлось расширить их сферу влияния, увеличив радиус патрулирования еще на полкилометра. И тут сразу улыбнулась удача!

В огромном подземном переходе, частично заваленном, мои подчиненные наткнулись на колонию чужих, многочисленную и опасную. Подробности не разобрал и не получил: пара патрульных продержалась около минуты, после чего была уничтожена. И даже кого-то смогли прибить, судя по тем крупинкам опыта, что перепали мне. О нападении я узнал из тревожного сообщения, чужих определил по значкам на карте, как и место, где случился бой. Повезло, что мой куцый интерфейс дотянулся до той точки, а то гадал бы сейчас, кто да где прикопал солдат.

Потирая ладошки от нетерпения, я бросился в челнок номер один, чтобы наштамповать ремонтников-камикадзе и десяток солдат, которыми восполню уже имеющиеся и будущие потери. Выступил через два часа, взяв с собой тридцать солдат и семь ремонтников. Пять пулеметов, столько же крупнокалиберных винтовок, два десятка лазерных винтовок и сотня гранат, дюжина из которых были невероятно тяжелыми, по килограмму только взрывчатки, плюс корпус, ручка из обрезка тонкой трубы и два детонатора – на удар и замедление. Детонаторы фиксировались одной чекой, так что времени на приведение в боевой режим сразу двух много не занимало.

Первое, что отметил при подходе к переходу – это невероятную тишину и безжизненность в округе. Даже следов вездесущих крыс не наблюдал.

– Ты туда, ты вон на ту кучу хлама... в здание... на кирпичную будку, – за две сотни метров до логова чужих я распределил снайперов по местам.

Пространство перед подземным переходом было, хм, своеобразным, другого определения и не найти. Все груды и кучи были расчищены на внушительном пространстве, а затем заставлено более компактными завалами, скорее даже столбами и стопками из блоков, плит, труб и прочего постапокалипсического мусора. Практически лабиринт, разве что без тупиков. Если это дело рук чужих, то твари предпочитают ближний бой, выскакивая из-за укрытия, нанося удар и тут же прячась, если атака не увенчалась мгновенным успехом. Самое большое расстояние между штабелями плит – метров десять, а кое-где не больше четырех. От начала баррикад до спуска под землю метров шестьдесят-семьдесят.

– Вперед, – продублировал я свои слова взмахом руки, отправляя в авангард ремонтника и солдата с винтовкой «Луч».

Солдат двигался в пяти метрах за ним, готовясь открыть стрельбу на малейшее движение. Я и остальной отряд остались стоять на границе между мусором и лабиринтом, ожидая результата от разведки боем.

Чужие терпели до последнего, выжидая, когда же мы тронемся следом за авангардом. Только когда ремонтник оказался у самого спуска, с ближайшей колонны на него рухнуло что-то огромное, великолепно замаскированное под цвет бетона и грязи.

– Праа-агхрр! – заревел чужой, когда в его руках взорвался камикадзе.

Рана точно была смертельная или очень-очень серьезной, но сразу противник не умер.

«Бдонг! Бдонг!» Басами ответили на рык неприятеля снайперы, уложив обе пули точно в широкий корпус. Брызнула кровь, почему-то зеленого цвета, полетели клочки серой шкуры. Сопровождающий ремонтника полосовал врага огненными лучами, оставляя багровые рубцы.

– Рааарг!

Чужой развернулся и, качаясь корпусом из стороны в сторону, попер на нас. Тут уже включились в работу пулеметчики, начав щедро засыпать пространство перед собою. Пули рвали тело чужого, но еще больше доставалось окружающим колоннам.

Одна из очередей прошла по верхушке штабеля, но брызг бетонной крошки и пыли не было. Заинтересовавшись, я поднял винтовку и направил лазерный луч в это место. Прошло несколько секунд, и чужой, на котором я поджаривал шкуру, не выдержал и спрыгнул на землю.

К реву первого врага присоединился рык второго. К этому времени в поджаренном было столько свинца, что он едва шел. Зато второй сохранил всю свою сноровку, несмотря на десяток ран и ожогов. Он легко схватил солдата, игнорируя выстрел из «Луча» в упор, и оторвал тому голову одним движением толстых лап. Потом открутил руки, бросил раскуроченное и еще дергающееся тело под ноги и несколько раз подпрыгнул, сминая робота в лепешку. Я с надеждой на эту выходку смотрел и мечтал, чтобы сработала энергоячейка, но взрыва так и не произошло.

Разобравшись с солдатом, тварь бросилась в нашу сторону, ловко укрываясь от пуль и огненных лучей за преградой.

Когда она была в двадцати метрах, я бросил винтовку под ноги и снял с пояса тяжелую фугасную гранату. Перед броском выждал пару секунд, опасаясь, что ударный детонатор может не сработать при падении, ну и просто перестраховываясь.

Тяжелый снаряд я бросил примерно в то место, поблизости от которого должна была проскочить тварь. Граната пролетела всего пятнадцать метров и была перехвачена огромной волосатой лапой еще одного чужого, до этого прятавшегося за колонной совсем рядом с нами.

Если он хотел швырнуть подарок обратно, то не стоило так топорно действовать и грубо останавливать взрывоопасный предмет. Граната взорвалась в его лапе, отчекрывив ту по самое плечо и контузив чужого.

Вы нанесли критическое ранение!

Враг оглушен!

Чужой медленно повалился на землю, заливая все вокруг ярко-зеленой «кислотной» кровью.

Бдонг! Бдонг! Бдонг!

Тяжелые снайперы выпустили несколько пуль по упавшему врагу и тут же переключились на другую цель, по «бегуну», который оказался уже совсем рядом с нами.

– Рааарг!

От удара могучей лапы отлетел ближайший к врагу стрелок с «Лучом», сбив еще одного. Третьему чужой оторвал голову и тут же запустил ее в меня.

– Вот ты сука! Взять его!

По этой команде к монстру бросились оба ремонтника, а солдаты, наоборот, постарались разорвать расстояние. Вряд ли противник разбирался в классификации роботов, скорее даже обрадовался, что в его руки угодили какие-то задохлики, которым хватит и одного щелбана. Но когда сначала один, а миг спустя и второй ремонтник взорвались вплотную с ним, то он мигом поменял свое мнение. А уж как заорал!

– Не нравится, гадина? А как тебе это?!

После этих слов я бросил ему под ноги вторую гранату. Больше при себе «ручной артиллерии» без осколочной оболочки не было. Чужому взрывом оторвало стопу, после чего он упал на землю.

– Дай сюда, – я почти вырвал из рук робота пулемет и выпустил все оставшиеся патроны в ленте тому в голову.

Несколько пуль срикошетили от толстых костей черепа, но в тот момент в азарте я почти не придал этому внимания. Наконец, пулемет выплюнул пустую ленту из приемника.

А тварь все еще была жива.

– Гранату! – скомандовал я, и два робота вложили в обе протянутые руки по противотанковому заряду.

Зажав одну из них под мышкой, я активировал вторую и аккуратно кинул ее на чужого, так, чтобы она несильно ударилась о тушу и скатилась к голове. – А теперь назад!

От близкого взрыва качнулась земля под ногами, во все стороны полетели грязные зеленые ошметки. От той гранаты, что поймал предыдущий противник, эффект был не тот, возможно потому, что детонация произошла в воздухе.

Отлично, хватило одной гранаты, чтобы прикончить такую живучую скотину. Кстати, а что там с безруким и поджаренным? Я бросил взгляд на лабиринт и порадовался: один был мертв дальше некуда, о чем сообщала система, подсвечивая контур серым цветом. А вот второй уже почти очухался и сидел на корточках у столба, мелко трясая низко опущенной головой. От снайперов он был прикрыт лабиринтом, лазерные лучи бесполезно кромсали его дублированную шкуру, лишь оставляя следы сильных ожогов и сжигая свалывшуюся шерсть, пулеметчики меняли ленты в оружии.

Желая, чтобы поблизости не оказалось чужих на верхушках колонн, я выдернул чеку из второй фугасной гранаты и в несколько прыжков оказался рядом с тварью. Видимо, он меня учуял, так как услышать после контузии мои шаги было просто не в состоянии, а учуяв, поднял морду вверх и негромко зарычал.

– Да на, не плачь! – крикнул я с веселой бесшабашностью и кинул в него гранату с расстояния в три метра и тут же бросился под защиту колонны.

Не успел и получил в спину сильный пинок взрывной волной, которая впечатала в бетонные блоки, чуть не отправив от сотрясения на перезагрузку. К солдатам вернулся шагом, приходя в себя от двух взрывов вблизи себя.

– Все, домой, – скомандовал я. – Навоевались, блин.

Я потерял трех солдат и трех ремонтников, чужие – всего три особи. Но мои-то были пятого-шестого уровня (жаль, но как назло под удары попали роботы, которые успели прокачаться в патрулях и на зачистке), а вот враги в три-четыре раза выше. Впрочем, повезло, что они атаквали по одному, а не всем своим составом. Атакуй они хотя бы впятером и одновременно, то легко бы смяли весь мой отряд, и не помогли бы ни гранаты, ни снайперы на дальних позициях. Чтобы зачистить логово, прямолинейная атака не подойдет. Либо придется заваливать телами, а это жуткий перерасход ресурсов выйдет.

Хм, телами... телами... а если к энергоячейке камикадзе присовокупить пяток противотанковых гранат? Что ж, очень интересная мысль, только через пень-колоду ее не стоит решать, нужно сперва вернуться на базу и уже там хорошенько обдумать все.

Но сначала необходимо просмотреть все системные сообщения, которые я отключил перед боем.

Тролб.

Раса чужих.

Уровень 21.

Крайне агрессивные и живучие создания, живут колониями под землей или в темных каменных зданиях, обладают ядовитой кровью, которая быстро испаряется и насыщает воздух ядовитыми соединениями, опасными для людей и киборгов. Отдаленно некоторые особи похожи на горилл телосложением, великолепно маскируются среди руин. Часть особей имеет две пары рук и второй мозг с высшей нервной деятельностью на позвоночном столбе между лопаток. Ведут преимущественно ночной образ жизни.

А ведь и в самом деле те твари смахивали на обезьян. Вот только с гориллами зря их сравнили, скорее похожи на мифического йети – снежного человека. Длинные лапы, прямоходящие, опираются только ногами о землю, не помогая руками, насколько я видел. Шерсть длинная, густая, очень плотная и великолепно сливается с бетоном и пылью. Встреть я их ранее, когда ходил с алебардами, так даже против одного чужого не выстоял бы, не пробили бы острые куски железа его свалывающуюся, как войлок, шерсть и дубленую шкуру.

Вы нанесли критическое повреждение!

Противник оглушен!

Это в тот момент, когда тролб перехватил мою гранату и лишился лапы, заодно и выпал в аут от близкого мощного взрыва. Удивительно, как только не потерял и голову, ведь рвануло-то всего в метре от нее!

Тролб.

Раса чужих.

Уровень 20.

А это тот крендель, любитель бегать среди лабиринта.

Вы нанесли 120 единиц урона!

Вы нанесли 42 единицы урона!

Вы нанесли 27 единиц урона!

Вы промахнулись!

Вы нанесли 41 единицу урона!

Вы промахнулись!

А вот и момент, когда я сначала лишил чужого части стопы, а потом расстрелял из пулемета. Промахи – это, видимо, те самые рикошеты от лобной кости.

Враг убит!

Поздравляем, вы уничтожили противника почти вдвое выше Вас уровнем! Вы получаете 3 % опыта к каждому сраженному Вами противнику, выше уровнем более 5.

Враг убит!

Теперь пошли в ход противотанковые гранаты, после которых чужие раскинули мозгами, хе-хе.

***Ваши заслуги были оценены по достоинству, и Вы получаете новый уровень.
Ваш уровень – 12!
У Вас имеется 5 свободных баллов характеристик.***

Только закончил просмотр сообщений, как со мной связалась Аниласта:
«Ты обнаружил базу чужих и не уничтожил ее, я разочарована в тебе, помощник. Если мы будем бегать от каждого врага, то наша раса исчезнет. Твой поступок позорен! Я даю тебе срок 48 часов, чтобы логово нашего противника исчезло навсегда!»

Вами получено задание СМЕРТЕЛЬНЫЙ УДАР.

Условие: уничтожить логово чужих в подземном переходе за 48 часов с этого момента.

Отказаться невозможно, это лишит Вас большей части поддержки Аниласты.

«Вот же сука-то, а? Не понимает разницы между тактическим отступлением, разведкой боем и бегством», – мысленно обматерил я свое начальство. Вслух опасался ругать и критиковать, ведь если имеются бонусы, то где-то ждут своей очереди и штрафы. А ну как в эту программу вложили при создании не только внешность женщины, но и ее образ мышления? Обидится на раз-два ведь.

Тратить полученные за бой баллы я не стал. Пять – это так мало! На очереди у меня стояла постройка отдела разведки в казарме. Там целых пять бойцов со способностью к маскировке и талантами к разведывательной деятельности можно нанять. И все младшие командиры, сержанты. Ими, при необходимости, смогу заполнить вакантные места среди пехоты, раз уж руки не доходят до повышения в казарме солдат. Хоть и будет это сродни забиванию гвоздя микроскопом.

Для завтрашней атаки я приготовил семь камикадзе. Каждому будет вручена перевязь с противотанковыми гранатами, которых там штук пять или даже шесть положу. Пять килограммов простенькой взрывчатки, должны уложить даже матерого тролба. А еще ими можно расчистить лабиринт, чтобы простреливать из крупнокалиберных винтовок и пулеметов все пространство перед спуском в подземный переход.

Ночью Базу № 1 атаковали тролбы. Выследили по следам, оставленным отрядом, и решили нанести ответный визит вежливости. Спасла меня паранойя и избыток ресурсов, получаемых с двух баз. В радиусе сотни метров, а кое-где и на двести от стен периметра я и мои роботы установили сотни растяжек и самодельных мин из патрона, гвоздя и гранаты. На одну из них кто-то из чужих и напоролся, сообщив о себе грохотом, вспышкой пламени и столбом пыли, видимым даже в неярком свете луны.

Потом открыли огонь снайперы и пулеметчики, полосуюя места, где мелькали огромные тени тролбов. Дошло до рукопашной, в которой я потерял дюжину роботов безвозвратно и еще десяток получили повреждения различной сложности. Убил лично одного из пяти чужих, что ворвались на территорию базы. Утром нашел еще два изорванных тела на минном поле. Семь против пятнадцати (трех роботов, оказалось, проще было отключить и отправить в переработку, чем чинить), и я не знаю, сколько в том логове этих тварей обитает. Быть может, ночью это было всего лишь разведкой, и сегодня, после наступления темноты, меня навесят все самцы и самки, которые считаются защитниками логова.

Восполнив потерю солдат, при этом с горечью подумав, что запас ресурсов расходуется крайне быстро, я на рассвете вернулся к логову тролбов. Запомнив, как вчера они маскировались на столбах, я еще за сотню метров до начала лабиринта отдал команду обстрелять там все что только можно.

Пули и лазерные лучи исчеркали камни, но ни одного попадания не было. Даже если принять факт, что толстокожие твари решили терпеть до последнего, но ведь и системных сообщений о нанесенном уроне также не было.

Когда я начал расставлять снайперов, один из них обнаружил затаившегося чужого. «Снежный человек» лежал за завалом, мимо которого мы только-только прошли. Поняв, что его обнаружили, тварь с ревом вскочила и смяла робота одним ударом.

– Рааарг!

Ее рев подхватили еще два десятка тролбов, выскочивших слева и справа. До этого они искусно прятались от наших глаз среди завалов.

– Рааарг!

– Рааарг!

– Да сколько же вас тут, мать вашу? – скрипнул я зубами от злости.

Один за другим гибли солдаты, ничего не смея противопоставить огромным чужим. А туповатые ремонтники не подрывались, не успев получить приказ.

– Гранатами их! Гранатами! – во все горло закричал я.

Потеряв почти десять солдат, я наконец-то размочил счет. Просто один из солдат метнул ручную гранату в чужого, который в это время отрывал голову ремонтнику. От взрыва сдетонировал «пояс шахида», разорвавший на части тролба. Но вреда от этого вышло больше, чем пользы: взрывной волной сбило на землю ближайших роботов, в то время как чужие сумели устоять на ногах, после чего с радостным ревом бросились топтать лежащих противников.

Второй взрыв убил сразу двух врагов и трех моих солдат. После этого враги добрались до меня. Не собираясь ждать, когда мне открутят голову, я активировал две противотанковые гранаты и сам прыгнул на ближайшего четырехрукого тролба, а в момент столкновения ударил гранатами друг о друга.

Вы умерли!

Вы возродились!

Внимание! У вас осталось два бесплатных возрождения. После этого каждая смерть будет начислять штрафные баллы к свободным очкам характеристик, при превышении лимита Ваш уровень окажется понижен.

Вы уничтожили врага, добровольно пойдя на смерть. Вы получаете вторичную характеристику Камикадзе. Возможно, Вас не захотят брать в плен и убьют на месте, опасаясь вашего решения уйти на тот свет не в одиночку.

По карте я смотрел, как исчезают одна за другой синие точки. Что ж, я вновь проиграл, и проиграл с разгромным счетом. Вместе с убитым мной свою смерть нашли еще четверо чужих. Учитывая, как быстро они размножаются, можно с уверенностью сказать, что через три дня эти твари восполнят потери и даже увеличат численность особей в логове.

Хотя... для размножения им требуется биомасса, а ведь мои солдаты для них не годны, тела убитых тролбов же полностью не восстановят численность, ведь часть массы будет утеряна. Значит, у меня еще есть шансы уничтожить логово до указанного Аниластой срока.

Ночью я убрал все секреты и патрули, загнал рабочих и солдат в цеха и казарму, везде наставил растяжек и стал ждать гостей. Как и днем ранее, враги пришли глубокой ночью. Без потерь миновали минзаграждения перед периметром, а за стенами нарвались.

Особенно густо я заминировал подступы к строениям и проходу в торговый центр. А когда рванули сразу несколько мощных растяжек, да так, что аж загудели стены челнока, я даже чуть-чуть встревожился. Ведь мне же совсем не хочется взорвать собственный дом?

Враг уничтожен!

Враг уничтожен!

Враг уничтожен!

Вы повысили вторичную характеристику Хитрость +1.

Ваши заслуги были оценены по достоинству, и Вы получаете новый уровень.

Ваш уровень – 13!

У Вас имеется 10 свободных баллов характеристик.

Утром я чуть не вляпался в биологическую «мину», едва только вышел из челнока. Ломать из строений у меня было нечего, поэтому чужие превратили в труху и раскидали во все стороны тщательно отсортированные по количеству металла, пластмассы и электроники ресурсы из торгового центра и щедро загадили (в прямом смысле) всю территорию внутри периметра. Искин, что управлял нападением, оказался с чувством юмора, жаль, что черного.

– Ну-ну, – прошипел я сквозь зубы, – еще посмотрим, кто посмеется в конце.

Ресурсы для изготовления камикадзе и мин забрал с Базы № 2. Тридцать ремонтников и полторы сотни гранат были изготовлены только в два часа дня. Потратил почти все свои запасы, а ведь считал, что накопил столько, что можно роботам отпуск давать за ударный стахановский труд. Правда, тут и тролбы постарались, которые безвозвратно уничтожили примерно четверть заготовленных ресурсов.

С самого утра погода не радовала. Небо затягивало тучами, которые то сбивал в одно большое полотнище ураганный ветер, то разрывал на десятки мелких клоков. Иногда срывались сверху крупные капли дождя. Кое-где в старых зданиях из-за ветра происходили обрушения. Листы ржавого железа летали над руинами, как сухие листья.

К логову тролбов я пошел другим путем, заложив большой крюк, чтобы не нарваться на возможную засаду и держась подальше от высоток, которые могут рухнуть прямо на голову. Возле лабиринта меня никто не ждал, что было очень подозрительно. Камикадзе спокойно промаршировал до самого спуска, но никто его не тронул. Второй и третий также были обделены вниманием чужих.

Мысленно пожав плечами (может, так погода на них повлияла?), я приказал камикадзе рассредоточиться по лабиринту и сделать жиденькую цепочку из пяти роботов перед спуском под землю. Приказ им был отдан однозначный: взрывать врагов, как только те окажутся в нескольких шагах.

Сам с десятком камикадзе и пятью солдатами спустился вниз.

В переходе было удивительно чисто. Тьфу, не так... здесь не было той грязи и мусора, что сопровождали апокалипсис. А так-то пыли, земли, обрывков чего-то здесь хватало.казалось, что здесь просто поработали вандалы, разбросали мусор, разбили лампы. От прежней жизни уцелели киоски, занимавшие одну из стен перехода. Примерно на каждом пятом были противоударные жалюзи, что тешило во мне надежду на будущий хабар.

Поворот направо и налево. Слева через десять метров мой отряд уткнулся в плотный завал, пришлось разворачиваться и двигаться по правому. И почти сразу же наткнулись на первого тролба, застывшего косматой горой в центре прохода.

Бдонг! Бдонг!

Среди тесного пространства выстрелы крупнокалиберных винтовок были оглушительны.

Бдонг!

Третья тяжелая пуля ударила противника в шею, вырвав из нее тугой фонтан крови, ударивший в высокий потолок. Первые две пробили насквозь череп, но даже от таких ран чужой не падал. Продолжал стоять, покачиваясь и разевая пасть в беззвучном рыке, из которой лился поток зеленой крови.

Я бросил факел в чужого, снял с плеча винтовку, быстро прицелился в центр груди и нажал спуск.

Бдонг!

***Вы нанесли урон 120 единиц!
Вы нанесли критическое ранение!
Враг уничтожен!***

Вовремя вспомнив про второй мозг, я выстрелил в грудь, понадеявшись, что пуля пробьет тело насквозь. Как-никак двенадцать с половиной миллиметров и каленый сердечник. И не ошибся – тварь замертво рухнула наземь.

– Рааа-ааа-арг!

Из глубины раздался слитный рев десятков особей.

– Вперед!

Трое ремонтников по команде бросились вперед, я с остальным отрядом поспешил назад, но не успел отойти и на десять метров, как за спиной раздался первый оглушительный взрыв. Стены и пол качнулись, словно живые. На потолке появились трещины, и посыпались куски бетона, уцелевшей до сего дня штукатурки, осколки стекла от ламп.

Взрывной волной всех без исключения сбило с ног и...

***Вы умерли!
Вы возродились!***

Внимание! У вас осталось одно бесплатное возрождение. После этого каждая смерть будет начислять штрафные баллы к свободным очкам характеристик, при превышении лимита Ваш уровень окажется понижен.

Ваш вторичный навык Камикадзе увеличивается +1. Теперь при вашей добровольной смерти противники в радиусе пяти метров теряют 3 % здоровья.

Я очнулся на своей первой базе, где всюду шло наведение порядка. Первым делом я открыл карту, чтобы оценить результаты вылазки.

– М-да, зато все получилось, почти.

Из тридцати камикадзе и пяти солдат у меня осталось всего двенадцать. Взрыв был такой силы, что зацепил роботов, которые стояли у спуска в переход. Взорвавшись, они заделали еще трех смертников в лабиринте.

Потери огромны! Бой только начался, а я уже погиб, погибли два десятка моих солдат, а прочие по моей команде, только что отданной, возвращаются на базу. Зато я был точно уверен, что проход запечатало намертво, и если у тролбов нет запасного лаза, то они обречены. Эх, плакал мой хабар в ларьках, а ведь я уже раскатал губу.

А ведь бывало такое у меня, бывало. Играл я в стратегии, и порой мою базу противники выкашивали подчистую. Или собранную армию на марше, или в секретном лагере выжигали ОМП, благодаря своему шпиону в моих рядах. Может, потому я так легко сейчас смотрю на потери, привык просто? Больше скорблю по содержимому киосков в переходе.

Остатки армии я собрал на территории Базы № 1, сняв посты и секреты. Все равно они крайне плохо себя показали при нападении тролбов – так и не обнаружили чужих до того момента, пока те не заделали растяжку.

Глава 5

«Поздравляю, помощник! Ты выполнил мое указание, и логово чужих уничтожено. Ни один враг не ускользнул. Мне приятно, что ты не игнорируешь приказы и готов их выполнять, даже в ущерб себе. Сожалею о твоих потерях и считаю, что они достойны щедрой компенсации».

Вызов Аниласты застал меня неожиданно за работой. Я в этот момент вместе с охранниками восстанавливал ворота, уничтоженные тролбами позавчера ночью. Признаться, я уже устал ждать наказания от Аниласты, ведь прошли уже сутки с момента окончания выданного ею срока на уничтожение логова чужих. И тут вдруг оказывается, что она мной довольна, как кошка, объевшаяся сметаны.

Видеообращение, как всегда, мгновенно потухло, а на смену ему пришел целый каскад системных сообщений.

Вы выполнили задание СМЕРТЕЛЬНЫЙ УДАР.

Все чужие погибли.

Ваши заслуги были оценены по достоинству, и Вы получаете новый уровень.

Ваш уровень – 14!

У Вас имеется 15 свободных баллов характеристик.

Вы повысили вторичную характеристику Хитрость +1.

Вы повысили вторичную характеристику Бесчувственный Палач +1.

Вы получаете чертежи оборонительной лазерной турели «Игла».

Вы получаете отсек для создания штурмовика «Бронд».

После сообщений в небе раздался гул, и через пару минут сверху свалился огромный стальной и ржавый «стакан». Пристыковался он сбоку от казармы.

Штурмовик на экране монитора в челноке смотрелся внушительно. Десятый уровень, сверхзащищенная энергоячейка, так как ее взрыв способен нанести вред не только врагам, но и союзникам. Кроме бронепластин по всему телу, являющихся частью его конструкции, штурмовик носил легкий штурмовой бронекостюм. В руках держал тяжелую скорострельную лазерную штурмовую винтовку «Фокус», на поясе в специальных контейнерах лежали три наступательные плазменные гранаты. В улучшениях штурмовика мне предлагалось: усиление бронекостюма до среднего штурмового, тяжелая лазерная винтовка до легкой плазменной «кляксы», гранат становилось четыре, и одна из них была оборонительной, плюс появлялся заряд для разрушения препятствий – стен и дверей, а энергоячейка становилась на пятьдесят процентов эффективнее. Только изучение стокового штурмовика требовало десяти очков, а за повышение его характеристик я бы отдал еще столько же. Так что Аниласта сделала мне щедрый подарок.

Нет, точно нужно искать ближайший храм и ставить ей свечку за здоровье!

Теперь про лазерную турель. Стоила она десять очков и устанавливалась на специальную башню или участок стены. Могла свободно крутиться влево-вправо и вверх-вниз, прикрывая внушительный сектор. За пять очков в ее улучшения входили рельсы, по которым она могла перемещаться по участку стены (к примеру, имейся пять улучшенных турелей на стометровом участке стены, они могут встать вплотную друг к другу и обрушить чудовищную мощь слитных залпов по атакующему толпой врагу), увеличение дальности на тридцать процентов и возможность эффективно противостоять воздушным целям – боевым аппаратам и ракетам.

Самое обидное было в том, что я не мог производить сейчас ни турели, ни штурмовиков. Для первых не подходили мои стены (чертежи башни Аниласта, как подозреваю, «забыла» передать), вторым не хватало определенных ресурсов.

С сожалением я закрыл описание подарков и тяжело вздохнул: разочарование было так сильно, так било под дых, что хоть плачь. И в этот момент со мной вновь связалась начальница.

«Теперь, когда у тебя есть все нужное, ты должен продвигаться дальше, расширять свою территорию. Я хочу, чтобы следующей уничтоженной стала человеческая база. Найди ее и предай огню. Назначаю сроку сто двадцать часов!» – с пафосом и легкой улыбкой (быть может, ухмылкой) сообщила мне Аниласта.

«Постой... те, но где мне ее найти? А с чем идти, я же не могу прямо сейчас построить иштурмовик...»

– Тьфу, коза драная, ушла! – с чувством произнес я, от злости позабыв про свои опасения по поводу обиды Главной Программы на мои нелестные комплименты.

Вы получили задание СМЕРТЕЛЬНЫЙ УДАР-2.

Условие: найдите и уничтожьте базу людей, никто из врагов на ней не должен выжить.

Время выполнения: 120 часов с этого момента.

Я уже знал, что в радиусе семи километров вокруг моих баз других поселений не было. Я именно о базах, подобных моим. Логова чужих, скорее всего, есть, но дохленькие и слабенькие, не чета тому, что создали тролбы. Обнаружить их мне не под силу, пока не начну производить настоящих полноценных разведчиков. Либо просто повезет, как это случилось с тролбами, когда на них случайно наткнулись мои патрульные.

Вы желаете создать отдел войсковой разведки?

Да/нет?

Я подтвердил, что желание мое твердое, и десять баллов как корова языком слизнула. Зато получил пять сержантов-разведчиков с прокачанными характеристиками – Восприятие и Маскировка. Из казармы они выходили сразу с пятым уровнем, бесшумной огнестрельной винтовкой, ножом с молекулярной заточкой из особо твердого сплава, встроенной радиогарнитурой и с нанопокрытием корпуса, способным более-менее приспосабливаться к цвету окружающей поверхности. Ах да, совсем забыл сказать про особую энергоячейку, которая ставится только шпионам, диверсантам и разведчикам: с увеличенным ресурсом, компактная и почти не излучающая, чтобы сканером нельзя было засечь робота в засаде.

Они и в стоковом виде были хороши, но я хотел иметь все лучшее, количеством поуже, качеством погуще, хе-хе.

Итак, вкладываю два балла, чтобы поднять уровни с пятого на седьмой. Еще два – в зеркальную маскировку, теперь разведчики будут казаться прозрачными, и в неподвижном виде их только специальным проапгрейденным сканером и можно будет обнаружить. И последний балл потратил, чтобы добавить в экипировку разведчиков радиоуправляемый заряд, совсем небольшой, только чтобы вырвать замок на двери, проделать отверстие в нетолстой стене или повредить энерголинию или важный узел на вражеском объекте.

Вот и все, опять я с пустым карманом, образно выражаясь.

Два дня мои разведчики обшаривали дальние развалины, но все без толку. Гнезда и логова тварей – как чужих, так и мутантов – они наносили на карту. Позже я сюда наведаюсь и подкачаюсь. В целом неплохо, но мне нужна была человеческая база. Помогло несчастье, вроде бы даже есть такая поговорка, но сейчас мне ее не вспомнить.

Двадцать разведчиков и увеличившаяся армия изрядно нагрузили оба реактора в челноках. Пришлось заказывать энергостанцию. Повезло, что она была изучена предыдущим хозяином моей Базы № 2, и я не потратил на нее ни копейки.

Как только с неба опустилась станция, выполненная в виде полусферы диаметром около семи метров и высотой пять, увенчанная светящимися штырями, по которым пробегали разряды молний, как мне пришло сообщение:

Внимание! Враги засекли спуск! Очень скоро они будут на вашей базе, приготовьтесь к отражению нападения!

М-да, а ведь предупреждали меня ранее, что падение с неба деталей базы рано или поздно приведет к неприятностям. Хорошо, что я уже немного готов к встрече с неприятными гостями, в некотором роде спасибо тролбам, которые проэкзаменовали меня пару раз.

В трех местах были заложены мощные фугасы из десяти противотанковых гранат и радиозаряда разведчиков. Везде, где могли проползти враги, стояли растяжки. Местность контролировали секреты – снайперы и пулеметчики, рядом с ними постоянно крутились разведчики, которые должны были наводить роботов на цель, если та окажется для них слишком ловкой и незаметной. Жалел, что все никак не могу приступить к изготовлению лазерных турелей: ремонтникам не под силу возвести нужные стены, необходимо вмешательство инженера.

Противники появились через час с небольшим.

– Врагов шестеро на двух транспортных средствах, – металлическим голосом отчеканил рядом стоящий разведчик, получив сообщение от своего коллеги из секрета. – Двигутся с северо-запада.

Потом я и сам услышал рев двигателей, иногда исчезающий, когда машины скрывались за высокими завалами и зданиями. Звук был громким, сильным, я успел понервничать, опасаясь, что ко мне сейчас подкатят два броневика и раскатают издалека базу из крупнокалиберных пулеметов, а то и пушек. Но все обошлось, к счастью. Пугающий громкий звук издавали два багги, небольшие уродливые конструкции с четырьмя колесами и низкой посадкой. Впереди сидели водитель и пассажир, позади и над ними стоял пулеметчик с оружием в вертлюге. Не доезжая до базы триста метров, они остановились, не заглушая двигателей. Пассажир на первом багги отложил в сторону автомат (или винтовку, просто я не смог разобрать на таком расстоянии точнее) и взял в руки бинокль.

– Огонь! – отдал я команду, пока противники представляют удобные неподвижные мишени. – Водителей в первую очередь выбить.

Багги стояли в секторах двух секретов – «тяжелого» снайпера и связки снайпер-пулеметчик; конечно, и тут стрелок был вооружен крупнокалиберной винтовкой. Всю эту троицу контролировал сержант. От одиночного поста до врагов было чуть больше сотни метров, до парного – больше двухсот, разведчик засел на втором этаже разрушенного здания, от которого остался кусок одного подъезда, полностью просматривающийся со всех сторон. В тридцати метрах позади багги лежал один из фугасов. Если все пойдет не очень хорошо, то придется его активировать, что, говоря честно, совсем не хочется делать, ведь этим я лишусь одного из козырей в будущей схватке. Плюс жалко было терять машины, которые даже простреленные пулями могли пойти в дело, но после того, как их отправит под облака фугас, проще будет забыть.

Бдонг! Бдонг! Тра-рта-тра-та-рт!

Одному из пулеметчиков тяжелая пуля угодила в голову и разнесла ту в кровавое месиво, взвившееся на миг в воздухе над плечами убитого. Оба водителя были убиты сразу, по-моему, одного пристрелил разведчик из своей «бесшумки», придя на помощь промахнувшемуся снай-

перу (именно он лишил головы противника). Пулемет щедро прошелся по машинам и ближайшим обломкам, выбив десятки искр и фонтанчиков пыли с бетонной крошкой.

Всего один из шестерки врагов уцелел – пассажир на втором багги. Ему бы выскочить и бежать через завалы, среди которых моих растяжек почти и не было, так как хватало фугаса, и расстояние до базы было велико. Шансов уйти у врага было много, но вместо этого он стал выпихивать из-за руля мертвого водителя, чтобы занять его место и умчаться с ветерком.

«Дурачок», – беззлобно подумал я. Злиться на покойника у меня не было причин, хе-хе. Враг даже не успел переместиться на водительское сиденье, как резко дернулся от попадания пули в грудь, через несколько секунд еще одной и после этого обмяк, навалившись грудью на рычаг «коробки».

– Проверить там все, провести контроль, – отдал я очередное указание. По команде, в сторону багги направились девять солдат – три тройки, в каждой по два бойца с «лучами» и пулеметчику. При подходе к цели роботы с пулеметами вскарабкались на ближайшие кручи и разбили местность на сектора, стрелки подошли к багги.

Сверкнуло несколько бледных лучей из лазерных винтовок, впившихся в тела людей, но никто из них не дернулся, не схватился за оружие или гранату.

– Все противники мертвы, опасности нет, – передал мне сообщение от своего собрата, контролирующего место стычки, разведчик.

– Отлично, – и совсем по-человечески кивнул. – Выдвигаемся.

Я считал себя крепким человеком, которого не способны испугать оторванные конечности, вид крови и мертвецов. В своих комиксах я еще не то рисовал, плюс «воспитание» и «закалка» на ужастиках и блокбастерах, где порой кровь лилась рекой, а от криков раненых и истязаемых героев хотелось выключить на время динамики. Но когда подошел к багги, то меня всего заколотило, дыхание перехватило, в животе появился комок, который рванул к горлу.

Стошнить по-настоящему не вышло, все-таки организм совсем другой, не спецжидкостью же плевать? Просто горло сокращалось, внутри груди что-то клокотало и пощелкивало. Единственное – слюна сильно вырабатывалась, клейкая и тягучая.

– Фу, млин, черти бы вас драли, разрабы, за такую реалистичность, – просипел я, наконец отплевавшись. – Гады.

Запах свежей крови и внутренностей был настолько омерзителен, что меня пробрало до печенок. До этого я иногда ощущал нечто похожее (я о крови) лишь от парных кусков мяса, потрошённых кур, которых покупал в поселке. Но там запах не шел ни в какое сравнение с имеющимся.

Мертвый колонист-стрелок.

Уровень 6.

Раса: человек.

Мертвый колонист-пулеметчик.

Уровень 7.

Раса: человек.

Ничего примечательного в мертвецах не было. Пересилив свою брезгливость, я внимательно осмотрел каждого убитого. Худощавые тела, возраст усредненный и непонятный, то ли лет двадцать, то ли уже за тридцать. Все запыленные, с большими тактическими очками, у некоторых они сдвинуты на лоб. Коричневые и темно-серые матерчатые куртки, такого же цвета штаны, на пассажирах имелись простенькие разгрузки-жилетки, черные грубые ботинки с высоким берцем. Водители были вооружены небольшими автоматами с тонким длинным магазином под короткий патрон небольшого калибра. Пассажиры имели оружие получше: полуавтоматический дробовик без приклада, с одной лишь pistolетной рукоятью на пять

патронов и небольшой шестизарядный револьвер с кургузым стволом. Самое лучшее оружие было у пулеметчиков. Их пулеметы отличались от моих в лучшую сторону: короб с лентой на двести патронов, длинный и толстый ствол с рифлением, калибр больше моего в полтора раза. Определить точнее не смог, хоть и обладал «газомером робота». А надписей на патронах было не разобрать.

Простой багги.

Это неудобное, часто ломающееся и переворачивающееся транспортное средство очень любят рейдеры и используют люди на начальных темпах развития. Весь плюс в том, что потребляют мало горючего и при переворачивании легко возвращаются в строй парой крепких рук.

Степень повреждения 34 %.

Вашего навыка ремонта не хватает для исправления повреждений.

Вторая машина была еще сильнее избита пулеметными пулями. Все колеса спущены, радиатор парит, из движка на землю лениво льется тонкая струйка черного масла.

– Раздеть и собрать все их вещи. Тела отнести подальше и спрятать в какой-нибудь глубокой щели. Все следы боя убрать. Технику перетащить на территорию базы, вещи и оружие тоже сложить отдельно рядом с челноком, – приказал я и, развернувшись на пятках, пошел обратно на базу.

Когда час спустя выглянул из челнока, то выматерился: бестолковые подчиненные исполнили мой приказ буквально, сняв с мертвецов *все*. То есть носки и трусы тоже присутствовали в куче вещевых трофеев. А также амулеты, жетоны, кожаные браслеты, цепочки из хромированного металла, простенькие перстни и прочие неприхотливые украшения.

Куртки и штаны я застирал в простой воде, канистра с которой нашлась в одном из багги. Благодаря игровым реалиям одежда была мне впору, хоть и оказались люди субтильнее меня. Дыры от пуль заштопал с помощью иголки и нитки, найденных в одном из трофейных кеппи. Носки надевать побрезговал, да и не нужны они мне, уже привык ходить в обуви на босу ногу. Один пулемет отправил на исследовательский стол в надежде, что получу мощное оружие. А то надоели мне ручные пулеметы с небольшим калибром и «бубном» на пятьдесят патронов. Причем снаряжались они всего сорока пятью, так как при полной «заправке» оружие порой клинило.

«Ну, хоть человеком стал выглядеть», – подумал я, посмотрев на себя в куске большого зеркала, обнаруженного в развалинах и принесенного на базу. Трофейная одежда пришлась весьма кстати, а то моя уже изрядно пообтрепалась за время стычек и лазания по руинам, хоть и получил после своей последней смерти новенький, с иголки, комплект.

От противников несло *системой*.

Если не понятно сразу, то поясню: стандартное оружие, одежда, снаряжение, комплектация экипажей. Я видел в роликах, как выглядят рейдеры: маски, украшения, одежда, оружие – все было разным или индивидуальным, раскрашенным «под себя». Тут же все было строго массовым, так сказать. Да и название убитых было характерным.

Прямо все как у меня.

«Тьфу-тьфу-тьфу, чтоб не сглазить», – сплюнул я через левое плечо и постучал по пульту в челноке. Только бы это оказались разведчики с базы людей, так я смогу выполнить задание Аниласты или попытаться хотя бы.

С собой на поиск вражеского лагеря взял десять разведчиков и столько же солдат. Два «тихушника» шли рядом, чтобы сообщать обо всем обнаруженном их коллегами, прочие выдвинулись в головной и боковые дозоры. Солдаты также разделились на головной и цен-

тральный отряды, по четверо бойцов в каждом, и пара роботов с лазерными винтовками бодро топала в арьергарде.

Следы от багги остались четкие, ясные, идти по ним было одно удовольствие. Там, где я их терял, на помощь приходили разведчики, легко находя отпечатки протекторов.

Через три часа мы наткнулись впервые на старые колеи от колес. Потом такие следы стали появляться все чаще.

– Впереди вражеское транспортное средство и три человека, – доложил разведчик. – Стоят, наблюдают за местностью. Нас не обнаружили.

– Стоять, все вон в то здание. Разведчики первыми, осмотреть все на наличие сюрпризов, – немедленно остановил я отряд и принялся раздавать команды. – Дозорам оставаться на месте, замаскироваться и вести наблюдение. Вступать в бой в самом крайнем случае.

Мы набились в закуток старого восьмизэтажного здания. Раньше здесь был магазин продуктов, если судить по холодильникам, расставленным вдоль стен, и стеллажам, валяющимся на полу. Над головой потолок рассекала широкая трещина, под ней была навалена гора мусора из штукатурки, обломков бетона, кусков пластика.

Пролом вверху был достаточно велик, чтобы я смог в него протиснуться. Сначала туда посадили разведчика, после его доклада, что все чисто, следом забрался я. Видимость со второго этажа была ничуть не лучше, чем снизу, поэтому мы вдвоем поднялись еще выше, на пятый. Все время я ожидал наткнуться на растяжку или тайный пост, но обошлось.

В трофейный бинокль я внимательно рассмотрел противников. От убитых несколько часов назад у моей базы они ничем не отличались. Только пассажир был не на своем месте, а торчал на вершине завала, привалившись спиной к куску плиты, стоящей вертикально. Так он был почти незаметен на фоне неба. Он, как и я, держал в руках бинокль, который иногда прикладывал к глазам.

Насмотревшись, я перевел взгляд дальше и почти сразу же увидел вражескую базу. Когда-то в том месте был большой зеленый сквер или маленький парк с прудом. Сейчас там зеленели редкие кусты и колосилась высокая пожухлая трава, от пруда же осталась неглубокая впадина. В центре бывшего парка стояла база людей.

Площадка, в виде неровного квадрата пятьдесят на пятьдесят метров, обнесена была четырехметровой оградой из ржавых металлических листов, кое-где роль стены выполняли машины, поставленные на бок и обращенные днищем наружу. Для выхода и входа в лагерь имелись лишь одни ворота. Над ними стояла башенка, сделанная, по всей видимости, из кабины крана. Из нее торчал толстый и длинный ствол чего-то внушительного. Сначала я подумал, что люди смогли получить крупнокалиберный пулемет, быть может, малокалиберную пушку, и даже заскрипел зубами от досады и злости. Но потом увидел едва заметную трепещущую искорку рядом с толстым набалдашником «дульника» и понял, что это всего лишь огнемет. Тоже не самая приятная штука, но против моих роботов малоэффективна.

Еще две похожие башенки расположились по углам стены, противоположной воротам, и там стояли пулеметы, аналогичные трофейным, снятым мной с багги.

И все же скрипеть зубами и досадовать мне пришлось. Почти в центре лагеря стояла аккуратная и этим непохожая на стены вышка с хорошо бронированной будкой наверху. В высоту она была метров восемь. Из будки торчал ствол мелкой пушки или крупнокалиберного пулемета. Калибр точно крупнее, чем у винтовок моих снайперов. Этот пулемет смотрел в сторону ворот и, судя по узкой и длинной прорези бойницы, захватывал очень широкий сектор.

Лидер людей успел поставить три здания, одно из них было челноком, принесшим колонистов из космоса на Землю. Еще стояли три длинные приземистые палатки, окрашенные в тусклый темно-зеленый цвет, и пять совсем маленьких, на четыре-пять человек, отличающихся веселой расцветкой – желтой, бело-красной, пестрой, камуфлированной под болотную ряску. Несколько человек бесцельно слонялось по лагерю, но при этом все с оружием, готовые отреа-

гировать на нападение. За два часа наблюдения трижды появлялись багги с кособокими тележками, полными всяческого хлама, который убирала в одну из больших палаток. Дважды приезжали патрульные машины, пассажир (как понимаю, это был старший патруля) направлялся к челноку, из него выходил лидер, который принимал доклад.

За лагерем, на границе пустыря и руин, стоял еще один пост с багги, контролирующей подходы к базе с этой стороны.

Эх, мне бы сюда ракетную установку или плазменную пушку! До лагеря всего-то километра три с небольшим, и такое оружие легко бы добилось до него. А убей я лидера в один из тех моментов, когда он выходил наружу, то база людей развалится сама собой, даже атаковать не нужно. Люди просто разбегутся без контроля. М-м-м, если лидер НИП, конечно. Впрочем, пока игрок будет возрождаться и приходить в себя, его армия будет представлять стадо баранов, которых легко вырежут мои солдаты.

– Ладно, уходим, – скомандовал я. – Дозоры пусть остаются... нет, четверо разведчиков остаются и наблюдают за окрестностями и базой противника, остальные опять контролируют безопасность нашего пути.

– Принято к исполнению.

Глава 6

В бой я повел всю свою армию, оставив по пять солдат на охране баз. В общем строю шли те двенадцать ремонтников-камикадзе, что остались со времен войны с тролбами. Вроде бы прошло несколько дней с того момента, а кажется – вечность.

Двигался «перебежками с переползанием», то есть сначала часть пути осматривали разведчики, и, если не было препятствий, дальше перемещался остальной отряд. Потом все замирали, а разведка опять уходила вперед. Пять раз натыкались на тварей, но всегда это были слабые группы и одиночки. Некоторых из них уничтожили разведчики слаженным залпом, другие сами уступили дорогу, опасаясь такого количества вооруженных врагов.

Багги на посту не оказалось, зато разведчики нашли три растяжки с ручными гранатами в том месте. Место для закладки крайне удобное: широкий чистый проход, огражденный по бокам высокими завалами. Проще идти в темноте по дороге, чем по неустойчивым горам мусора, рискуя провалиться ногой в трещину или столкнуть неустойчивый мусор, оповестив шумом о себе ближайшую округу. Точно так же можно и на растяжку там нарваться. Думаю, парочка там точно есть.

Растяжки оказались простейшими, гранаты тоже, даже у меня они сложнее и грамотнее установлены. Разведчики их сняли легко.

Прошли еще полтора километра, после чего основной отряд я оставил, отправившись к базе только с дюжиной разведчиков, разбитых на тройки.

От роботов, которые собирали информацию весь вечер и часть ночи, узнал, что в лагере от шестидесяти до ста человек. Минимум десять багги. Пулеметы только на машинах и стенах, из ручного оружия у большинства людей дробовики, пистолеты и немного пистолетов-пулеметов.

«*Враги!*» – пришло сообщение от разведчика, когда мы вышли к границе пустыря. Через мгновение на моей карте зажглись две красные точки, еще спустя полминуты другая группа обнаружила еще один парный секрет. Больше караульных не было. Разведчики час крутились вокруг вражеского лагеря, чтобы в этом убедиться.

Лидер людей сделал ставку на минирование местности, а не секреты. Хотя даже с растяжками он пожадничал, ему бы сходить на экскурсию ко мне, там у него волосы везде встали бы дыбом, хе-хе.

Судя по нашему схожему поведению, – мы с ним смотрели те же фильмы, похожие новостные ролики и программы. В наше время в горячих точках идет просто бум на минирование и мины-сюрпризы! Никто не хочет гнать технику, солдат и лезть сам к врагу в пасть, вместо этого отгораживаются полями и кварталами всевозможных минзаграждений. О подорвавшихся мирных жителях, миротворцах и журналистах (а также мигрантах, которые, вместо того чтобы сражаться за свой дом, только и знают, что бегут туда, где тихо и спокойно) минимум один ролик в новостях проходит. Я и сам в комиксах на военную тему частенько вставлял картинки бегущих по минному полю людей, их раскрытые в крике рты, брызги крови и оторванные ноги, летящие в разные стороны, когда кто-то наступал на мину. Смею предположить, что и прочие лидеры окружают свои базы растяжками и минами. Мозги промыты одинаково у всех... м-да.

– Сегодня три машины не вернулось, Лик. Давненько такого не происходило, – негромко сказал один из людей своему напарнику. – А еще ходят слухи, что видели где-то в городе спускающуюся капсулу с жестянками. Вдруг это они перебили десяток парней?

– Я тоже про такое слышал. Вроде бы одна из пропавших групп как раз туда и направилась на разведку, – столь же тихо ответил ему товарищ.

– Хорошо, что завтра мы будем отдыхать после ночного дежурства, а то босс мог погнать в разведку, прямо в руки этим жестянкам.

– Тс-с, не накарай, сплюнь лучше, – шикнул на него напарник. – И вообще, помолчи.

Я лежал в семи метрах от секрета и отлично все слышал. Про себя подумал, что уже поздно плевать, вот они мы – жестянки. Эх, как мне хотелось отдать приказ разведчикам, которые взяли бы в ножи этих бедолаг, а следом за ними и второй пост, с другой стороны лагеря. Да нельзя, лидер людей мигом получит сообщение о том, что его подчиненные погибли. В этом игра далека от реализма, что очень жаль.

Лежали мы не просто так, не ради нескольких человеческих фраз. Просто сейчас несколько роботов расчищали три тропы от растяжек, по которым в бой пойдут мои солдаты. И если дозорные заметят что-то, придется их убивать.

Уф, все – дороги свободны от «сюрпризов», можно выдвигаться.

Первыми пошли разведчики, которые подобрались почти под стены вражеского лагеря и там замерли, став «прозрачными». Следом за ними двойками и тройками двинулись солдаты с винтовками и пулеметами, за солдатами – камикадзе, и самыми последними опять шли стрелки с винтовками. Снайперы заняли пять точек вокруг лагеря, готовясь открыть убийственный огонь, смять сопротивление. Первоочередная цель для них – тяжелый пулемет в башне, огнемет и пулеметы на стенах.

– Скоро рассвет и конец смены, – вновь заговорил один из часовых. – Поскорей бы, а то у меня уже все затекло, да и замерз я что-то.

– Ага, и меня всего колотит отчего-то, прямо как будто зима скоро наступит, – поддакнул ему товарищ, и вдруг тон его голоса изменился. – Чу... тихо... ты слышал?

– Вроде бы ничего, – неуверенно отозвался второй, но голос его заметно дрогнул.

– Да вот опять, – раздраженно прошептал напарник. – Гремит что-то... что-то металлическое.

– Жестянки! – ахнул человек. – Нам конец!

– Да леж... хрррр...

Нож невидимого в темноте и под маскировочным покровом робота легко пробил ему грудь. Второй разведчик острейшим клинком полоснул по горлу следующего караульного.

– Уничтожить второй пост. Всем отрядам ускорить продвижение, вперед выдвинуть камикадзе и держаться от них на расстоянии. И сохранять тишину, млин! – отдал я указание.

Пока вражеский лидер очухается, пока сообразит, что почем, поднимет бойцов, а те сами очнутся ото сна, пройдет минута-другая. Этого должно хватить, чтобы мои роботы оказались под стеной. А если парнишка еще и игрок, которому нужно спать и вылезать из игровой капсулы, то и вовсе у меня будет все в шоколаде.

– Жестянки!!! – чей-то дикий и невероятно громкий крик разорвал предрассветную тишину.

– Вот же гад, – сплюнул я от злости. Солдатам оставалось еще больше ста метров до стен, а там уже началась нездоровая суета. – Снайперам огонь!

Бдонг!.. Бдонг!..

К гулким выстрелам присоединилось «татаканье» пулеметов, которые стали поливать очередями бойницы в стене и ее гребень, где мелькали темные фигурки людей. Ожил пулемет в башне. На его компенсаторе расцвел настоящий факел, трассирующие пули унеслись куда-то вдаль, где мелькали вспышки выстрелов снайперов.

Слетел огненный ручей с дула огнемета, залил на двадцать метров пространство перед воротами огненным покрывалом. Но тут же несколько тяжелых пуль ударили в башенку стрелка, дырявя ее, как острое шило в руках скорняка тонкую кожу. Ствол огнемета вновь исторг струю пламени и внезапно резко пошел вбок, окатив горячей смесью метров десять

стены. Видимо, убитый перед смертью не успел отпустить гашетку и повалился, потащив за собой оружие.

Крик! Огонь! Мечущиеся горящие фигуры людей по стене!

«Крупняк» перестал тратить патроны на далеких снайперов, которые укрывались за бетонными обломками, неуязвимыми для его пуль. Он перенес огонь на атакующих роботов и со второй очереди разнес в пух и прах сначала стрелка с «лучом», а следом ближайшего камикадзе, который торопился к воротам.

Грохот сработавшего заряда – и яркая вспышка осветила весь пустырь, наложила кошмарные тени на стены дальних зданий. Люди на несколько мгновений замешкались, пулеметная башня и вовсе замолчала, видимо, оператор оказался ослеплен и больше не мог продолжать бой. В этой суматохе или, скорее, людском ступоре два камикадзе успели добраться до стены и активировали свои «пояса шахидов».

Еще две яркие вспышки, словно на земле родились маленькие солнышки!

Во все стороны полетели куски железа, детали автомобильных корпусов, трубы и прочий мусор, из которого состоял защитный периметр человеческого лагеря.

«А моя-то стена крепче будет», – с удовлетворением подумал я, видя два огромных пролома в преграде на нашем пути.

Люди попытались остановить атаку, создав в разрушенной стене очаги обороны, но не продержались и минуты. Их дробовики и пистолеты-пулеметы не могли нанести существенного вреда роботам. К тому же шестерка охранников тащила щиты из толстой стали, о которые плющились картечь и пистолетные пули. Лишь немногие из людей догадались сменить в дробовиках картечь на тяжелые пули, и таких догадливых старались уничтожить первым делом.

Вновь ожил крупнокалиберный пулемет. Первой очередью он промахнулся, зеленоватые «трассера» только подожгли сухую траву под ногами роботов. Вторая очередь лишила меня пулеметчика. Третья накрыла сразу двух стрелков с винтовками.

– Да убейте вы его, мать вашу! – прорычал я.

Через секунду будка на башне окуталась яркими искрами от попадания тяжелых пуль. К сожалению, пробить стенки пули с калеными сердечниками не могли, и противник продолжал кромсать моих роботов до тех пор, пока к башне не добрался камикадзе и не подорвал вышку.

– Снайперам и секретам обратить все внимание на беглецов. Никто не должен уйти, преследовать до последнего.

После того как пала последняя серьезная огневая точка, я поднялся с земли, отряхнулся и направился в лагерь. Мне не терпелось получить опыт за врагов, которые уже никак не могли оттянуть свою гибель.

В лагере все было затянуто черным жирным дымом, стелющимся по земле. В нем с трудом угадывались фигуры роботов и людей, то и дело падающих, поднимающихся (не всех), открывающих огонь не жалея стволов. То и дело взлетали столбы земли и пыли, сверкали багровые вспышки от взрывов гранат, которые обе стороны щедро использовали.

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.