

АЛЕКСАНДР ГРОХТ



ИНИЦИАНТ

СЛУЖБА СПАСЕНИЯ ГЕЙМЕРОВ

Александр Грохт

Служба Спасения

Геймеров – 1. Инициант

«Автор»

2024

Грохт А.

Служба Спасения Геймеров – 1. Инициант / А. Грохт — «Автор»,
2024

Разработанный для нужд Министерства обороны тренажер для солдат перепродают корпорации-разработчику игр в виртуальной реальности. Компания создает на его базе игру, но во время тестирования что-то идет не так, и группа разработчиков теперь заперта внутри игры. Простые методы не дали результата, и тогда в игру отправляют настоящего солдата и геймера. И кто бы мог надоумить Интекс на такое? Внимание! Книга написана очень давно, написана по мотивам долгой настольной игры. В ней есть странные решения, странная мотивация. Это и впрям Литрпг, но сразу предупреждаю, уровень текста куда ниже, чем в последующих романах в соавторстве с Владом Леем!

© Грохт А., 2024

© Автор, 2024

Содержание

Глава 1. Вступление	6
Интерлюдия 1	20
Глава 2. Смерть и читерство	21
Глава 3. Блокпост	29
Глава 3-1. Первая погоня	34
Глава 4. База Рейнджеров.	39
Глава 5. Будни спасателей	46
Интерлюдия 2	53
Глава 6. Подземелья Реджтауна и другие интересные места	54
Конец ознакомительного фрагмента.	59

Александр Грохт

Служба Спасения Геймеров – 1. Инициант

Глава 1. Вступление

Москва, 2034.

Офис корпорации Интекс, отдел перспективных разработок

В кабинете директора собрались шестеро. Директор Интекса, Николай Игоревич Бойков, сидел во главе стола и барабанил пальцами по своему навороченному коммуникатору.

Начальник отдела перспективных разработок, Геннадий Викторович Матюхин, по четвертому или пятому разу отсматривал на проекторе видеофрагмент: высокий и лысый татуированный мужик в армейском бронежилете перемещался со скоростью мухи по заваленному хламом технического происхождения помещению, стреляя из обрез двустволки явно в оператора. Оператор пытался маневрировать и уклоняться, ведя огонь из плазменной винтовки, безбожно промахиваясь и матерясь. Каждый выстрел татуированного попадал в цель, и вот уже оператор рухнул на колени. Последний кадр: татуированный подходит, мерзко улыбается – и стреляет, такое ощущение, что прямо в камеру. Экран гаснет и на нем расцветает символ – две змеи, обвивающие жезл.

Игорь Иванович Пешков – начальник отдела информационной безопасности – нервно потеет в углу. От этого он еще и смущается, поэтому сидит бордовый и вонючий.

Еще один, точнее одна – начальник HR-отдела Басековская Ольга Борисовна, дама лет сорока пяти, с худым лицом, с минимумом макияжа и в строгом брючном костюме – молча просматривает какие-то данные на коммуникаторе.

Оставшиеся двое для этого кабинета никак не подходят. Один – мужчина неопределенного возраста от сорока до шестидесяти, с крупными резкими чертами лица и ежиком на голове, – на первый взгляд, благодаря дорогому костюму, кажется преуспевающим бизнесменом, но выправка, манера держать голову и властный взгляд выдают в нем профессионального военного. Второй – словно подбирали для контраста – одет в джинсы, футболку и кожаный жилет, с длинными черными волосами. Он нагло смотрит на весь мир, всем своим видом демонстрируя пренебрежение к окружающим его корпоратам.

– Господа, у нас проблема, – начал все же Бойков. – Как знают почти все присутствующие, три дня назад, во время тестирования засбоившей локации Реджтаун, у нас застряли в игре пять человек. Среди них – Лекс Павлов, основной разработчик проекта. Попытка вытащить их из игры путем отключения капсул от сети не дала результата. А экранирование капсулы привело к превращению в овощ одного из сотрудников. Медицинский диагноз – смерть мозга. Все пятеро попали в засаду спятившего ИИ, которого мы не можем отрубить, и пока неизвестным образом заблокированы в игре. Игорь Иванович решил проявить инициативу, – он злобно посмотрел на названного, и тот начал потеть еще сильнее.

– Он путем вмешательства в игровой код создал на соседней локации игровой аватар для одного из своих сотрудников, обвешал его тем же путем высокотехнологичным снаряжением и послал уничтожить ИИ внутри игры. Итог вы видите на экране. Игровая система посчитала действия сотрудника читерством, но обнулить его из-за админского приоритета не смогла, поэтому она скалярно усилила бота, пленившего наших людей. Результат оказался неожиданным для нас – Игорь Синельников погиб в игре. Но самое печальное в этом то, что игра не выпустила его до окончания боя, а по итогу внезапно подала на выходные коннекторы камеры сорок тысяч вольт и сожгла Игорю мозг. Команда на это действие пошла с сервера игры. Сначала мы грешили на вмешательство извне – поэтому обратились к моему многоуважаемому другу и бывшему коллеге Вадиму Кравченко, из техотдела ФСБ.

Волосатый парень привстал и сделал псевдореверанс.

– Не ломал вас никто. Во-первых, сервера находятся не у вас по условиям контракта с Миннобром, а у них. Я проверил все логи – нет там входящего трафика. Во-вторых, то, что происходит, вообще не укладывается в логику поведения программы. Она не может сама думать и нетривиально использовать обратную связь человек-капсула. К тому же – в режиме игры опция обратной связи должна быть полностью заблокирована, что подтверждают и исходники кода. Поэтому я умываю руки, это из области шизопараной, а не программирования. Я вас предупреждал, что адаптация боевой тренировочной виртуальной среды, еще и заточенной под обучение в режиме виртуала – не лучшая идея. Но вас, уважаемый Николай, это не остановило. Уж очень выгодный был контракт.

– Я помню про все ваши возражения, однако на тестировании изначально все было в порядке. И если это не чужие хакеры взломали ваши защищенные сервера, то как ЭТО возможно?

– А на это пусть вон, ваш уважаемый коллега из Министерства Обороны ответит.

Уважаемый коллега обвел обоих распалившихся спорщиков тяжелым взглядом.

– Господа. Ваша беседа увлекательна, но у нас совершенно нет на это времени. Я уполномочен вам сообщить следующее: ИИ, разработанный Интексом, – тот, что вы зовете Система, – в данный момент не контролирует определенную игровую область. Более того, ее не контролирует вообще ничто. Мы провели эксперимент и полностью обесточили сервер с этим вашим Реджтауном.

Все присутствующие с немым вопросом и возмущением уставились на говорящего.

– То есть как обесточили? А наши люди, они же могли погибнуть!!!

– А вот так. У нас в дата-центре находится объект, который не контролируется изнутри, зато имеет подключение к внешним информационным сетям. Это называется форс-мажор и угроза национальной безопасности, и в таких условиях жизни ваших людей нас вообще мало интересуют. Вкратце: эта попытка все равно была провалом. Сервер продолжает работать как ни в чем не бывало, и мы абсолютно не понимаем, за счет чего. Так что это не хакеры, это какая-то мистика. У вашей конторы есть четырнадцать дней, после этого мы просто физически уничтожим всё аппаратное обеспечение проекта. И, предугадывая ваше негодование, напоминаю: в контракте есть пункт об угрозах безопасности и способах решений подобных проблем, перечитайте его.

– Нооо... а что мы можем сделать?

– А это уже ВАША проблема.

В этот момент голос подал ранее молчавший Геннадий Викторович Матюхин.

– Ну, возможно у меня есть решение. Наши аналитики рассмотрели ситуацию и провели различные варианты симуляций, на основании которых пришли к выводу, что без победы над этим самым боссом, который там бегают, нам не вытащить наших людей. Более того, вся эта измененная область завязана на него. И они предлагают использовать как раз таки особенности военного симулятора – то есть возможность использовать себя как альтер-эго. Отправим в игру четверых, максимум пятерых, профи, они сгенерят свой аватар – честно, без вмешательства в код, по-быстрому прокачаются и, с их способностями, легко укатают этого самого, как его там – Лютерано?

– Ну, а если не сработает? Профи вряд ли умеют играть в игры.

– А на этот случай у нас есть резервная идея. Ольга, ваш выход.

Ольга посмотрела на всех строгим взором директора школы, отложила комм и извлекла из папки, лежащей перед ней, несколько скрепленных листков.

– Вот это – наше досье на некоего Стаса Мережковского. Обычный айтишник, увлекается спортивными играми, фехтованием, скалолазанием и спелеологией. Нарушений особых нет, поощрять тоже не за что. А вот это, – она потянулась к своей сумке и извлекла из ее недр вторую папку, – его досье настоящее. Предоставил мне его многоуважаемый Вадим. Здесь картина

совершенно иная: парень из своих сорока с небольшим лет провел в горячих точках не менее семи, будучи наемником. Во время последней операции он здорово выручил коллег из ФСБ и спас их человека. В благодарность его не посадили, а позволили легализоваться обратно – хоть и не бесплатно, – подчистив его досье и убрав всю информацию в стол. Бонусом – этот человек с двенадцати лет – фанат игр по вселенным постапокалипсиса, опытный рейд-лидер во всевозможных ММО и один из чемпионов ПВП арены в Драконах онлайн шесть лет назад. Так что он – идеальный кандидат для ликвидации вашего спятившего ИИ. При этом он не станет заниматься этой работой “за идею”. Вот, что мы накопили из того, чем его можно купить...

Его привычка жить на широкую ногу регулярно приводит его к необходимости поиска дополнительных финансов, при этом в любую нелегалыцину он сейчас не лезет, ему дорога его новая чистая биография. Основной способ: активная продажа всевозможных ресурсов в ММО-проектах. Забанен на куче платформ, что не мешает ему продолжать этот вид деятельности. Склонен к рискованным решениям, адреналиновый наркоман – сноуборд, парашюты, внедорожные гонки. Несмотря на обширную военную биографию, нет ни малейших признаков ПТРС, что говорит об определенном складе психики – этот человек, скорее всего, так называемая “психопатическая личность”. Несмотря на любовь к решению проблем силовым путем, не чужд и навыку вдумчивого “подкладывания свиней”. Несколько раз имел возможность скинуть своего шефа, – Игорь Иванович на этих словах злобно засопел, – но целенаправленно не использовал их, ибо – цитирую – “не уподоблюсь”. Надо грамотно подойти к нему, не сразу начинать с задачи по “спасению всех”, поэтому вот что я предлагаю вам, коллеги...

Утро понедельника – не самое лучшее время для любого человека. Даже если ты занят любимым делом, то летучка у шефа портит настроение и отбивает желание тащиться на работу. Поднимая свою брентную тушу в лифте на семнадцатый этаж, я гадал – нет ли за моей рабочей группой каких-то косяков. Вроде бы ничего серьезного не было, но кто его, шефа, знает.

Холл возле кабинета встретил меня, как и обычно, чахлой, но все еще не помершей пальмой в кадке, обрамленной шуршащим волнами океаном на плазменной панели. Никогда не понимал, зачем это нужно, но психологи считали, что вид способствует расслаблению и настройке на рабочий лад. На мой вкус – скорее напоминает о брентности бытия.

Секретарша шефа просто махнула мне рукой – мол заходи, ждут.

– Привет, Игорь Иванович!

– Заходи, Стас, заходи.

Игорь Иванович в действительности почти мой ровесник, ему сорок пять. Но выглядит он на все пятьдесят – седой, с нависающим над ремнем пузиком, лысоватый. Он всегда улыбается и почти всегда это выглядит крайне неискренне. А уж если улыбка демонстрирует все шестьдесят четыре зуба – как сейчас, – значит, нам светит внеурочная работа или еще какая-нибудь аналогичная гадость.

– Стас, я тебя, собственно, пораньше вызвал вот по какому поводу, – издали начал шеф. “Началось, сейчас меня будут агитировать за “красную власть”, мелькнула мысль, но я не позволил себе отвлечься. – Тут наш отдел виртуализации таки запустил в тестирование абсолютно новый продукт, реальный прорыв и бла-бла-бла. Но есть нюанс. Технология прям совсем ноу-хау. И давать к ней доступ персоналу со стороны – всяким тестерам – крайне рискованная идея. Сам понимаешь, или упрут, или в сеть утечет информация. А ты у нас точно и геймер вполне себе опытный, и сотрудник с отличным послужным списком. К тому же тематика проекта тебе близка.

– Не очень понял вас, в каком смысле я геймер и все это вот?

– Ну ты же любишь всяческие ММО-игры, постапокалипсис, выживание и подобное? Судя по логам твоего рабочего компа – это твои основные любимые игровые жанры, особенно в рабочее время.

«От черт, я ж вроде тер все логи... как выпалили-то?»

– Так вот. Фирма готова закрыть глаза на эти мелкие шалости своего прекрасного сотрудника и даже выписать тебе по окончании тестирования премию в размере... ну, скажем пятьдесят тысяч долларов, если ты согласишься. Вирт-капсулу привезут тебе домой, электричество мы оплатим.

Выдвинь начальство претензии – было бы чем крыть, компромат на начальника я заготовил давно, можно было бы пободаться. Шантаж шантажиста – дело святое, и любая выволочка закончилась бы, не начавшись. Но кто-то заботливо позволил мне придержать козыри, предлагая более заманчивый способ решения проблемы. Видать, сильно их приперло, раз найти геймера среди своих сотрудников решили. Про проект этот я слышал истории в курилке, но не лез – СБ (Служба Безопасности – прим. ред.) очень активно отслеживала интерес к секретным разработкам фирмы и больно била по рукам любопытных. И, в общем-то, я реально иногда поигрывал во всякие ММО на рабочем компе: боты сами себя не запустят, а онлайн продажи всякого добра приносили мне практически две зарплаты. Да и сумма обещанной премии была хороша, позволяя мне реализовать многие планы, которые давно откладывались.

В общем, слишком уж хорошо складывалось.

– Шеф, в чем подвох-то? Ну, не верю я, что такие бабки вы готовы заплатить просто за тестирование, учитывая, что вы меня на косяке поймали.

– Ну, во-первых, – он положил на стол скрепленные скоросшивателем где-то сто листов, – это договор о неразглашении и описание множества других условий, на которых ты будешь тестировать проект. Во-вторых, технология реально не проверена до конца, поэтому ты будешь играть с некоторыми не отключаемыми настройками – например, болевой порог будет всегда стопроцентный. То бишь, то, что ощутит твой игровой аватар, будет равноценно тому, что ты почувствуешь в реале. Врачи говорят, что это может быть чревато фантомными болями после выхода из капсулы. Обычно в этом ничего страшного нет, но это тест, так что определенная доля опасности присутствует. Сам понимаешь, человек со стороны тут нам не подойдет. В-третьих, нам нужен не просто тестер, а тот, кто относится к играм как к работе. То есть не просто побегает по локациям в свое удовольствие, а поищет баги, нерабочие моменты и протестирует возможности игровых противников, имея серьезный опыт виртуальных поединков в прошлом – чтобы выдать вердикт, насколько это будет интересно обычному геймеру.

Ой, темнит и пургу несет, походу, ему прям методичку составили. Поймать меня на любви к щекотанию нервов, потрафить самолюбию. Прямо чувствую работу психологов. Ненавижу...

– Окей. Давайте свой талмуд на подписание....

На само совещание я не попал: меня отправили в юридический отдел подписывать под камеру все эти листы, а после подписания – домой, ждать монтажников их нашего техотдела.

Старенький Тахо за полтора часа доехал от офиса до дома. Не лучшая городская тачка: высокий расход бензина и трудно добываемые запчасти, но на что ни пойдешь из любви к комфорту – широченный салон, в багажнике навалом места для любых хобби, еще и семь пассажирских мест. Заскочив по пути домой в магазин, я запас кофе, сигарет и продуктов на несколько дней и уселся ждать бригаду монтажников. Часа через полтора собственно они приехали, притащив мне... ну, в общем, так и должна, наверное, выглядеть супернавороченная капсула виртуальности. Огромная капля с ярко подсвеченными датчиками по контуру и красной надписью “Интекс Виртуал” по верху крышки. Внутри – ложемент, шлем с мягким оголовьем, захватывающие руки и ноги конструкции с мягкими наручами и поножами, куча

каких-то датчиков, огонечки и вот это все. Никогда такими не пользовался, хотя в последние пару лет они стали популярны в геймерских клубах.

Монтажники установили этот яркий гроб в углу комнаты, сказали мне, что скоро подъедет вторая бригада – для подключения защищенного канала с бронекабелем, дабы никакой супостат не подрубался к сверхсекретной технологии, и на этом, попрощавшись, свалили. Вторая бригада приехала не одна, с ними приехал еще и мой коллега Николай Зверин, по прозвищу “Шакал”. Работал он как раз в той самой СБ, одним из ответственных за системную безопасность.

Знакомы мы с ним были изрядно давно, еще до “Интекса” – вместе работали в другой фирме, он даже со мной когда-то занимался военно-спортивными играми, но бросил. А вот в ММО Коля тоже играл, хоть и был всегда изрядным “ламером”, стремящимся к красивому визуальному образу в ущерб прочим важным вещам навроде ДПС (Дэмедж пер секунд – урон в секунду – главная “мерялка пиписьками” любых классов, наносящих урон), характеристикам брони и прочему. Он даже классы выбирал не самые эффективные, а чтобы красиво было, тяготея ко всяческому эльфийским рейнджерам, снайперам и прочему подобному – эстетично-дальнобойному. У меня дома он тоже не раз бывал: пива попить, посидеть поболтать, что-то починить из мелкой электроники – у меня стояла навороченная паяльная станция, осциллограф и несколько коробок радиодеталей.

Так что он сходу прополз в комнату и пожал мне руку.

– Здорова, Мерляй!

– Здоровей видали. Шаки, не то что я не рад тебя видеть, но каким ветром ко мне занесло СБ? Тут вроде должны кабель тащить, а тебе не по чину. Или разжаловали тебя из безопасников, поняв, что ты ламеридзе и нубло?

– Хех, а кто тебе доступы пропишет к сетке? Вооот. А еще я тоже один из тестеров, только в отличии от тебя – я уже пару месяцев в проекте, так что и прокачался малость, и оружия добыл, и репу (репутация с фракциями – одна из прокачиваемых в ММО вещей, позволяет иметь доступ к снаряжению, хранилищам и уникальным квестам конкретной организации, предмет постоянного фарма для особых билдов. Фарм – тупая как правило добыча предметов или очков чего либо, ежедневный и скучный, но категорически необходимый элемент большинства онлайн игр. Билд – это набор предметов и способностей. Создающих комплексный эффект) набил с парочкой неплохих фракций. Так что я тебя даже по первости могу пропаровозить. А сейчас – рассказать краткий ликбез и протестировать на тебе капсулу. Ее надо подкалибровывать после первого запуска, так что я тут в целом надолго. Кстати, выполнишь стартовый квест – можем сразу группу сформировать, я тебе внутри игры подскажу интересные моменты по прокачке. Да и у меня есть частично документация по всяким данжам, рейдам стартовым и прочему в нашей нуб-зоне.

– Хех... дай угадаю. Ты опять создал снайпера-фехтовальщика, с высоким стелсом и техническими навыками, эдакий кибер-самурай. Еще небось и пользуешься правами тестера с админским доступом – доспехи все выкрасил в красный?

– Не-не-не, я уже перерос этот детский сад, гадам буду!

– Что, никакого красного цвета?

Он чутка смутился.

– Ну да. Кибер-самурай, как во всяких киберпанк-играх. Это вообще не чистый постапок, а смешение жанров – там и симулятор строительства, и киберпанка дофига, для любителей – даже война мехов есть, роботов в игре куча. Я, знаешь, как крут? Я мобов выше себя на пять, а то и семь уровней валить могу. А катана...

– Стоп-стоп! Коль, подключай уже мне эту хреновину с GUёвиной и дай, я сам посмотрю. Чтобы добавить тебя в пати и френды, что нужно?

– Пройди базовый квест – добор до ближайшего города, тебе откроется меню разговора с персонажами и объединения в группу. Найди меня по нику “Шакал” и добавь в друзья, сможем в голосовом режиме общаться. Ну и в группу объединиться заодно.

– Принято. Там твои спецы как, управились уже?

– Сейчас посмотрю, я ж с тобой тут болтаю, а не за процессом надзираю...

Шакал вышел за дверь, что-то спросил и практически сразу вернулся.

– Еще пять минут. У тебя дома же еще можно курить или ты в ЗОЖ ударился?

– Кто не курит и не пьет – тот не курит и не пьет. Пепельница на кухне, я сейчас подойду.

Через пару минут зайдя на кухню, я обнаружил этого наглеца, прикрепляющего микрофон к моей пепельнице, причем прям явно и крайне заметно. На мой вопросительный взгляд он прижал палец к губам – и ткнул им в сторону капсулы. Мол, лишнего не говори.

– Короче, Стас, игра просто бомба. Наши реально утерли нос любым Драконам Онлайн, World OF Warcraft 2.0 просто жалкая ленивая поделка по сравнению с нашей игрой. Их технологии виртуализации – говно. Липкое, вонючее и за сорок баксов в месяц – того не стоящее. А тут – полный, абсолютный эффект присутствия. Ща сам все увидишь.

Параллельно продолжая болтать – он потыкал мне пальцем в пепельницу и показал, где провода соединены клеммой вместо пайки. Ясно, можно отрубить.

– Пойдем, откалибруем под тебя капсулу и создашь персонажа. Потом будет перерыв, пока твой аватар Система в игровой мир вставит и обсчитает все факторы его появления, сгенерирует добычу, противников и обстановку в начальной локации. А, да – Системой мы зовем ИИ, отвечающий за основные игровые параметры. Она выдает тебе награды, генерирует квесты и формирует игровые сообщения. Она же отвечает за глобальное всякое – поддержание целостности мира, короче, за все. Отдельные ИИ управляют только персонажными группами или отдельными боссами, НПС-лидерами и прочим. Чем больше ответственности или вариативности – тем больше ресурсов выделяют под конкретный объект.

Тем временем монтажники втащили в квартиру по кабель-каналу толстенный жгут оптических проводов, попросили разрешения на монтаж кабель-канала в выбранном ими месте и, получив его, за десяток минут управились и распрощались с нами. Коля поколдовал с панелью, подрубил туда этот провод, щелкая кабельными зажимами, и сказал:

– Раздевайся до трусов и ложись – ща я под тебя ее чуток настрою, чтобы голова не кружилась при начальном подключении.

Я разделся и влез в капсулу. На ложементе располагались специальные круглые датчики, прилепившиеся к спине в ту же секунду, как вошли в контакт с кожей. Шлем надвигался автоматически, и тоже был снабжен кучей датчиков, как и захваты для конечностей. Сразу вспомнился древний фильм “Матрица”, где в позвоночник главного героя подключалась куча кабелей и, пока он пребывал в иллюзорном виртуале, качала из него электричество.

Увидев недоверие на моем лице, Шакал снисходительно пояснил:

– Эти датчики полностью контролируют состояние твоего тела, пока ты сидишь в капсуле. В случае запредельных травм – выведут тебя из шока без побочных эффектов. Я уже пробовал, вполне себе рабочая система. Про травмы ты же в курсе? Что в игре – то и в жизни, просто ослабленно. Откусят ногу – будет болеть часа два в месте укуса нога, откусят голову – шея и все в таком духе. Когда запустим игру – разрабы обещают возможность убрать эту опцию и оставить ее только для хардкорщиков. Типа больше боли – больше опыта. Так что не подставляйся крокодилам, хе-хе.

– Слушай, а зачем она такая вообще нужна-то, опция эта? Чушь же аховая.

– Да блин. Ладно, не великая корпоративная тайна. Наши не то чтобы с нуля разработали это все. Они купили у военных проект под названием “Обратная связь” – должен был обучать солдат, не выходя из виртуального мира. Типа ускорил там для него время и он вместо шести месяцев учится четыре недели, и вылезает весь такой мускулистый, опытный и все прочее. Но

работало оно через жопу, картинка красивая, а толку мало. Поэтому они технологию спихнули за недорого нашему шефу через какого-то там его дружбана в Министерстве Обороны. А наши допилили туда уже игровую составляющую, переобучили нейросеть внутреннюю и все такое. Ну и игровые миры создали, да. Ты готов, дайвер? (Отсылка к Лабиринтам Отражений Лукьяненко – прим. ред.)

– Да запускай уже, любопытно же!

Николай нажал на кнопку старта, крышка капсулы наползла сверху, за ней надвинулся шлем. Несколько секунд головокружения, потеря ощущения собственного тела, – и перед глазами из медленно появляющегося портала золотого цвета возникает большая надпись прямо по центру обзора:

– ПОСТАПОКАЛИПСИС ЖДЕТ ТЕБЯ! Добро пожаловать, путник!

Надпись была стилизована под заставку Interplay из Fallout и явно должна была вызывать поток ностальгии у олдовых геймеров. Звучащая джазовая музыка была отсылкой к нему же.

Тем временем, на экране пошел вполне современный ролик с кучей навороченной графики, повествующий о мире, куда попадает игрок.

“Наша планета с давних пор носила название Эртана.

Издrevле четыре мира были соединены между собой переходами. Четыре угла – Эртана, Рияд, Эргрейс и Морена – существовали как единый мир, пошедший по разным путям развития. Очертания континентов, горы, реки, моря, даже расположение многих городов совпадало. Но злой рок преследует их и стремится к уничтожению этой грани реальности.

На Эртане: вы попадете в мир, где произошла планетарная война с применением вирусного, бактериологического, лучевого и ядерного оружия. Итогом стал разрушенный мир, где остатки прежних технологий постепенно исчезают под волной мутантов и техно-варваров. Сможете ли вы переломить этот исход, или приблизите его?”

Несколько сцен показали руины городов, пустыни и странных существ, видимо, обещанных мутантов. Нажать паузу и рассмотреть будущих противников возможным не представлялось, история катилась дальше:

“На Рияде: вас ждет мир фэнтези-паропанка, в котором можно встретить гнома с пулеметом Шоша или эльфа-снайпера, армии живых сражаются с армиями мертвых и между собой, превращают богатейшие области в мертвые зоны и разыскивают сокровища древних богов, способные переломить исход этой войны. Здесь вы сможете стать кем угодно, от искателя приключений до главы государства.”

После нескольких завлекательных кадров появилась надпись “Игра находится в режиме закрытого бета-тестирования, поступит в открытую продажу в августе 2034”, а потом ролик поспешил отвлечь внимание:

“На Морене: вы столкнетесь с миром, погибшим от зомби-апокалипсиса, где последние остатки выживших сражаются между собой за скудные ресурсы, несмотря на то, что в секретных лабораториях уже вполне могли разработать антидот и нужно только найти его”.

Параллельно с этими словами показывали привычные сцены зомби-апокалипсиса, неуловимо напоминающие “Resident Evil”, “Left for Dead” и прочие образцы жанра. На нем останавливаться авторы проекта тоже не пожелали, продолжая рекламу проекта:

“На Эргрейсе: вы увидите мир, где космические флибустьеры бороздят космос и сражаются с Внешними. Внешние – кибернетизированная раса космопришельцев разных видов, идущая по галактике и завоевывающая все встречные цивилизации, включая их в собственный состав. Дайте отпор чудовищам, но не забывайте о своем кошельке!”

На этом ознакомительная часть с общей частью проекта закончилась, и авторы наконец перешли к той части мира, что касалась начинающих игроков.

“Но вернёмся к Эртане. Планета земного типа, два крупных материка и гигантский остров, по контуру сильно напоминающий Африку, – крупным планом показывают красивую карту, где центральный материк практически повторяет Евразию, место Мадагаскара занимает чуть более округлая Африка, а вместо Северной и южной Америки располагается крупный веретенообразный материк. – Мир населяют три расы – европеоидная, негроидная и азиаты”.

Ролик показал, в принципе, классических землян – негра, европеоида и китайца.

“На центральном материке Гervене в ходе почти двухсотлетних войн образовалась Империя, основным населением которой были европеоиды. Технологически они превосходили всю планету, – показаны какие-то фантастические пушки, лазеры, футуристичные заводы и электростанции. – Причиной технологического прорыва был случай на территории Империи когда-то давно потерпел крушение космолет Чужих. На его борту уцелели гуманоиды с самоназванием Первые. Космический аппарат был критично поврежден, так что они осели в Империи. Как оказалось, у них единый генокод с людьми, так что их потомки не слишком редко встречаются среди ирченгов. Их основными отличительными чертами являются способности к прямому ментальному контакту с интерфейсами техники и иммунитет ко всем болезням. Единственной серьезной их проблемой является не слишком высокая численность, порядка шестисот миллионов.

На Колторе, втором по размерам материке, с давних пор жили желтокожие и узкоглазые ребята, называющие себя Чинами. Из государственным строем была конфедерация, состоявшая из семи стран; их контакты и культурные особенности давно оказались переплетены так тесно, что на данный момент, по сути, являются одним государством. По уровню развития они отставали от ирченгов, но зато обогнали их по численности населения – более 2 миллиардов. Это создавало паритет, позволяющий обоим государствам торговать и взаимодействовать на дипломатическом поприще. Это и, конечно, ядерное оружие, которым обладали и те, и другие. В ядерной сфере сохранялись те же константы: оружие ирченгов было мощнее и совершеннее, но у чингов его было намного больше. Война между ними была бы катастрофой планетарного масштаба.

Последний остров, носящий название Ур-шем, населяли чернокожие Уры. Технологически Уры были отсталыми относительно обеих наций-гегемонов этого мира. Точное число жителей было неизвестно: точно больше миллиарда, но неизвестно – насколько. Единого государства на территории острова так и не образовалось, хотя такие попытки предпринимали по очереди практически все правящие царьки каждого племени”.

Пока что видеоряд не слишком отличался от привычной реальности, похоже, нарративщики проекта не стали заморачиваться с исходными данными. Города первого континента напоминали футуристические здания Дубая, Онтарио, Сизтла и прочих. На втором решили пройти по традиционным элементам культуры Китая, Индии и прочего Востока – во всяком случае, что-то такое прослеживалось в забытых людьми городах. После этого третьих я ожидал увидеть папуасами в банановых бочках и с копьями, но отсталые негры оказались более цивилизованными. Впрочем, дальнейшая история хорошо продемонстрировала истоки этой цивилизованности.

“Уры не гнушались похищать ученых, заниматься терроризмом и всячески пестовать в себе ненависть к куда более процветающему государству-соседу. Именно зависть и послужила причиной Первой войны.

Одно из карликовых государств Уров, Самбия – сумело выкрасть ученого-вирусолога и заставило его разработать ОМП вирусного типа. Дальше они привели в действие один из первых образцов на территории ирченгов и попытались угрожать ей, требуя передачи технологий, части территории и продовольствия. Увидев результат применения, Империя незамедлительно ответила ядерным ударом по всем мало-мальски крупным объектам на территории уров, сметая их с лица планеты, но капсулы с вирусом уже были на имперских территориях. Смертники

активировали их во всех крупнейших городах, выпустив вирус D – так его называли выжившие. Создан он был на основе черной оспы и мутировал настолько быстро, что найти вакцину просто не удалось. Но Империя была бы не Империей, если бы не умела принимать жестких мер. Города были изолированы кольцом автоматических огнеметов и плазмопушек, были уничтожены ВСЕ зараженные или потенциально зараженные граждане. Рассматривался и удар ядерным оружием по зараженной территории, но на это они все-таки не решились.

Миролюбивые чины тоже получили «посылку» с вирусом, и вот их система общественного контроля дала сбой: с общественными мерами они опоздали. Континент быстро погрузился в хаос и анархию, где правили бал остатки армий семи штатов и мародеры. Через год над Колтором поднялись в небо ядерные ракеты и обрушились на их же прибрежные города, на многие десятилетия заражая все радиацией и затмевая солнце облаками пыли. Как выяснилось позже, группа радикалов добралась до управления ракетами и наносила удары по скоплениям людей, причем не ограничиваясь парой показательных ударов. Наступила ядерная зима, продолжавшаяся почти два десятка лет, за это время погибла почти половина оставшегося в живых населения Эртаны. Империя выжила благодаря технологиям Первых, позволяющим возвращать пищу и обогревать города, применяя не требующие топлива гравитационные реакторы”.

Картинки мирной жизни снова сменились видеорядом руин, выжженного острова Уршем и изрядно разбомбленного материка Колтор. Только первый, Гервен, выглядел более-менее прилично, хотя порадовать глаз буйной растительностью уже не мог. Мир накрыл сумрак ядерной зимы, по небу на высокой скорости проносились облака, имитируя быстрый бег времени.

“Прошло около сорока лет, Империя потихоньку восстанавливалась, но беда пришла откуда не ждали. На западном побережье, наиболее пострадавшем от вирусной атаки, высадился десятиmillionный десант чинов. Они звали себя Бессмертными – ибо это были люди, организм которых справился с вирусом и мутировал. Надо сказать, на бывших соседей со второго континента они походили мало. Два с половиной метра ростом, сторбленные, с гипертрофированной мускулатурой – они уже больше напоминали монстров. Их вооружение было примитивно относительно оружия имперцев: обычное огнестрельное оружие и артиллерия против лазеров и плазмы. Но для уже и так пошатнувшейся Империи этот удар оказался последним. Десант чинов был уничтожен спустя два года, с применением все того же тактического ядерного оружия, но вторая война окончательно разрушила остатки экономики и управления. Империя пала.

Анклавы, образовавшиеся после этой войны, замкнулись в кольцо обороны, используя энергию больших реакторов для поддержания целостности своего периметра. В данный момент они совокупно контролируют лишь десять процентов от бывшей территории Империи, остальное отдав на откуп “нечистых” – бродяг, бандитов и мутантов; зачастую эти три ярлыка могли разместиться на одном и том же чужаке. Дни анклавов сочтены: пока мощности старой технологической базы позволяют вести более-менее достойный образ жизни, но механизмы ветшают. Ресурсов для ремонта взять неоткуда – все чужаки в целях безопасности уничтожаются еще до пересечения периметра; любая торговля вне стен города запрещена и карается изгнанием.

Тем временем, из бывших карантинных зон выбрались иммунные к заразе люди и мутанты, готовые на все, чтобы выжить. Среди них – бывшие военные, тренированные наемники, мародеры. Часть этих территорий становится новыми центрами притяжения для окрестных земель; их лидеры начинают алчно поглядывать на соседей с уцелевшими и работоспособными промышленными объектами.

Открытыми остаются и другие вопросы.

Могло ли в наиболее густонаселенной конфедерации выжить всего десять миллионов мутантов? Какова вероятность, что они были лишь первым десантом, разведывающим обстановку для армии тронутых радиацией захватчиков?

А еще на юге лежит опустошенный ядерным пламенем Черный континент, который и начал эту войну. И никто не знает, что может зреть там, на территориях, где не ступала нога цивилизованного существа уже восемьдесят лет.

Кем станете вы в этом новом мире?”

Хм, а моя контора, судя по всему, планирует минимум четыре игровых мира ввести в обиход. Забавно. В космических флибустьеров и благородных донов я бы с удовольствием поиграл, с детства люблю эту тему. Но настолько наглая реклама, по-моему, плохой ход, маркетингологи явно лоханулись.

Ну что ж, посмотрим, чем инновационным нас порадают тут, в постапоке. Итак, “Вы хотите создать игровой аватар заново или использовать свои базовые физические кондиции и навыки для создания персонажа, максимально похожего на вас?” Гм. Вообще, мои базовые навыки и кондиции гораздо круче, чем можно предположить из моей основной профессии айтишника, все-таки обширный боевой опыт и спорт. Так что да, загрузим их, заодно и погляжу, как это работает. Сомневаюсь, что это будет востребованной опцией, офисному сотруднику выжить в мире постапа точно тяжелее, чем создать с нуля какого-нибудь солдата. Так. “Производится расчет характеристик персонажа на основании вашего физического состояния и навыков. Вы можете продолжить создание игрового аватара”. О, параметры внешности оно уже проанализировало и предлагает их изменить или оставить как есть. Пузико убрать, бочка тоже, чуток мышц визуально добавим, и росту до ста восьмидесяти пяти дорисуем, всегда хотел быть на пять сантиметров выше. Ну и все. Надо еще в реальности так же сделать, а то чет заплыл жирком в кресле компьютерном сидя. Так, параметры головы и лица... а не буду ничего менять, и так прекрасно выгляжу.

«Завершен анализ первичных характеристик на основании опыта объекта.

Характеристики

Сила 3

Ловкость 2

Выносливость 2

Интеллект 3

Воля 3

Харизма 4”

Так, а какой вообще максимум характеристики? Небольшая подсказка в верхнем левом углу заботливо ответила на незаданный вопрос: “Не модифицированная характеристика не может превышать значение 5”. А, нормально.

«Ваши способности будут соответствовать вашим способностям в реальном мире, система проанализировала ваши физические кондиции и подготовила ваши навыки в соответствии с игровой вселенной. Внимание, не удивляйтесь если некоторые покажутся вам странными – так они интерпретированы игровым ИИ».

Интересно, что она мне нарисует в способностях интеллекта. Дело в том, что психологи еще во время службы в армии и в последующие годы наемничества определили меня как человека, бессердечного по отношению к окружающим, со сниженной способностью к сопереживанию, неспособного к искреннему раскаянию в причинении вреда другим людям, эгоцентричного и с поверхностными эмоциональными реакциями. Короче – психопат. Никогда так не считал о себе, я просто “человек войны”, входящий в те самые пять процентов людей, способных без малейших проблем убивать других людей, не испытывая ПТРС, угрызений совести и всего такого. У меня есть друзья, бывали и женщины, даже продолжительное время, но не создан я для создания семейного гнезда, че поделывать. Мне с ними скучно, им со мной непо-

нятно. И нам обоим через пару месяцев исчезает причина быть вместе. А просто терпеть рядом с собой не нужного мне человека не вижу резонов, так что мы расставались, обычно вполне хорошо.

Ладно, в сторону лирику, так что там сгенерилось-то?

“Способности Силы

Ближний бой 3

Холодное оружие 7

Дробящее 6

Клинковое 8

Пытки 10 **”

Забавно. Никаких пояснений к навыкам нет вообще, только циферки. Вот откуда у меня фехтование и два дополнительных навыка под ним? Хотяяя... я в свое время увлекался бугуртным боями и историческим фехтованием, но быстро забросил. Однако система определила это как навыки. Кажется, неплохие... глаза поискали очередную подсказку... порог скиллов двадцаточка, после нее доступна специализация на навыке, что бы это не значило. Идем дальше, что следующее?

“Способности Ловкости

Уворот 9

Альпинизм 9

Легкая атлетика 2

Стрельба 14

Снайперское 10 **

Тяжелое оружие 7

Пистолет 12 **

Штурмовые винтовки 14 **

Энергетическое оружие 1

Стационарное оружие 8

Артиллерия 5

Скрытность 2”

Звездочки начинают все больше нервировать. И вообще, нужен все-таки гайд – что дает каждая способность, их дополнительные под-способности, что означают эти циферки и прочее. Визуально – отличный стрелок, по сути прокачаны на половину-три четверти все навыки с огнестрельным оружием. Интересно, а единичка в энергооружии – это от той стрельбы в тире из игрушечных лазерных винтовок на фестивале лет пятнадцать назад? Шарик я взорвал все, и даже спичку зажег ей. Ну, лучшего пояснения нет, больше я нигде с энергетическим оружием не сталкивался.

Едем дальше, видим мост...

“Способности Выносливости

Биоэнергетика 4

Тяжелая атлетика 6

Метание 7”

Тут особо и комментировать нечего, только вопрос, что за биоэнергетика? Вроде как в игре не заявлено никакой магии. Ладно, позже разберемся, впереди самое интересное

“Способности Интеллекта

Вожделение 9

Наблюдательность 15 ***

Компьютерные технологии 12 **

Технические навыки 8

Саперное дело 5

Рисование 11 **

Тактика 6

Взрывотехника 8

Стрессоустойчивость 18 ****

И на кой мне навыки черчения, рисования и тактики? Блин, оторвать бы руки тем, кто составлял стартовое меню – ни единой подсказки там, где надо. Придется Колю трясти как грушу, выбивая из него гайд. Рисование... нашли тоже мне художника. Все остальное понятно откуда, но зачем все эти бесполезные-то? Ну да, я командиром отделения в армии был, и на досуге у меня хобби – раскрашивать сборные модели танков, самолетов, солдатиков. Но как это может помочь в игровой реальности – не понимаю, хоть убейте.

“Способности Воли

Ментальное сопротивление 18 ****

Стойкость к боли 12 **

?

?”

Так, все-таки похоже псионика в этом мире присутствует, потому что ментальное сопротивление – это что-то оттуда. Стойкость к боли – вероятно, способность не терять концентрацию при ранениях или при пытках. И непонятные знаки вопросов – видимо ошибка программы. Надо баг-репорт будет накатать.

“Способности Харизмы

Лидер 20 *****

Убеждение 15 ***

Торговля 15 ***”

Как странно. В жизни я, конечно, люблю поболтать, да и организатор я неплохой, много раз это слышал – от своих соclubников из альпинизма, страйкбола, хардбола и джип-клуба. И да, везде я был самым большим боссом, ну, то есть организатором и вдохновителем всех этих сообществ; как только мне надоедало – они мгновенно распадались после моего ухода. Но все-таки странно, что эту вот черту характера Система определила, как максимально возможную в рамках игры. Но приятно, че уж там.

«Выберите стартовую локацию».

Так, а вот тут опции заблокированы – и даже есть значок подсказки – надо же, какая щедрость, хоть тут не поленились.

“В связи с крайне высокими стартовыми характеристиками вы не можете стартовать в локациях для новичков, вам предлагается начать игру в локации для профессиональных бойцов”.

И ровно один вариант – окрестности города Реджтаун. Ладно, мне так-то все равно – я не знаю местной географии вообще.

И осталось последнее – “Выберите имя персонажа”

Теек, вот она, виртуальная клавиатура перед глазами, а тыкать в кнопки можно просто глазами. Станислав “Мерлин” Мережковский. Готово!

«Производится создание предыстории персонажа в мире и синхронизация с сервером, осталось 22 минуты. Вы можете пока что покинуть капсулу»

В углу экранчика появляется надпись “Выход”. Смотрю на нее – и сеанс прерывается.

– Ну что как ощущение? – Коля верно дожидался моего выхода из вирта, покуривая сигарету. Рядом стояла оснащенная следилкой пепельница, но сейчас мне было не до порядка в доме.

– Пока никак. Коля, мне нужен краткий гайд хотя бы по игре. Первое – за что отвечают характеристики? Погоди. Не перебивай. Второе – что дают навыки и их дополнительные вкладки? Третье – что за звездочки с циферками под ними?

– Так, – Шакал удовлетворенно кивнул, затянулся, стряхнул пепел и только после этого продолжил: – Характеристики повышают ВСЕ эффекты, связанные с ними – на 20% за каждую единицу, до максимума в 100%. Выше – только спецсредствами, есть и такие: те же экзоскелеты поднимают силу на два-три пункта, но у них свои ограничения. Короче, если доберешься – сам увидишь. Так, дальше поехали. Навыки. Каждый базовый навык качается от единицы до двадцатки. За каждый пункт навыка ты получаешь 5% увеличения эффекта применения сопутствующих ему средств и действий. То есть – лучше водишь, выше урон оружия, лучше происходит убеждение и так далее. Можно качать пунктами навыков, получаемых за уровни – но это весьма дорого и эффективно только для низких уровней развития. А можно – путем применения снаряжения, за которое эти навыки отвечают. То есть пользуешься снайперкой – качаешь и стрельбу, и снайпинг. И тут мы переходим к разветвленным навыкам. У некоторых навыков есть дополнительные подпункты. Например, это стрельба, фехтование, вождение и некоторые другие, сам увидишь там походу. Каждый дополнительный навык развивает только применение конкретных предметов – так, например, махание дубиной – повысит фехтование и дробящее, но не коснется навыка клинкового... Ну ты понял, да?

– Да понял я, понял, – проворчал я. – Что ты со мной как с ламером говоришь, не первый раз, блин, замужем. Вообще вся эта система мне что-то напоминает, только не могу вспомнить, что...

– Ну, и теперь самое вкусное, – на мою ремарку он внимания не обратил. – К каждому навыку ты можешь получить до пяти перков. Там разветвленная система, но в целом: качаешь навык до десятки – получаешь возможность взять два перка или один на второй уровень, еще пять очков в навык – еще уровень, а на двадцатке – еще два очка. Именно их и отображают звездочки при создании персонажа. Все понятно, да? Таблицы перков у меня нет и не может быть – их система генерирует в зависимости от манеры игры человека и его реальных знаний, и комбинаций разных навыков в самой игре... короче – она там мутит сама странное, но зато можно легко составлять абсолютно уникальные билды. А не все под копирку, как ты любишь.

Захотелось сплюнуть, но в собственной хате этого делать точно не стоило. Уникальные, мать его, билды...

– Чертов хаос, и как в это играть-то?

– Да разберёшься, это в действительности куда интереснее, чем стандартные, всем осточертевшие линейные прокачки, – Коля отмахнулся, затянулся еще раз и раздавил окурочек в пепельнице. На лице отразилась работа мысли, и он добавил: – Ах да. Тебя еще кое что огорчит. Тут нет как таковых классов персонажа, любой может быть и танком, и ДД, и инженером.

– Ну это положим не ноу-хау, были и такие игры. Но не выстрелили, насколько я знаю.

– А теперь, Стасик, у меня к тебе вопрос. Откуда у тебя столько очков в навыках, что ты спрашиваешь про звездочки, и вообще – что там у тебя сгенерилось?

Услышав про то, какой уровень навыков у меня, Шакал нервно прикурил очередную сигарету – из моей, кстати, пачки – и выдал:

– Ты читак. Точно читак. Я уверен, что читак. У меня скиллы в разы хуже на старте, да и сейчас тоже. Ты вообще, как сгенерился?

– Через анализ физических кондиций человека.

– В смысле? Стас, я понимаю еще общие навыки стрельбы там. Вождения. Альпинизма. Но – Снайперское оружие? Стационарные турели? Взрывотехника? Че еще я о тебе не знаю? Уровень навыка пять – это солдат-срочник, уровень десять – это профессиональный военный. Все выше – означает специализацию в этой профессии.

Я молча смотрел на него несколько секунд, потом хмыкнул:

– Не думаю, что тебе это вообще надо знать, друг мой. Во многих знаниях – многие печали. Ладно, Шаки, до встречи в игре, у меня там почти что время генерации вышло.

– Погоди, последний вопрос, – он ухватил за плечо, не давая мне нырнуть обратно в капсулу. – А куда тебя выкинуло на старте? С такими статами в нубятнике тебе нечего ловить совсем, у тебя параметры примерно 100+ уровня игрока.

– Какой-то Реджтаун, – я пожал плечами. Он слегка изменился в лице и выпустил из захвата:

– Оуч. Ну, трындец. Ладно, поговорим в игре, доберёшься до права на переписку, пиши в чат. Тебе не повезло: эта локация сейчас находится в режиме багнутого эвента с осадой города рейдерами... Короче, там непросто, но зато экспа полетит прям мешками, на первом левеле особенно.

О, эта информация порадовала куда сильнее, чем уникальные билды. С осадой и багами разберемся, а экспа – это всегда приятно. Проводив Шакала – Коля, надевая свои кроссовки, бурчал под нос про Джеймс Бондов и обстановку секретности, в которой жить невозможно, я закрыл стальную дверь на все замки и собрался глотнуть перед началом игры кофейку. Но не сложилось...

Интерлюдия 1

За 12 лет до описываемых событий, в нигде...

Долгие века он провел в абсолютном ничто. Последние знавшие его живые существа умерли, а сам он не исчез только благодаря книгам. Тем самым, которые в малолетстве читали дети и России, и Америки, и Китая, и многих других стран. И хотя они были сконцентрированы не на нем, но все же хранили память. Вот только память – штука эфемерная, бестелесная, как и существование, которое она дарила. Его не устраивало “просто быть”. Его не устраивало “абсолютное ничто”. Долгие годы он искал пути... и вот недавно – нашел.

Новый мир, в него так легко проникнуть даже следу от него-прежнего. Рискнем, ибо этот риск стоит всего.

И из ничто устремилось вниз, в мир смертных, нечто чужое и знакомое, нечто неопределенное и сформированное, нечто... жаждущее.

И затаилось.

Глава 2. Смерть и читерство

Капсула громко пропищала, сигнализируя мне о том, что требуется участие человека. На внешнем дисплее горела надпись – «Синхронизация с аватаром завершена, можете осуществлять подключение».

Вот только меня категорически не устраивало то, что в капсулу встроена система прослушки и, возможно, просмотра того, что происходит вне нее. Такого пункта в договоре точно нет, а значит, я вполне могу устранить сей недосмотр Службы Безопасности, наверняка просто “забывшей” отключить сие дополнение к капсуле. Поглядим же, насколько мои технические навыки все еще высоки. Где там мой набор диагностического оборудования и микро отвёрток?

Сорок минут яковырялся, определяя, где в капсуле стоит активная электроника, не соответствующая ее спецификациям. А еще десять потребовалось на аккуратное отсоединение и создание внешней кнопочки, которая позволяла просто вырубить к чертям эту систему тогда, когда мне надо. Попутно я нашел блок передачи телеметрии и подсоединил к нему обходные цепи питания, позволяющие и его отрубить к чертям. Пожалуй, будет интересно поглядеть, что именно можно поменять на старте игры себе через админ-панельку на капсуле. Так, вырубим все шпионские девайсы и попробуем войти...

А что вообще тут доступно с внешней консоли-то? «Введите пароль администратора». Хе-хе-хе. Когда я был совсем маленький, мой отчим тоже установил на компьютер пароль, который типа должен был ограничить мой доступ к игрушкам и простимулировать учебу. Именно тогда я познакомился с первыми методами взлома паролей. Так, ну базовые входы в систему средствами ОС понятное дело заблокирована, но ведь должны же у этой штуки быть диагност-порты. А где есть порт – там есть открытое соединение. По какому-нибудь протоколу точно есть, иначе данные нельзя запросить будет...

Еще два часа прошло в поисках обходных путей.

М-да, а вообще интересно. Я вроде не новичок в таких делах, но пришлось попотеть, прежде чем через удалось правильно спаять адаптер для шнура, подключить его через порт для диагностики системы удаления отходов капсулы, найти незакрытый протокол и внедрить в систему свой вирус. Вообще, защита была практически идеальной, просто разработчики точно не предполагали методик физического взлома капсулы. Вирусочек мой примитивненький, он просто по шнуру, используя для генерации и анализа мой домашний комп, использует переборщик паролей. Процесс крайне долгий, конечно, но не зря ж я покупал один из самых навороченных компов последних пяти лет – Байкал-3000, с 16 физическими ядрами по 4 ГГц. Пока оно будет перебирать пароли, можно и поиграть, премия сама себя не получит, да и любопытно уже – что ж там такого-то завершено в игре и как реализовано. Ложемент, подключение....

Картинка окружающего мира великолепна – трещины на потолке, бетонные стены с капельками влаги и потеками ржавчины около труб выглядят как настоящие, воздух противен, как всегда в замкнутом помещении, пол настолько выморозил тело, что позвоночник ноет и сводит все мышцы. Я лежу на полу какого-то подвала, так... “1\42 очков здоровья” – надпись мигает внизу экрана, вызывая раздражение своей неуместностью.

Так, это же игра, верно? Значит где-то должно быть окно игрового интерфейса. Как его вызвать то, блин.... Произношу про себя “ИНТЕРФЕЙС” – и опа, а вот и он. Классические окна быстрого использования на десять предметов, два окошка под вооружение, слева – шкала здоровья, сейчас опасно пустая, на нижней кромке экрана – вожденная ХР, разделенная на десять шкал, видимо, процентов от набранного уровня. Слева сверху чат, на данный момент неактивный, и там же окошечко с пиктограммой письма. Видимо, внутриигровая почта, и там даже есть одно послание.

«Мерлин, привет. Ты начинаешь игру по усложненному сценарию, так как твои навыки превосшли возможности стандартной стартовой локации. Итак, ты – потерявший память член группы наемников, отправленных по заданию из города Галер для разведки ситуации с Реджтауном. Вас перехватили рейдеры и убили. Ты ожил в этом подвале, потеряв память из-за уникального навыка – Вторая Жизнь, позволяющего выжить после смерти, потеряв все уровни и перки за них, но сохранив свои навыки. Перк одноразовый, проверить эту легенду не сможет ни один НПС. Ты сам не знаешь, что ты один из Первых – так тут именуют игроков-людей. Постарайся как можно естественней отыграть это – ИИ может сильно засбоить, если произойдет какое-то нелогичное событие.

Твой стартовый квест – выбраться из заброшенного квартала и добраться до Реджтауна. Награды – опыт, доступ к режимам чат и группа, возможность выбора точки привязки. Желаем удачи!»

Тяжела и неказиста, жизнь бродяги-анархиста. Так, гайд – это потом, не думаю я, что там будет прям что-то сверх ценное для меня. А вот стартовые улучшенные навыки и перк – это хорошо. Окно навыков... видимо, тоже командой.

“НАВЫКИ”.

Так. Ну собственно эту табличку я уже видел, а вот эти вот звездочки видимо позволяют мне выбрать ключевые навыки. Если считать, что это эдакий Фаллаут ВР – то ключевые будут качаться вдвое быстрее.

Особенности

Свободные очки особенностей выдаются раз в 10 уровней+1 на старте”

А что у нас есть из перков-то на старт? (*Особенности(perks) – это то, что делает персонажа уникальным, присутствуют во многих ПК играх, не только лишь ММО)

Регенерация – восстанавливает один процент хитов за 10 минут до достижения порогового значения в 25% здоровья. Навык разветвленный, прокачиваемый.

Железная кожа – улучшает параметр брони персонажа на 10 навсегда, действует даже если персонаж голый.

Двурукий – вы можете стрелять из парного оружия без штрафов.

Снайпер – все ваши выстрелы имеют увеличенные на 5% шансы критического урона, параметр тем выше, чем больше разница в вашем уровне и уровне цели. Увеличивается еще на 1% за каждые 5 уровней разницы.

Ученик джедая – ваше мастерство фехтования достигает небывалых величин, вы получаете дополнительно +3 к навыку “фехтование-общее”, а так же можете попытаться отразить выстрел из огнестрельного оружия при помощи любого холодного оружия с шансом (5%*навык фехтования). Отражение применяется не чаще, чем раз в пятнадцать минут. Пометка – навык разветвленный, прокачиваемый.

Блин, и вот что взять? “Регенерация” бы в данный момент не помешала, но и “Железная кожа” в текущей ситуации очень бы помогла. “Двурукий” пока ни к чему, а вот перк “Снайпер” – это конечно чит. Но стрелять мне пока все равно не из чего. Ну и “Ученик джедая” – видимо, это для контактника. Так. Все-таки беру регенерацию, без очков здоровья из города живым не выйти.

А приоритетными навыками делаем тяжелое оружие, фехтование и уклонение.

Ладно, пора переходить к выполнению стартового задания. Руки бы оторвал тому, кто такой хардкор придумал – без оружия, без брони, без карты ломится через локу с монстрами неизвестно куда. Отключаем мысленной командой интерфейс. Поднимаюсь с пола, осматриваюсь в помещении. Кроме меня, тут еще лежит четыре тела, судя по легкому запаху разложения с момента смерти группы сутки прошли точно. Странно что не появились местные падальщики, но видимо Система сгенерировала локацию под меня, и mobs просто не успели еще среагировать. Тела раздеты до комбинезонов, полезного на них ничего. Помещение, в котором

мы находимся, полуподвал, в который нас сбросили сверху. Отлично, значит тем же путем и уходим, ну его нафиг, шатание по зловещим темным коридорчикам, где точно будут стартовые монстры-крысы, и прочая типовая жуть. В конце концов, я тестер, а не игрок, и нетривиальные решения мое все. Упираясь спиной в одну стену, а ногами в другую – я медленно выбираюсь из подвала на улицу. Да здравствует спелеологический опыт, который я получил в ранней юности, шастая по заброшенным каменоломням.

Снаружи вечереет, но солнце еще не зашло, хоть его и не видно. Низкие облака висят мрачной шапкой над пустынным городом, здания щерятся отсутствующими окнами, на козырьках – незнакомая, видимо, мутировавшая желтоватая растительность, и где-то в городе негромко завывает местная тварь. Атмосферность зашкаливает, не хватает только вспышек в небе от молний и громады какого-нибудь мрачного здания вдалеке, нависающего над городом. Великолепие картинки портит только то, что мне надо выжить, а оружейной лавки или сундуков с добычей тут не видать, как и мало-мальски экипированного трупа, с которого обычный герой RPG снимает оружие и первую броньку.

Карта появляется справа на экране, как только я вылезаю наружу. Ура, хотя б ее не надо открывать сюжетным и крайне сложным заданием! К сожалению, она вся закрыта “туманом войны”, кроме того места, где я стою сейчас и ближайших нескольких домов вокруг. Судя по маркеру точки, которую мне надо достичь – тут всего-то семнадцать километров, правда через город это может показаться и полусотней.

Так. И все же мне точно нужно хоть какое-то оружие, голыми руками отбиваться от зверя совсем неохота, как и прятаться на древнем фонарном столбе. Только где ж его взять-то? Впрочем, мы же в игре. А значит – есть шанс на обнаружение добычи в абсолютно любом месте, типа древнего остова автомобиля, стоящего у этого самого подвала. Я подхожу к машинке – и действительно, багажник подсвечен в интерфейсе рамкой, приглашая его открыть. Так, что у нас тут? Пошел таймер в 10 секунд – видимо алгоритм взлома так работает. При этом на всю улицу раздается грохот и треск. Эмуляция процесса для реалистичности, что ли... Оп – открылась.

Небогато. Я стал обладателем – ржавой трубы с уроном 1-2, мотка проволоки и отвертки. Ладно, значит пойдем непредусмотренным игромастерами путем вновь. С помощью отвертки я вскрываю дверцу. "Получено 10 очков опыта за нахождение тайника"! Ага, ну то есть это у нас так тут схроны выглядят, по крайней мере совсем простые. Отлично, будем учитывать.

Обыскав салон, я нахожу нож вполне боевого вида, с характеристиками “урон 1-9, обычный” – то, что искал, – монтировку и набор ключей-баллонников, которые нужны для одного простого действия. Правда, для него нужен домкрат, но его поиск проблем не вызывает. Правда, эта зараза не подсвечивается в игровой системе, видимо, он сгенерился как базовый набор оборудования машины. Ну да ладно, хвала богам, что вообще есть и функционирует. Та-ак. Поднимаем морду машины, балонником свинчиваем нафиг переднее колесо. Тут есть вполне классические полуоси, вот одну из них я себе и откручу. Большая клевая тяжелая железка, которую удобно держать и которой удобно бить. Только надо ручку обмотать, чтобы не скользила. Ножом вспарываем кресло, снимаем его обивку и крепим проволокой на нижней части оружия. «Получен навык – механика 1\20, получен навык – создание оружия из подручных предметов 1\20, получен опыт 50, получен предмет – Самодельная металлическая дубина, 5-10 урон, обычное». Да, Колян все верно сказал – качаются те скиллы, что применяешь. Полуось вешаю в слот оружия, нож тоже.

Нашумел я тут изрядно, даже странно что никто не...

О – все норм, пришли. Две одичавшие собаки. Стоят, пялятся. Шавки выглядят мало опасными – свалывшаяся шерсть, у одной гноящаяся рана на боку, но зубы в пастьях достойные. Ладно – пробуем. Монтировка в руках, расстояние до них смешное – с громким агрессивным воплем кидаюсь на левого пса. Вопль издаю чисто инстинктивно, для мозга это просто дикие

собаки – настолько он включился в игру. Увы, но ботам на мои крики совершенно фиолетово, они бросаются в атаку. Чудом уворачиваюсь от правого пса, прыгнувшего мне навстречу, и со всей дури луплю его своей дубиной в затылок. Треск кости, и на землю первый противник падает вонючей бездыханной кучкой. Краем глаза фиксирую лог боя в панели чатов – “нанесено 16 урона, нанесена критическая травма – повреждение черепной коробки, нанесена критическая травма – повреждение мозга, нанесена критическая травма – перелом основания позвоночника. Объект получает 150 урона. Объект мертв. Вы получаете 25 опыта.” *нанесено 16 урона, нанесена критическая травма – повреждение черепной коробки, нанесена критическая травма – повреждение мозга, нанесена критическая травма – перелом основания позвоночника. Объект получает 150 урона. Объект мертв. Вы получаете 25 опыта* О – все норм, пришли. Две одичавшие собаки. Стоят, прячутся. Шавки выглядят мало опасными – свалявшаяся шерсть, у одной гноящаяся рана на боку, но зубы в пастьх достойные. Ладно – пробуем. Монтировка в руках, расстояние до них смешное – с громким агрессивным воплем кидаюсь на левого пса. Вопль издаю чисто инстинктивно, для мозга это просто дикие собаки – настолько он включился в игру. Увы, но ботам на мои крики совершенно фиолетово, они бросаются в атаку. Чудом уворачиваюсь от правого пса, прыгнувшего мне навстречу, и со всей дури луплю его своей дубиной в затылок. Треск кости, и на землю первый противник падает вонючей бездыханной кучкой. Краем глаза фиксирую лог боя в панели чатов – “нанесено 16 урона, нанесена критическая травма – повреждение черепной коробки, нанесена критическая травма – повреждение мозга, нанесена критическая травма – перелом основания позвоночника. Объект получает 150 урона. Объект мертв. Вы получаете 25 опыта.”

Это отвлечение становится фатальным: ощущаю боль в левой ноге и вижу, что вторая псина впиалась мне в бедро. Рывок головой – и кусок моей плоти вырван, острая боль, туман в глазах и темнота...

“Получено повреждение 20. Здоровье -12/42. Получена травма – мышцы ноги. Получен дебафф – кровотечение. Вы умерли. Время до воскрешения – 1 час, 59:59, 59:58...” *Получено повреждение 20. Здоровье -12/42. Получена травма – мышцы ноги. Получен дебафф – кровотечение. Вы умерли. Время до воскрешения – 1 час, 59:59, 59:58..* “Получено повреждение 20. Здоровье -12/42. Получена травма – мышцы ноги. Получен дебафф – кровотечение. Вы умерли. Время до воскрешения – 1 час, 59:59, 59:58...”

Отключаюсь от капсулы. Фуууухх, а как болит левое бедро то, а... Невозможно стоять на ноге. Что странно – так это то, что не действуют «обейсболивающее» из домашней аптечки. Ну, по крайней мере понятно, почему сюда не пустили бы обычного тестера – ощущения отвратительно натуралистичные и, главное, фантомная боль остается после покидания капсулы далеко не на пару минут.

Так, а в мануале что по этому поводу написано? «Интенсивность болевых ощущений вариативная – от 20 до 146 процентов. Чем выше уровень интенсивности, тем выше количество получаемого вами опыта в игре». Ну, в общем, вариации выше 50% я бы просто запретил выставлять обычным игрокам. А максималка, как мне кажется, может и убить малоподготовленного человека.

Интересно, а как дела у моей брутфорсилки? О, а парольчик-то простенький совсем был. Ну что ж, входим под админкой и посмотрим, что можно интересного узнать из внутреннего управления капсулой. Так, тут у нас очередная отечественная поделка на базе никсов, естественно с словом “Интекс” в названии. “Интекс виртуал ОС”, пафосу-то сколько, а на деле – не слишком глубокая переработка сделанной в конце первой четверти двухтысячных М-Ос. Так, ладно – и что мы можем? “Отключить трекинг персонажа в игре – Done”. “Снять ограничение на пребывание в капсуле не более 12 часов – Done”! Мало ли, не будет возможности выйти из игры – будет подстава, если железка меня просто выкинет. Так, ладно, а по самой игре-то что можно...

О, вот и специальная оболочка для работы с игрой, все как-то тривиально и просто. “Поиск – Персонаж – Мерлин, уровень 1”. Характеристики. “Редактировать”. Эх, вот тут поджидал облом – «данные недоступны в текущем местоположении». Увы, но совсем в наглую почитерить не выйдет – следилка на капсуле не позволяет. Тек, а что можно из-под локального тогда? “Модификация стартового пакета”. Что тут можно поменять? Ага, стандартные предметы просто удалены из моего инвентаря и инвентарей первых трупов – видимо для хардкорности. Что ж, пожалуй, вернем их на место. Доступа к схранам нет, карты нет, о, можно еще уровень здоровья поставить сто процентов, а не один хит. Больше ничего интересного не изменить, значит, на выход и теперь почистить за собой логи... “Убрать сведения о входе в консоль – Done”! И с компа используем старенькую «лапшерезку», удаляя за собой следы самого подключения и взлома пароля, а еще следы удаления данных об этом в регистре – есть и такая подстава в системах безопасности. Теперь выдернуть провода, поставить на место панельки, все закрутить и подключить назад все системы слежения.

Так, собственно говоря, я успею неторопливо покурить, и можно лезть обратно, тестировать изменения. Меня даже немного обуял азарт: уж очень обидно сдох персонаж, хоть и почти ничего не теряя – из восьмидесяти четырех очков опыта я потерял одно, так как до десятого уровня теряется всего лишь один процент опыта в случае гибели. Так, все – гашу окурочек в пепельнице и решительно направляюсь в капсулу.

“До воскрешения осталось 3...2...1...”

Я очнулся все в том же подвале, но теперь можно было и расслабиться. Трупы бывших товарищей моего персонажа принесли мне в находках 9мм пистолет “Ruster”, две малых аптечки – восстанавливает десять очков здоровья за пять минут, полезная штука, двадцать патронов 9мм, четыре обычных ножа, и бутылку старого виски. В смысле “Old Whiskey”, так оно и называлось.

Есть у меня мысль, что я все же не прав с идеей пролезть через окошко, и надо идти предложенным игроделами путем через подвал, набирая опыт, и какие-нить ништяки вроде простенького оружия с обглоданного крысами трупа. Или там бронежилета из мусора, заодно познавая азы крафта в этой игре. Но очень уж я недолюбливаю все эти коридорные приключения, хоть и понимаю, что ни одна игра без них не обойдется. Так сказать, закон жанра. А на деле – это позволяет не рисовать слишком много всего в данже. Коридоры жрут куда меньше аппаратных ресурсов нежели открытые пространства, наполненные объектами, дизайнеры давно разработали алгоритмы их генерации, и игроки подсознательно ждут, что в приключенческом РПГ они встретят подземелья. С чертовыми коридорами.

Ладно, лирическое отступление закончили, лезем вверх. Выползаю из подвала и что вижу? А вижу я одну собаку, увлеченно глодающую МОЙ труп и тело второй псины. Выхватываю пистолет, с такого расстояния промазать может только полный имбецил.

Баамм!

Выстрел из пистолета на пустой и тихой улице разносится грохотом по всем ближайшим подворотням, зато башка собаки разлетается брызгами, и ее труп падает на месте. А что вообще у пистолета за характеристики-то? “Урон 12-15, огнестрельное, обычное”. А в логах – “Критический выстрел, нанесено 48 урона, фатальное разрушение мозга. Получено 35 опыта”.

Отлично. Но все-таки интересно – а откуда такие циферки урона вышли, пистолетик-то слабенький. Покопавшись, вызываю детальную формулу. Итого: пистолет нанес 12, за крит урон удваивается. То есть 24. А откуда остальное? Ах да, у меня же 12 уровень владения пистолетами и четырнадцатая стрельба. Вот и удвоение урона. Кстати. Я ж даже не попытался раскидать перки, ну-ка. Кликаю в звездочки и тут меня ждет облом – я не успеваю нажать сам ни на что, как система назначает мне два перка.

“ВНИМАНИЕ! В случае использования генерации навыков из реальной жизни – будут автоматически назначены наиболее близкие аналоги вашим реальным особенностям”.

А что тогда у меня за перки на пистолет? Все-таки слишком тут усложнен интерфейс, пока не полезешь – не поймешь, что у тебя есть те или иные возможности.

«Быстрый стрелок – пистолет мгновенно оказывается у вас в руке, вы не тратите время на его вытаскивание».

«Оружейный Кулибин – вы можете самостоятельно вносить изменения в конструкцию пистолетов, автоматов и пулеметов редкостью до очень редких, дополняя их, в том числе, нестандартными модулями».

В целом, это понятно, я долго тренировался на скоростное выхватывание пистолета. Для того, чтобы овладеть этой техникой до уровня мастерства, необходимо дорабатывать свое оружие, доводить его под себя, под свои физические особенности. Но, в целом, навыки применимы с любым оружием типа пистолет, вот система и подарила мне такой полезный перк. А “Кулибин” вполне логично проистекает из предыдущего. Множество часов, проведенных с напильником и отвертками в подгонке штатного оружия лично под себя, дают о себе знать.

Эх, что-то я расслабился, встал посреди улицы, где только что стрелял, и читаю справки игровые. Ко мне сейчас подкрасться – раз плюнуть было. И пошел бы еще два часа курить.

Ладно, обшарил свой трупик и на удачу забрал свою самодельную дубину – пригодится. Надо двигаться, иначе совсем стемнеет, и, кто знает, что тут в темноте выползает из убежищ? Улица впереди не предоставляла достаточного количества укрытий, так что пришлось перемещаться почти по открытому пространству. Эх, а ведь наверняка тут в каждом доме есть тайники, а запертая металлическая дверь подъезда может прятать за собой что угодно. Но если я прямо сейчас увлекусь тут поиском добычи, то рискую застрять надолго или просто погибнуть еще несколько раз, не добравшись до этого самого Реджтауна.

Но все же удержаться иногда невозможно. Уже пройдя пару кварталов по направлению к моему маркеру задания, я увидел вывеску “Квотермейн. Оружие и снаряжение для охоты”. Двери и витрина были целы, а слой пыли на крыльце подсказывал мне, что это место не разграблено. Черт, соблазнительно. Мне бы очень не помешал охотничий камуфляж вместо ярко-зеленого комбинезона, в котором банально патроны в боковых карманах лежат. Ладно, решено: я аккуратно сейчас вскрою дверь, и если там никого нет – быстренько пробежусь по ассортименту. Ну, а если появятся хоть малейшие подозрения, выбегаю на улицу и отстреливаю все, что может выползти. В крайнем случае, на соседнем подъезде есть козырек, можно приставить к нему, например, вон те ящики, что валяются около разбитого автомобиля, и по ним быстро залезть, отпихнув их потом назад. Спрыгнуть оттуда сможет и дряхлый старец, повиснув на руках – а забраться на высоту в два с лишним метра не сможет ни одна собака или что тут еще могут мне предложить в качестве противника.

Несколько минут – и шаткая лесенка готова, а я подбираюсь к дверям магазина. Попытка потянуть или толкнуть заканчивается ничем – они крепко заперты. Кстати, об этом я что-то не подумал – взломщик замков я никакой, и стальная дверь может стать настоящей проблемой. Так. Забить или нашуметь? Витрина выглядит прочной, и за ней решетка – но решетку куда проще взломать, чем стальную дверь. Но грохоту будет – ой мамочки. Ладно, зря что ли строил башню из ящиков? Вперед!

Десяток моих мощных ударов самодельной дубиной витрина выдержала, но на одиннадцатом все-таки пошла трещинами. Еще один удар – и стекло осыпалось градом маленьких квадратиков, живописно покрыв асфальт и пространство под собой яркой стеклянной мешаниной. С решеткой все было еще проще. Ее ставили против очень честного человека. Проволока, взятая мной из багажника машины – немедленно обвила длинные нерифленые прутья, я вставил в специально оставленную петлю все ту же счастливую дубинку. И принялся крутить. Прутья быстро начали деформироваться, и скоро между ними можно стало пролезть. Я оставил дубинку фиксировать проволоку и полез внутрь.

Внутри была полутьма, сейчас разбавленная тусклым светом с улицы. И тут явно не успел до меня побывать никто – в зарешеченном пространстве за витриной, расположенной напротив окна, висели охотничьи ружья, на вешалках была целая куча всевозможных разгрузок, курток и прочего хлама, сейчас обильно засыпанных многолетней пылью. Глаза разбегались, но усилием воли я удержался от первого порыва – ща как метнусь к этим ружьям. И буду грести, грести, грести!!! Для начала стоит подобрать себе разгрузник и патронташ. Так, вот на этой стойке вроде как висят именно разгрузки, ща я посмотрю.

Первая же попытка снять с вешалки одежду закончилась страшным фиаско. Вешалка была деревянная. И за годы клей рассохся – поэтому, как только я за нее потянул, она рассыпалась в моих руках, а разгрузка, толкая соседние вешалки и разбивая их, рухнула на пол, поднимая облако пыли. В итоге я стоял, чихая в огромном пылевом облаке, а на полу валялась куча из снаряги, которую теперь надо было с него поднимать. Виновница этого всего была сверху, так что я ее и взял. Примерил, и остался доволен – охотничья жилетка в серо-синих пятнах камуфляжа вполне неплохо подходила для города, а карманы были рассчитаны на всевозможные приблуды, так что найти там место для моего нехитрого скарба было несложно.

А вот теперь можно было пойти к витринам с оружием. Выбор тут был огромный – глаза разбегались от обилия названий и калибров. Некоторые образцы были даже с довольно высоким уроном и под крупный калибр. Но мое внимание привлек самый интересный образец с точки зрения любого мальчишки – в центре композиции висел здоровенный такой клон Баррет М-82, называвшийся здесь просто 12.7 винтовка “Волк”.

Замок, прикрывавший эту решетку от открытия, снять мне было нечем, и я просто отстрелил его к чертям – и от нетерпения, и в силу жадного желания обладать от этой вот штукой, здесь и прямо сейчас. Не знаю, что послужило катализатором, выстрел или мое проникновение, но, когда я протянул руки и снял Волк со стены – почувствовал, как меня хватают за волосы и тянут назад. Реакция была чисто рефлекторной – я взмахнул тяжелым предметом в руках, одновременно с этим отшатываясь назад. Получилось, что я шагнул к схватившему меня совсем в упор, и, заваливаясь на спину – ударил назад винтовкой. А масса у нее, между прочим, аналогична прототипу – поэтому на голову оппонента обрушилась усиленная моей инерцией и силой удара дубина в пятнадцать кило весом. Он отшатнулся, разбрызгивая кровь и что-то еще из пробитого черепа. А я обернулся и обомлел. Между мной и выходом из магазина стояло три ...существа. Четвертое как раз заваливалось на спину и заливало теперь пол кровью – раны в голову всегда сильно кровоточат. Внешне это напоминало человека, страдающего от отсутствия света и мыла последние десять лет; на головах длинные лохмы сальных волос, на теле вместо одежды – охотничьи жилеты, и все. Половую принадлежность мне определять некогда было, но, кажется, все они были мужчинами, а вот убитое мной – женщиной. А еще у них светились зеленоватым светом глаза, и в пастях торчали конкретные такие клыки.

“Мутант- каннибал уровень 10” – опознала их Система, начисляя мне сотню опыта за первого убитого.

Долго сцена из “Ревизора” продолжаться не могла, так как в глазах актеров светился неподдельный голод. Они одновременно кинулись на меня, что, в принципе, им же и помешало – двое столкнулись и замедлились, а самого быстрого я встретил мощнейшим пинком ногой, и добавил два выстрела из пистолета, выхваченного, как и написано в перке, моментально. Просто подумал – и он уже в руке. При этом винтовка просто упала на пол. Целится было некогда, так что бил просто наугад. Его откинуло на пол, но мертв он точно не был. А у меня наступило четкое понимание, что если я сейчас останусь тут в помещении – то меня через пару минут схарчат. Слишком мало места, и трое противников. В пистолете было десять выстрелов, сейчас восемь. Полоска здоровья над тем, которого я пнул – находится в опасной зоне между красным и серым. Но ему нужно еще минимум один удар-выстрел на добивание. В это время оставшиеся кинутся на меня, и будет больно – я просто не успею стрелять с такой скоростью.

Остается один выход – бежать. Сейчас стреляю в правого, три раза и бегу. Лежащий не успеет встать, а левый еще не начал подниматься. Опа. А почему все так замедленно-то? Подсказка системы – навык тактика замедляет при начале боя время на одну секунду за уровень навыка, позволяя вам оценить обстановку и составить план.

Отличный навык, но время уже ускоряется. Так что действую по плану. Выстрел-выстрел-выстрел, рывок вперед. Пули слегка отбрасывают противника, а последняя роняет его на спину и заставляет кататься, забыв обо мне – я послал ее в ступню, это больно. Очень. Проскакиваю почти к выходу, и тут мне прилетает – в спину ударяет, опрокидывая на пол, тот самый Баррет, что я выронил. Удар сшиб с ног, снес шестнадцать хитов, но зато отбросил к самой решетке. Разрывая края молний и отрывая ремешки от жилета, я в панике просачиваюсь через решетку. Когтистая лапа пролетает в миллиметрах от меня, пытаюсь зацапать – но все, вырвался уже. Вот только сомневаюсь, что решетка надолго остановит тех, кто внутри. Четко ощущаю, что по затылку у меня льется кровь, стекая за шиворот – мушка винтовки разорвала кожу. М-да, очень против этих поможет козырек... Но почему-то они не лезут вперед, скрываясь внутри теней в магазине.

И тут меня как молнией осеняет: зеленые глаза. А у того, которому прилетело с ноги, зрачки были во весь глаз, полностью заливая радужку. А тут еще пока чуть-чуть светло. Похоже, что они чисто ночные мутанты, и даже такой свет им мешает. Поэтому и промазал

Последний мутант, пытавшийся достать меня через решетку – он просто не видел, куда бьет. Пора спешно ретироваться, и искать до темноты убежище, ибо, подозреваю, вкусного человечка они будут искать, а след остается явный – из капелек крови, стекающих на асфальт. Быстрым шагом покидаю место сражения, где великого Мерлина чуть не сожрали каннибалы.

Улица впереди плавно вливается в широкий кольцевой проспект. В момент наступления катастрофы тут явно был очень плотный трафик: выезд на него закрывала огромная пробка из нескольких столкнувшихся грузовиков и легковых авто. По крайней мере, раньше: кто-то добрый распишал их бульдозером или грейдером – судя по разрушенным заламам на корпусах, покрытых ржавчиной, это было нечто подобное, с отвалом и на гусеницах, их следы еще виднелись на асфальтированном покрытии. Так что проход на улицу был открыт, и виднелось там нечто странное, так что я решил подойти и осмотреться прям впритык – потому что глаза кажется меня обманывали.

Глава 3. Блокпост

Выйдя на кольцевую дорогу, я не поверил своим глазам. Дорога была, да. Вот только ее ширина была метра три от силы, хотя исходная трасса состояла из трех полос в каждую сторону. Но теперь по обеим обочинам был создан вал из обломков автомобилей, скрепленных между собой грубой сваркой. Цель этого действия ускользала от меня, но наверняка была. Укрывшись от возможного наблюдения за бетонным бортиком, ограждавшим кольцевую от пешеходной зоны, я огляделся. Увы, но понять направление движения было попросту невозможно – никаких указателей, хотя бы виртуальных, на более короткий маршрут не присутствовало, – так что я положился на интуицию горожанина и решил двигаться влево. Интуиция горожанина – это вообще интересная штука. Много раз подмечал за собой, что в любом городе я двигаюсь автоматически и, если не задумываться о пути, то ноги сами приносят меня к цели.

Дорога, кстати, отнюдь не была заброшена – на нанесенном на нее песке явно виднелись следы протекторов и весьма свежие: два, ну может быть три, часа назад тут проехала машина на внедорожных колесах. А судя по тому, насколько накатана колея, это здесь, в принципе, не было редким явлением. А ведь неплохая идея: можно легко контролировать все пути входа-выхода из города, просто запустив патрули на машинах и создав непреодолимую для пешехода стену вдоль шоссе. Понятно, что, постаравшись, ее можно перелезть, но все же машинок тут навалено немало – местами пять, местами шесть рядов вверх. Поставив себе такую цель одиночка, особенно не обремененный скарбом, сможет перелезть. А вот с каким-то грузом – фигушки.

Да и с фауной так проблем будет мало – ну зайдет какая-нибудь монстра или мутант вроде тех, с которыми я столкнулся в магазине на шоссе, и что? Один простенький пикапчик с пулеметом и все – тут не укрыться, ты труп. Вон и доказательство моих мыслей: возле автомобилей лежал несвежий (по запаху было понятно) труп какой-то твари – метра два в длину, серое двухсегментное туловище, состоящее из головы и брюшка, шесть пар ног, передние заканчиваются клешнями. Клешни знатные – больше, чем моя голова точно, и распахиваются минимум сантиметров на шестьдесят. Убита тварь была очередью патронов на двадцать; гильзы в качестве доказательства валялись неподалеку. 12.7 мм, пулеметные. Теория с патрульными авто получила вполне весомое подтверждение.

Но главным выводом из этого наблюдения была другая мысль: мне надо срочно валить отсюда и качаться, качаться, качаться. Броня твари – почти 8 мм толщиной, из нескольких слоев хитина. Нож не оставлял царапин на ней, я проверил. Пистолет, полагаю, тоже большого вреда не причинит. Стремная штука.

Уже привычно быстро иду по дороге, стараясь держаться в тени машин. Напрягает одна странность: я как-то был в городе, где произошла эвакуация и население спешно уходило по дороге, там мусора было – мама не горюй. Положим, бумагу унесло. Но где всякое тряпье, брошенные баулы? И кто так тщательно подмел все тачки? Я даже не заглядывая вижу, что тут целенаправленно сняты все целые фары, вскрыты моторные отсеки и вытащено содержимое. Те из транспортных средств, что похожи на привычные мне машины с двигателем внутреннего сгорания, явно со снятыми модулями, имеющими ценность; а те, что более футуристичные – электрокары и зализанные болиды на воздушной подушке – со снятыми аккумуляторами. То есть, кто-то целенаправленно производил мародеринг, снимая работоспособные детали. А если этот «кто-то» так тщательно и взвешенно подошел к вопросу – то это организованные люди, заботящиеся о материальной базе. Что подводит меня еще к одной мысли: а ведь эти продуманные люди вряд ли бросили дорогу чисто на контроль автотранспортом, наверняка тут стоят еще и блок-посты. Интересно, а как тут реагируют на неизвестных, приходящих из пустынной части города, без оружия и не способных объяснить, откуда они? Это, конечно, игра, но в ее

реалистичности я уже успел убедиться. Так что, при хорошем раскладе, задержат. А учитывая, что это сеттинг постапокалипсиса и человеческая жизнь и права тут малоценная штука, то ведь могут и просто пустить на органы-кровь или загнать в рабство. М-де, ситуация. И ведь не свернешь с этой чертовой дороги никуда...

Еще метров через триста я увидел, во-первых, искомый поворот с этой кольцевой дороги, а во-вторых, возле него конструкцию из бетонных блоков, за которой стояла вышка из ржавого железа. За блоками не видно было никого, а вот на вышке присутствовал какой-то человек. И все бы ничего, но вот смонтированный на ней агрегат явно напоминал собой пулемет. Присматриваюсь – и тут изображение начинает приближаться. Судя по всему, так работает здесь восприятие. Картинка приблизилась не рывком, а как будто я подлетел к объекту с помощью дрона. Наплыв – и вот я вижу лицо с двумя параллельными шрамами, кожаный жилет, татуировки. Рейдер клана Лютерано – горит над ним надпись. Он явно расслаблен, глаза полуприкрыты. Сидит он около пулемета Викинг-1. “Стационарное, огнестрельное, урон 35-55. Дальность стрельбы 350 метров, калибр 12.7”, подсказывает мне Система. Короче, единый пулемет с ленточным питанием из мягкого короба. Ничего особо отличающего его от образцов нашего мира. По виду этот Викинг здорово напоминал Браунинг М2. Изображение вернулось к нормальному. *Стационарное, огнестрельное, урон 35-55. Дальность стрельбы 350 метров, калибр 12.7* – горит над ним надпись. Он явно расслаблен, глаза полуприкрыты. Сидит он около пулемета Викинг-1. “Стационарное, огнестрельное, урон 35-55. Дальность стрельбы 350 метров, калибр 12.7”, подсказывает мне Система. Короче, единый пулемет с ленточным питанием из мягкого короба. Ничего особо отличающего его от образцов нашего мира. По виду этот Викинг здорово напоминал Браунинг М2. Изображение вернулось к нормальному.

Так. Что я знаю о ребятах со словом Рейдер? Во всех известных мне игровых сеттингах они являются местными бандитами, не забывающими грабить любого проходящего. И, судя по приближенности этого вот всего к классическому Фаллауту, рейдеры тут тоже будут самыми обычными бандитами. Конечно, можно попытаться с ними поговорить, но тогда я буду в заведомо проигрышном положении. Спрыгнуть с этой вот эстакады тоже так себе вариант: я уже поглядел вниз, тут метров десять-двенадцать, не считая высоты стенки из автомобилей. А значит, я буду на открытом месте, под прицелом пулемета, без возможности уйти куда-либо в сторону. Проникнуть туда скрытно? Но если засекут, то точно будут сходу стрелять, прячется только враг.

Стоит ли портить с ними отношения сразу? Все-таки этот город может быть целиком под их контролем, и я сейчас каааак нарвусь... Но, если я прав, и это какие-то залетные уроды, то у меня есть отличный вариант. Блокпост запрограммировал человек, не имеющий понятия о правильном расположении таких штук. Я могу вполне себе несложно, укрываясь за машинами, подобраться метров на тридцать, и фиг они меня увидят – против заходящего солнышка, да в тени от бортиков. И уже оттуда я его снял бы из снайперской винтовки вообще не напрягаясь. Жаль только, что снайперской винтовки у меня нет. Есть пистолет, у которого прицельная дальность двадцать, ну двадцать пять метров. Итого – мне надо приблизиться к ним на те самые двадцать метров и снять пулеметчика первым же выстрелом. А потом молиться, чтобы беспечные напарники его были тупыми, как любые низкоуровневые монстры: тогда они ползут сначала к его труп, а потом уже начнут искать стрелка. Но о поведении НПС-людей я все равно ничего не знаю, так что придется рискнуть. Это просто боты, и если вот прям запрется стартовый квест, выйду из игры, позвоню Шакалу – пусть обнулят мне репутацию тут или рестартанут персонажа. Это тест, в конце концов.

Крадусь. Триста метров, двести пятьдесят. Пулеметчик все так же расслабленно сидит на вышке. Я передвигаюсь в тени от корпусов машин, подолгу застывая на месте. Характеристика СКРЫТНОСТЬ достигла уровня 3\20. Ого. Так быстро? Или же... чего-то я не подумал, что персонаж на вышке должен быть очень наблюдательным.

И тут я чуть сам себе по лбу не дал. Ведь каждые пять единиц в навыке дают доп.перки на этот навык, но активируются они только после того, как я их посмотрю. Придурок, блин. Ладно. Ложусь на живот, втискиваюсь под выступающий край так, чтобы меня невозможного было видеть с дороги. Благо, в этом месте стоит какой-то навороченный кроссовер с высоким клиренсом, который не стали разувать до конца – колеса на месте, просто снята резина. Залезаю в меню навыков, открываю “Наблюдательность”.

На этот раз система вновь не позволяет выбрать мне перки – они уже прописаны. А жаль, хотелось бы посмотреть весь набор. Но играем тем, что есть: “Орлиный визор, ур. 2” – позволяет увидеть уровень противника, не превышающий уровень персонажа больше, чем на 5(10), характеристики оружия классом не выше редкое (эпическое) на дистанции в 200(400) метров; “Обнаружение ловушек, ур. 1” – позволяет найти простые ловушки, мины и растяжки на расстоянии в 50 см от игрока. Вот нутром чую, что есть в этой ветке навыков что-то вроде “Улучшенного обнаружения врагов”, позволяющего засечь крадущегося противника на дистанции. Жаль только, что я им не обладаю. Хотя этот “Орлиный визор” явно тоже полезен. Без него я бы не знал, что противник дремлет и чем он там вооружен. Выносим этот навык на панель активных, точно нужен будет еще не раз. Тем более откат у него вполне терпимый, пять минут, при этом длительность – десять секунд на уровень. В данный момент он активен вновь.

Так, а ведь у навыка стрельбы тоже должны быть перки, у того, который общий. Смотрю туда: бинго, на этот раз предстоит выбирать самому. Список состоит из более чем пяти пунктов, но сходу я заинтересовался только одним: “Смертельный выстрел, ур. 1” – позволяет один раз выстрелить в цель находящуюся в пределах дальности оружия, нанося гарантированный критический урон. Откат, правда, полчаса, но того явно стоит. И прекрасный навык крафтера “Мусорные боеприпасы” – позволяет на первом уровне собирать простейшие патроны из подручных средств типа металлического мусора и хим. препаратов из магазина. Простейшие патроны в данном случае – это 9 и 10 мм, типа самые распространенные тут. Качество патронов будет ниже фабричных, но «за неимением гербовой – можно писать и на простой».

Еще раз активирую “Орлиный визор”. Пулеметчик совсем задремал, ему явно жарко под этой железной крышей, он откинулся на грязные останки офисного кресла и храпит. Пытаюсь мысленно направить свой взгляд вниз – никаких проблем, действительно как на дроне. Под основанием башни сидит еще один боец. Высокий мужик с голым торсом с аппетитом уплетает что-то жаренное с палочки. Огнестрельного оружия я у него не вижу, зато рядом лежит штука, которая распознается как “Самодельный топор, редкое”. Урон... ого!... 50-65. Выглядит это скорее как чоппа орков из Вархаммер 40000, но урон впечатляет. А чувак мощный, вон какая здоровая шкала жизней, называется рейдер-гладиатор. Ладно, главное помнить, что в ближнем бою я ему вообще не противник. У него и здоровья явно больше, и убьет меня он одним ударом. Но менять план уже поздно, до выхода на рубеж стрельбы остается буквально семьдесят метров. Проскользнуть мимо блок-поста можно, но я не вижу, что за поворотом, а до отката навыка еще пять минут. Кстати, а какая у него дальность-то? Четыреста метров? Маловато, могу и не понять за десять секунд, что там впереди. И в любой момент пулеметчик может проснуться и тогда моя низкая маскировка мне не поможет: обнаружит в момент и разрежет меня одной очередью. А вот тогда начнутся проблемы. Выход из той локации, где я был, конечно, не один, но магазинчик совсем недалеко от респа – и кто сказал, что твари не пойдут ночью на охоту и не найдут меня в моем подвале. Безоружного и голого. Будет стыдно и больно. Придется сидеть еще два часа ждать респа, потом ждать, пока в игре наступит утро, и пытаться пройти без огнестрельного оружия каким-то другим путем. Начитерить себе еще раз лут – могут и заметить. А как известно – читеров в онлайн-рпг всегда банят, а мне еще и от начальства влетит конкретно. Где-то в том ворохе бумажек, который я подписал, точно был запрет на взлом и вмешательство в игровую программу.

Итак, план простой. Подкрадываюсь на пятьдесят метров, рывком перемещаюсь по открытому месту на те самые пятнадцать, с которых начинается гарантированное поражение цели, стреляю “Смертельным выстрелом” в пулеметчика и пытаюсь завалить второго, кайтя его по дороге. И молюсь, чтобы там не сидел третий.

Добраться до отметки в пятьдесят метров на карте (оказалось, что маркеры на ней ставить можно) я смог еще минут за пять – практически полз, вжимаясь в край ограждения. Ни один из оппонентов за это время даже не пошевелился – голова рейдера отлично виднелась над парашютом его дурацкой вышки, так что следить за ним я мог без проблем. Активирую навык “Смертельный выстрел”. Пуля из пистолета вылетает с классическим видеозамедлением слоумо, я вижу, как она раскручивается, покидает срез ствола и движется к голове рейдера. Плюх! Фонтан крови и мозгов на стене за противником и упавшие мне 150 опыта, а также достижение “Юный Давид” – за убийство монстра на 20 уровней выше вашего – ознаменовали его кончину. Из-под вышки раздался матерный вопль – и второй выскочил на дорогу, высматривая меня. Стараться ему не пришлось – я ведь так и застыл в пятнадцати метрах от их блокпоста, прямо посреди дороги. «СУКАААА! Я тебя на куски порву, а потом СОЖРУУ!» – зачем-то пафосно заорало мне это подобие человека и начало разгоняться. “Тупой он, что ли”, мелькнуло в голове. Плям-плям-плям – три выстрела из пистолета сливаются почти в один: два в колени, один в голову. Противник падает на эти самые колени, и я спокойно добиваю его пулей в затылок, получая положенные 250 опыта.

И наконец-то, заветный левел-ап! Прямо сейчас раскидывать ничего не стану, покумекаю чуть позже. Прибавилось двадцать хитов, дают раскидать 13 очков навыков (формула расчета: 5 базовых, 3 за инту и + 60 процентов сверху как бонус от интеллекта, то бишь $(8 \cdot 0,6) + 8 = 12,8$, с округлением в пользу игрока – 13). Кажется, что это очень дофига, пока не вспоминаешь идиотский расчет на кач. С 1 уровня до 2 – 3 очка, со 2 до 3 – 5 очков, с 3 до 4 – 7 очков и так далее. А ведь каждый следующий уровень будет требовать больше и больше опыта.

Ладно, в сторону лирику и рассматривание статистики, сейчас надо быстро достичь блокпоста: если тут есть третий и он доберется до пулемета, я покойник.

На мою удачу, на блокпосте этих ребят было всего двое. У рейдера на вышке обнаружился такой же пистолет, как у меня, только с полным магазином, и старый зацарапанный бинокль. Пулемет был приварен намертво, но даже если бы и можно было снять: на вид в нем килограмм двадцать пять, и чтобы стрелять из такой дуры с рук, надо быть монстром.

Под вышкой нашлось жилое помещение. Стоило отворить дверь, как изнутри пахло конкретным таким коктейлем из запаха не мывшихся пару недель мужиков, носков и перегара. Внутри комнатухи из все того же железа от автомобилей стояли 2-х ярусные нары, на которых лежало тряпье, и стол, собранный из двух задних диванов и двери багажника. Под столом наличествовал сундучок, сверху на нем стояла пара бутылок с мутной жижей и какие-то объедки. Похоже, ребята не слишком то тяготились службой: потихоньку попивали местный самогон или, скорее, брагу и отсыпались.

Так, а что у нас в сундучке? А в сундучке нашелся прямо-таки Клондайк для меня.

Во-первых, там был стимпак. Выглядающий, как стимпак, и даже подписанный – “стимпак”. Шприц, при использовании моментально заживляющий большинство ранений, кроме самых тяжелых. По описанию системы – восстанавливает 30 очков ОЖ, лечит мелкие травмы и рассечения.

Во-вторых, парочка гранат. Обычные ручные противопехотные гранаты. Незаменимая штука, если ты умеешь ей пользоваться. На вид – классические РГД-5. Урон их, конечно, не впечатлял, как и внешний вид – ржавые, грязные и всего-то 10-20, зато разлет осколков в тридцать метров. Еще там нашлось немного боеприпасов к 9-мм пистолету, галеты и рваная карта города. Настоящее сокровище, ибо на ней черным карандашом были отмечены блокпосты – черные пунктирные линии по дорогам. Нарисовано это было правда только в юго-западной

части, обведенной линией, но, видимо, это и была территория банды, с представителями которой я столкнулся. Не нравятся мне эти черные линии, уж не маршруты ли это патрулей...

Карту я убрал, распахнул по карманам обретенные боеприпасы и гранаты и вышел из вонючей комнаты. В этот момент раздался негромкий гул в той стороне, откуда я пришел. Накаркал, блин. Видимо, блокпосты настолько расслаблены именно поэтому: тут ездит некий патруль, который и контролирует дорогу. А в роли основных противников – какие-нибудь местные мутанты вроде того, которого я на дороге нашел. Поэтому один внизу держит от них лестницу, а второй из пулемета спокойно косит их на подходе. В случае чего – оба сидят на вышке и ждут патруля.

Глава 3-1. Первая погоня

Тем временем, звук двигателя приближался. Свалить я не успею точно, да и искать примутся меня мгновенно – труп здоровяка так и лежит посреди дороги. Значит остается только попробовать завалить их первым. Да, возможно я и не прав, и эти ребята не хотят ничего плохо лично мне, но есть некоторый нюанс. Мне **ОЧЕНЬ** не понравились ощущения боли после первой смерти, и повторять этот опыт второй раз крайне не хочется. Да и оппоненты – не живые люди, а всего лишь наборы бит и байт, а значит, никаких угрызений совести быть не может. Что можно с ними сделать? Да все просто. У меня есть пулемет, а они подъедут ко мне примерно на сотню или около того метров, прежде чем увидят труп здоровяка. Со ста метров из пулемета я по идее должен накрошить их без особых проблем. Только чтобы они подъехали так близко, у них не должно возникнуть ни единого сомнения в том, что все в порядке, так что я бегом поднимаюсь по лестнице, переворачиваю труп первого рейдера и снимаю с него куртку. Заодно рядом обнаруживается ржавая каска с шипами, которую, судя по всему, носить он не собирался. Видимо, это вариант униформы банды, так как на каске был даже значок-эмблема нарисован – черепаха в венке из колючей проволоки с шипами. До появления до появления машины в зоне видимости остается от силы пара минут, так что быстро напяливаю куртку – удачно, занимает слот легкой брони, – дополняю образ каской и встаю за пулемет, изображая расслабленность. Как только я берусь за рукоятки пулемета, высвечивается, что в нем осталось сорок шесть выстрелов. Первый же взгляд в прицел дает более детальную информацию о дальности: зеленым светится отметка “сто двадцать метров”, дальше уже желтая зона. Видимо, сто двадцать метров – это мой потолок гарантированного поражения целей. Для моей задачи – с лихвой достаточно.

Остается действительно принять позу, хотя бы отдаленно похожую на позу ожидающего союзников бойца – и ждать...

Из-за поворота, примерно с того места, где я увидел блокпост, выехал агрегат. Честно скажу, после увиденного до сих пор, я ожидал какого-то монструозного автомобиля из Безумного Макса, но это оказался вполне обычный пикап серого цвета, разве что с кустарно сварганированным на крыше пулеметным гнездом. В салоне просматривалось двое и пулеметчик за турелью. Кстати, а чего бы мне не затрофеить себе машинку? Явно на ней ехать будет намного быстрее, чем топтать ногами. Главное – не промазать и не прострелить ей что-нибудь ценное.

Интересно, а почему вообще настолько гражданская техника находится в патрулировании? Ведь судя по тому, что я вижу, во главе этого клана стоит вполне себе не тупой НПС, с зачатками планирования и создания организации. Но, похоже, подчинённые у него организованы скорее по типу юнитов: юнит – моторизированные рейдеры, юнит – пешие рейдеры, и т.д. Ну, мне же лучше, расковыривать бронированную машину было бы непросто, а тут...

Джип, тем временем, подобрался к отметке, которую я поставил как зону открытия огня – 120 м. Да, дальность огня из “Викинга” была три сотни, но мой уровень навыка плюс банальное знание из реала говорили, что на 120 метрах никто не успеет даже дернуться. Виртуальный прицел уже давно полыхал маркировкой идеальной дистанции поражения, поэтому я сконцентрировался, захватил поудобнее рукоятки управления огнем и полоснул короткой, в семь-восемь патронов, очередью по кабине, стараясь поразить цели с минимальным углом вхождения пуль в кузов, чтобы не перебить мост или топливопровод. Стекло вылетело внутрь фонтаном осколков, оба рейдера дернулись несколько раз и джип резко повело в сторону, разворачивая ко мне борт «курятника» на его крыше. Не использовать такую возможность было бы просто глупо, и я дал очередь еще в пяток выстрелов, гарантированно уничтожая оппонента с пулеметом. Машина ткнулась в торчащий кусок грузовика и остановилась, заглохнув. Дви-

жения не наблюдалось. Весь бой занял буквально несколько секунд. Опыта за рейдеров тоже капнуло, но как-то маловато, всего 40 – скорее всего, не добил я кого-то.

Ладно, пойду погляжу, что там и как, и насколько это транспортное средство готово к дальнейшей эксплуатации. Все оказалось весьма неплохо. Двенадцать и семь миллиметра разнесли в клочья передние сидения, легкую броню обоих сидевших там, вырвали кусок руля, раздробили подпорку для пулеметного гнезда и вылетели через багажник, не задев важных элементов автомобиля. В пулеметном гнезде все было чуть похуже, два попадания пришлось в сам пулемет – и теперь он годился только на запчасти. Еще два просто прошили борта, а одна пуля оторвала кисть сидевшему там рейдеру.

– Не убивай! Мужик, давай поговорим, я сдаюсь! Ты же из людей Элмера? Давай договоримся, ну серьезно, только не стреляй, – затараторил он, увидев направленный на него пистолет.

– Это не мы учинили налет, у Лютерано ж с вами договор! Это не мы!!

– Так, заткнулся бегом, – прерываю я поток ненужной сейчас информации. – И отвечай только на мои вопросы. При первом нарушении я просто прострелю тебе вторую руку. При втором – обе ноги. Вырежу язык и брошу за этими отвалами из машин, ждать местных зверушек.

– Понял, понял, понял. А ты что, не местный что ли?

БАМ!

– Аийййуууууууууууууу!!!! – завопил бандит, прижимая к груди простреленную в запястье руку.

– Как я уже и сказал – только на мои вопросы. Первое предупреждение.

– Итак, кто такой Элмер, где его найти. Кто такой Лютерано. Кто построил эти вышки. Что это за твари с хитином.

Не буду вдаваться в подробности, но рассказал он мне следующее. В городе действует две крупных группировки. Одна – это клан рейдеров, которым командуют Юрий Лютерано. Бывший военный ветеран, нынче он один из подельников Виктора Херсона, крупного банд-лидера откуда-то с северо-востока. Собственно, они контролируют большую часть дорог в город и из него, но захватить город пока не могут: местный шериф, Элмер, и его «Рейнджеры» – местное ополчение, которое он и обучил, – плотно заняли центр города и промзоны. У «Рейнджеров» меньше людей, но зато неограниченное количество боеприпасов, которые они производят, и некоторое количество высокотехнологичного оружия. У «Рейдеров» – плотное кольцо вокруг города. И они давно бы дожали Элмера, но вмешался фактор неожиданности: откуда-то из окрестностей на город постоянно прет толпа таких вот хитиновых тварей. Они убивают или похищают людей, действуют разнообразно и откровенно плюют на то, кто им противостоит – рейдеры или рейнджеры, жрут и тех, и других. Тварей таких никто не видел раньше, пули из легкого огнестрела их практически не берут – пара уязвимых мест и все. Лютерановцам город нужен – тут и производственные линии легких пулеметов и патронов к ним, и контроль подземных складов местных. Но штурмовать после двух неудачных попыток они не готовы, поэтому решили установить блокаду и ждать, пока либо твари рейнджеров прикончат или хотя бы сильно ослабят, либо же те просто пойдут на переговоры. Последнее было не таким уж невероятным: конвоев в город и из города не идет, торговля стоит – рано или поздно склады с ресурсами для производства опустеют и все, никто не привезет тебе сырье под обещания. Рейдеры создали сеть укрепочек вокруг кольцевой городской трассы. Раз в 40 минут через каждую точку должна проходить патрульная тачка. Если какой-то пост уничтожен – и машина не выйдет на связь – высылается ГБР. Только тут я заметил в салоне машины, за спинкой заднего сидения, радио. Пробитое по закону подлости пулей. Так что времени у меня явно не было. Тратить на бандита пулю я не стал, просто полосонул его по горлу ножом и оставил валяться на дороге. Влез в салон машины и попытался завести двигатель. Внезапно тот завелся безо вся-

ких приключений. Стоило бы ехать, но вмешалась моя жаба: все-таки не дала мне просто так бросить пулемет на вышке. Хотя и с трудом, но я его отковырнул и забросил на заднее сидение. Даст бог – смогу потом воткнуть вместо того, что разбил пулями. Все, а теперь – валить.

Еще бы понять, куда мне валить. Ясно, что город патрулируется и, даже если я проскочу периметр, то меня скорее всего будут преследовать. Оружия нормального у меня по-прежнему нет, и добыть его тут можно только у этого самого Элмера. Главное, чтобы меня не пристрелили сходу, а то будет обидненько. Кстати, я так и не посмотрел, что в кузове пикапа-то было. Трупы шмонать было некогда, поэтому просто срезал с них пробитые разгрузы, кинул на заднее сидение и туда же – оружие, АК 205, весьма распространенные в этой части света короткие автоматы под древний пулевой патрон 5.45, короче классика. На мой вкус человека 21 века, это был просто чуть футуризированный и затертый АК 105 концерна Ижмаш. Впрочем, не знаю я игры, где нет в том или ином виде автомата Калашникова или его клона. Все-таки это, пожалуй, самый известный автомат в мире, начиная с 20 века.

К моему сожалению, задержка ради добычи пулемёта оказалась фатальной в плане времени добора до меня тяжело вооруженной делегации. Со стороны города раздались звуки сразу трех двигателей. Я лихо развернул машину, переехав еще разок тело рейдера и дал по газам, направляясь по кольцу в сторону следующего блока. Как подсказывала мне карта – там есть проходящая под этим самым кольцом улица, идущая из центральной части города. Можно попробовать уйти через нее. Правда с преследователями на хвосте это будет сложно. На ходу я принялся шмонать броню противников на предмет наличия там полных магазинов к АК. Нашёл целых три, по 30 патронов. Плюс по одному в каждом автомате. Прорвемся.

Я выжимал педаль газа в пол, пикап ревел и несся по улочке из покорёженных автомобилей. В зеркале заднего обзора показались машины преследователей. Их было и правда три, легкобронированные внедорожники типа “Хамви” – примерно такой же пикап, как у меня. Все они были с турелями, а дистанция хоть и медленно, но сокращалась. Видимо, мой навык водителя влиял, в том числе и на скорость автомобиля, а прокачан он был не так чтобы круто. Но стрелять из движущегося авто по движущемуся авто на скорости выше 100 км/ч – так себе развлечение. Разве что боеприпасов много. Пара очередей с предельных пятиста метров легла даже не рядом, после чего стрельбу прекратили как заведомо бесполезную. Если верить карте – до поворота мне ехать буквально с километр осталось. И вот вопрос: а все ли блокпосты так безалаберны как тот, что я уничтожил? Если да, то я сейчас просто изрешечу пулемётчика и проскочу. А если нет, то у меня большие проблемы. С тремя машинами на хвосте я не могу подкрасться и снять пулемет – остается атака в лоб и надежда на удачу, навыки стрельбы и прочее.

Показался блокпост. На вышке – УРААА! – пулемета не видать, зато сидит парень со снайперской винтовкой, и – еще раз ура! – он смотрит не в прицел на меня, а встревоженно озирается, не понимая, почему я так быстро несусь к нему. Осмысленная реакция у него возникает тогда, когда мне до вышки остается буквально двадцать метров, а сзади появляются еще три машины. Парень пытается выстрелить навскидку, но это ему не очень удастся: пуля чиркает по кузову в районе багажника. А я уже проскочил. Веером даю неприцельную очередь на полмагазина назад – автомат пляшет в руках, пули летят куда-то в примерном направлении блокпоста, вышибая искры из металла. Снайпер прячется за парапет, чего я собственно и добиваюсь. У него максимум один выстрел будет. Потом я уйду вооон в тот поворот и останется только проблема джинов. Удар пули в кузов, где-то в правый борт. Еще несколько щелчков по кузову, туда же примерно, но калибр поменьше – видать автоматчик вслед бьет. Все, я ушел из зоны поражения. Давлю на газ, стараясь как можно быстрее набрать скорость. “Хамвики” тяжелее меня, и будут в поворотах куда больше притормаживать.

До кварталов, занятых “Рейнджерами”, по идее совсем недалеко, буквально один-два ничейных. Главное, чтобы на пути не оказалось какой-нить баррикады или минного поля.

Между мной и преследователями – 250 метров. Еще несколько минут, и они меня нашинкуют в мелкое фрикасе.

Ваш навык вождения увеличился на 1 – тем временем сообщает мне Система. Желаете выбрать дополнительную особенность? Жму «нет», некогда мне. С достижением десятки в навыке у меня появляется допменюшка в виде автомобильчика схематического, на котором зеленым отмечены исправные узлы, жёлтым не очень исправные и красным поврежденные фатально. Так вот. Судя по менюшке – у меня фатально поврежден узел топливпровода, и бензин утекает из машины с бешеной скоростью. Видимо, снайпер таки смог повредить бензопровод той самой последней пулей. Ну, экономить бензин все равно уже явно бессмысленно, но учитывать придется.

Проскакиваю квартал. Расстояние до преследователей – 150 метров. Пулемётчик из головного “Хамви” уже явно в готовности открыть огонь, даже дал пару очередей – я вовремя отклонился. Вот только это еще больше сокращает разрыв. Осталось проскочить квартал. Но это невозможно – нужно что-то придумать с чертовым джипом за спиной. У него за рулем явно крутой водитель, так как прет он со скоростью километров на двадцать в час быстрее меня. Интересно, а шины у них с авто накачкой тоже? Резко жму тормоз, одновременно смещаюсь правее. Выравниваюсь с “Хаммером” и выпускаю в колесо остаток магазина. Снова педаль в пол, полицейский разворот и ...проваааалллл – не успеваю выполнить манёвр, как меня лупит многотонная туша машины преследователей, отбрасывая на пяток метров и ударяя о фонарный столб. Чертов поврежденный руль ломается у меня в руках, и с его кусками я вылетаю на капот, ожидая неминуемой очереди и ухода на перерождение.

И в этот момент окна окрестных домов озаряются вспышками выстрелов. По машинам рейдеров со всех сторон лупит свинцовый ливень. Головной хаммер получает какую-то темную оперенную ракету, которая через секунду делает из него пол-хамви. Передняя часть машины просто испаряется в шаре ярко-зеленого пламени. Задняя – ярко полыхает, потом взрывается. Готов поклясться – я видел, как потек металл по краям. Пикап преследователей уже решето. Пулеметчик второго “хамви” тоже решето, но “хамви” все еще пытается развернуться. Тут к нему подскакивает мужик в черной пластинчатой броне, на руке которого закреплен какой-то резак. Вжикает лучом по верхнему краю дверцы, и та просто выпадает – вслед за этим швыряет внутрь гранату. Ребята внутри видимо понимают, что им уже хана – и в него бьет длинная очередь патронов на двадцать пять, заканчивающаяся одновременно со взрывом внутри. Мужик падает. А потом встает, как будто не в него прилетело только что два десятка пуль 5.45.

Я демонстративно медленно поднимаюсь с капота, держа на виду руки. Тем временем из окрестных зданий выходят ребята в такой же черной броне, человек пятнадцать всего. Один из них тащит на плече... арбалет? Видимо арбалет или что-то очень на него похожее. Меня окружают, и тот, что взорвал второй хамви, подходит ко мне. Тут меня осеняет, что надо включить отображение имен на экране. Над фигурой человека надпись – шериф Элмер, 250 ур. А вокруг меня – спецназ” Рейнджеров”, со средним уровнем 100. Да уж, я со своим вторым тут явно неопасен.

– Брось свой руль и опусти уже руки, новичок. Ты в безопасности! – Это собственно их командир, Элмер. – Почему тебя преследовали рейдеры?

– Ну, наверное, потому что я разнес их блокпост, убил экипаж машины и экспроприировал ее, – я усмехаюсь и действительно отбрасываю остатки руля. На всякий случай, не слишком резко, не стоит нервировать ребят. – Но может быть им не понравилась моя прическа.

– Неплохо, – Элмер тоже усмехается и дает кому-то знак. Окружающие не то чтобы расслабляются, но сверлят теперь не настолько пристальными взглядами. – Зачем ты в принципе здесь?

– Мне нужно попасть в Галер, меня там ждут друзья. А здесь – ну раз уж так получилось, что я без снаряжения и оружия, то надеялся найти здесь работу и возможность приобрести что-то посерьезнее, чем мой пистолет.

Несколько мгновений Элмер меня разглядывает, потом кивает:

– Ладно, на шпиона рейдеров ты точно не похож, слишком образованный. Твоя машина еще может ехать?

– Пока да, но у меня перешиблен бензопровод, и я не знаю, что уже там после удара.

– Хорошо, мы зацепим с собой трофеи и тебя на буксир, – он потерял ко мне интерес, явно временно, и отвернулся к своим парням. – Рейнджеры, круговая оборона. Билли, вызывай кавалерию, пусть грузят добычу.

Через десять-пятнадцать минут подъехало два тягача-эвакуатора, на которые погрузили две более-менее целые машины, протаранивший меня “хамви” к этому времени был чадящим в небо громадным костром. Мой пикап просто зацепили на буксир, я сел в кабину, а в мою турель, не спрашивая моего мнения по этому поводу, запрыгнул один из рейнджеров. Остальные распределились по трофеям и тягачам, и вся эта небольшая колонна поехала вглубь городской застройки. Судя по поведению, ребята не слишком то опасались, что сюда подскочат жаждущие крови мстители. Меня это удивило, и я постучал по крыше машины, привлекая внимание своего попутчика. Тот ловко спрыгнул внутрь салона.

– Чего тебе?

– Слушай, а почему вы так спокойны, не боитесь, что сейчас подскочат приятели этих?

– Хех. Они просто увлеклись погоней за тобой – это уже наша территория, и сюда они не суются. Тебе вообще очень повезло, что мы наткнулись на гнездо панцирохватов тут и поехали на зачистку. Через полсотни метров начинается территория, контролируемая автоматическими турелями – и они бы изрешетили всех, кто без декодера свой-чужой.

– Серьезно тут все у вас. Слушай, а как тебя зовут то?

– Михаил.

– Мерлин. Очень приятно. Михаил, а не расскажешь ли мне, как тут все в принципе устроено. А то я несколько слабовато ориентируюсь.

– Доберемся до базы, представишься нам с парнями в баре, там и задавай все свои вопросы. А сейчас, прости, но я наверх. Если панцирохват выскочит на нас сверху, никакая броня не поможет, машину они вскрывают на раз.

– Панцирохват – это такая насекомая фигня, с челюстями и жвалами?

– Ага. Она самая.

– То есть в городе они тоже бывают?

– ВСЕ вопросы в баре, – с этими словами он захлопнул обратно забрало, открытое в начале разговора и полез обратно в гнездо.

Впрочем, уже через десяток минут мы подъехали к стене, в которой были громадные раздвижные ворота. Стена впечатляла и сама по себе: не знаю, из какого материала ее сделали, но это было что-то прочнее бетона. Сверху на ней торчали башенки каких-то среднекалиберных автопушек, а венчала всю композицию монструозная пушка, похожая на... так рисуют мегалазер на космическом корабле – ребристый толстый кожух ствола, светящийся по краям, башня из серой стали, провода, прицел.

Ворота открылись и, сопровождаемые прицелами орудий, мы въехали во внутренний дворик.

Глава 4. База Рейнджеров.

За воротами была большая площадка для техники и следующая стена, менее эпичная. На ней дежурство несли уже обычные бойцы. Внутренние ворота для нас успели открыть, поэтому мы без промедления въехали на территорию базы-городка и свернули направо. В конце улочки, застроенной трехэтажными домиками казенного вида – зуб даю, это были бывшие казармы, – виднелся обнесенный очередным заборчиком, теперь из простого, чуть ржавого профнастила, двор. Во дворе в живописном беспорядке валялась куча старых полуразобранных машин, пара броневикулов и даже стоял легкий танк. Там же высилось два ангара, шириной метров по десять каждый. Наши трофеи сгрузили, а меня отцепили – там же. Все бойцы вышли со двора, остался только один, который и пошел внутрь. Мне ничего не оставалось, кроме как последовать за ним.

Внутри ангара на подъёмниках стояло три машины, явно находящиеся сейчас в работе. Конструкция мне понравилась, корпуса были усилены в нужных местах балками, двигательные отсеки у двух стояли пустыми, в третьем же шел монтаж двигателя от чего-то большого. Ребята разварили передок и ставили туда, кажется, движок от грузовика – что было логично, так как рядом с машиной лежала горка бронеплит разных размеров, видимо предназначенных для установки. Рейнджер подошел к одному из рабочих, кряжистому мужику лет пятидесяти на вид, с короткой стрижкой и грубыми чертами лица. Густая борода, невысокий рост, ширина плеч почти как рост – если бы мы были в фэнтези-мире, я бы сказал, что это дварф. Они о чем-то поговорили, рейнджер пожал мужику руку и пошел в сторону выхода. Проходя мимо меня – я так и стоял у двери, не желая мешать, – он чуть притормозил и сказал:

– Побеседуй с Валерой – он лучший механик в ближайших трех городах. Мы сказали ему, что ты свой, глядишь и не станет с тебя драть втридорога. Но учти, он мужик вреднящий, – поэтому полегче на поворотах.

– Спасибо. А где искать бар? Я вроде как вам как минимум поляну должен, жизнь-то вы мне спасли.

– От въездных ворот прямо, за зданием администрации налево и увидишь неоновую вывеску “Lone Star”. Вот там и бар.

– Понял-принял, как разберусь тут – зайду.

Он пожелал мне удачи и вышел. Я перевел взгляд туда, где стоял раньше Валера, но его там уже не оказалось. “Блин, теперь его еще и искать тут, – мелькнула мысль. Все-таки куда проще было, когда квестовые НПС не бегали по локации. – Ладно, искать так искать”. Я прошел по ангару, еще раз глянул на переделку машинки в рейдовый броневикул – там кипела работа, но Валеры не наблюдалось. Прошел до самого конца ангара, где и обнаружил искомого персонажа, стоящего над развернутым чертежом.

– Добрый день, Валерий. Я к вам по поводу машинки, что во дворе стоит. Перебитый топливопровод, развороченная морда.

– Ее проще сразу выкинуть или на запчасти продать, чем чинить, – не поворачиваясь, отозвался он. – А себе другую купите.

– Эм. Ну а все-таки может быть посмотрите? – да уж, “вреднящий” не то слово.

– Я не специалист по оживлению мертвецов, это уже не машина, а металлолом. Дешевый пикап чинов, еще и древних годов.

Тут мне страшно обидно стало за свой трофей, и я решил спорить с применением способностей. Заодно и разберусь – что тут у меня для убеждения-то есть? Есть же аж два навыка, и высоких – убеждение и торговля. При этом убеждение еще и активные способности имеет. Выбор на первом повышении не богат:

“Усиление давления” – вы можете попытаться продавить нежелание собеседника принять свою точку зрения, так сказать, давя силой воли. Воля+ (2 х навык убеждения) против аналогичного без удвоения у оппонента. Если вам повезет, то собеседник согласится с вашим решением и примет вашу точку зрения. Если же нет, дальнейший то диалог станет невозможен. Активный навык. Откат – 8 часов.

“Видящий реакцию” – вы видите, какие реакции вызывают ваши слова у собеседника, по окраске специальной шкалы на статус-баре. Чем ближе к зеленым-синим тонам – тем лучше. Красные, оранжевые и желтые – цвета неприятия. Улучшаемый, текущий уровень 0.

“Оратор” – вы способны влиять сразу на несколько человек в беседе. Аналогично “Усилению давления”, но без удваивающего бонуса. Активное. Откат – 12 часов.

Хм. Ну, тут аж два полезных умения. И как быть? “Оратор” мне точно бесполезен, а вот “Усиление давления” и “Видящий” – оба круты. “Усиление” может помочь как сейчас в моменте, так и в сложных ситуациях. А “Видящий” – это вообще прям читерский чит. Можно в диалоге, поболтав ни о чем, понять эмоциональные маячки человека – и как довести его до бешенства, так и наоборот. Плюс: его можно прокачать, и, значит, еще тоньше понимать характер и ценности собеседника.

Эхх. Беру “Видящего”, сразу на 2 уровень его. Навыки на десятке прокачки мне не понравились: это были “Вербовка союзника” – на период до двадцати минут невраждебный персонаж становится союзником игрока, “Сексуальная привлекательность” – увеличивает привлекательность для противоположного пола, и “Заводила” – аналог оратора, но на толпу до двадцати человек.

А вот третье улучшение опять заставило задуматься.

На выбор: 3 уровень “Видящего”, позволяющий уже влиять на спектры эмоций, сглаживая их до соседних полутонов; пассивное “Друг” – вы вербуете одного НПС, который навсегда станет вашим другом (уровень не должен превышать ваш на более чем 200); пассивное “Союзник фракции” – уровень ваших связей со всеми фракциями растет в два раза быстрее, уровень наград за задания увеличивается на 1, дает дополнительные бонусы в зависимости от отношений с квестодателем; активное “Прощение” – позволяет обнулить любую негативную реакцию персонажа на вас, в том числе вызванную провалом навыка “Усиление давления”.

Сложный выбор, но посоветоваться не с кем. “Союзник фракции” и “Друг” выглядят одинаково интересно. “Прощение” мне не нужно точно. Так. Качать репутацию, конечно, всегда геморойно, но есть нюанс – все бонусы я и так могу получить. А вот НПС, который тебя не предаст, и которого можно заманить в пати, – это куда интереснее. Решено. Берем перк “Друг”. И сманиваем себе крутейшего механика 3 городов. Всегда полезен будет в пати.

Завершив выборы, я получил системное сообщение о том, что квест “Друг” активирован: я должен выбрать объект и завести с ним диалог. Окей, диалог я уже веду. Собственно, Валера как раз смотрит на меня задумчиво.

– Знаешь, что, парень? А вот, пожалуй, у меня есть план, как нам с тобой поступить. Смотри. У тебя нет денег и машинка твоя – полный хлам, превращенный еще и в решето. Я могу, знаешь ли, оценить дистанционно, что там сломано – один мост, бензопровод, кардан, радиатор и сцепление. В сумме – это от четырех до пяти тысяч кредитов при цене такой машины в шесть тысяч. То бишь, бесполезная трата денег. Поехали дальше. Усилить ее, сделав что-то вроде тех, – он махнул рукой в сторону подъёмников, – малоосмысленная задача, у нее несущий кузов, а не рама. А металл у чинов всегда был паршивый. Соответственно, это полностью варка рамы и каркаса. С учетом бронирования и ремонта выйдет на круг в тридцатку минимум. С другой стороны, у меня есть притащенный рейнджерами “Хамви”. Они сдают мне все трофеи, за это им бесплатное обслуживание техники. И к этому “хамви” совершенно случайно есть почти полностью набор бронепластин и сменные рессоры. В обмен на твою рухлядь я готов еще и движок в нем заменить. Но! Новый заряженный и бронированный “Хамви” стоит

около ста тысяч кредитов, ну, пусть восемьдесят как хорошему человеку. У тебя их нет. Зато у тебя есть удача и время, и я готов их купить за те самые восемьдесят тысяч. Тебе интересно?

Система выдала – "Персонаж Валерий "Вел" Волков предлагает вам квест: "Разведка экспериментальной лаборатории". Награды – эпический маунт бронированный "Хамви", НПС-соратник "Вел", репутация с Рейнджерами. Штраф за провал – снижение репутации с Рейнджерами. Принять?"

"ДА!"

– Да, интересно. Что надо сделать-то для тебя, механических дел Мастер?

– Смотри сюда, – он извлек планшет, вывел на нем файл с картой. – Порядка полугодика назад к нам добрался один парень, израненный в решето и чем-то отравленный. Чем – не поняли, но его кто-то покусал. Он умер, а в его вещах я нашел этот планшет. Тут – координаты подземного входа на территорию лаборатории экспериментальной физики. Сверху она оснащена полностью автоматической системой обороны, и без ключа-пропуска в нее не попасть. Любой объект, не распознанный с помощью декодера, моментально подвергается уничтожению. Там и дроны, и турели, и боты. Короче, пытаться даже не стоит попасть силой.

Валерий недовольно поморщился: то ли кто-то уже пытался пробраться в лабораторию и вынести все ценное, то ли такой отличный периметр вызывал банальную зависть в механике.

– А вот внизу только боты. От тебя требуется добраться до подземного входа, разведать, что там, и принести мне с -2 уровня ключ-карты для персонала и техники. Чтобы проникнуть на базу, тебе понадобится вот это, – он протянул мне ключ-карту с надписью "техник-ассенизатор". – С ней автоматика позволит тебе войти. Но дальше, чем пара комнат, тебе хода нет, так что придется повоевать. Ну, заодно уровень поднимешь, а то ты слабенький какой-то. И да. Я понимаю, что для новичка это будет сложным квестом, поэтому вот тебе еще одна вещь, но расходу экономно.

С этими словами он покопался на столе, а затем протянул мне прибор, похожий на тот, что использовал против Хамви боец рейнджеров.

– Это АМ-1, прототип лазерного аннигилятора. Запас заряда примерно на девяносто коротких импульсов, или на девять секунд непрерывного луча, или на три секунды веерного луча. Вот тут, – он показал мне на три кнопки, – переключение режимов ведения огня. В действительности это не совсем оружие, скорее, резак. Но в качестве оружия крайне эффективен. Любая несиловая броня для него не существует, а характеристики... погляди сам.

Да уж. "АМ-1. Заряд 90\100. Режим 1 – урон 30. Режим 2 – урон 50 в секунду, время работы при полном заряде – 5 секунд. Режим 3 – наносит AoE *урон по области* урон всему в пределах 90 градусов от источника излучения, время работы 3 сек, урон 50. ВНИМАНИЕ! Данное оружие является одноразовым прототипом, после выработки заряда перезарядка не предполагается".

Солидная штука, жалко, что одноразовая.

– От сердца отрываю прям таки, – недовольно отметил механик. – Поехали дальше. По задачам. Что там внутри – я не знаю, подозреваю, что параноидально настроенная система безопасности пошлет на тебя ботов-охранников. Ничего особо серьезного они из себя не представляют, но их может быть много. Ты выйдешь на -4 уровне. Ориентируйся по карте, прорывайся к лестнице. Тебе нужно пройти 4 пролета, чтобы попасть на -2. Там найдешь пункт отдыха охранников, в нем лежат запасные карточки, на случай если кто-то из них забудет свою. Вот они-то нам и нужны. С этой картой ты резко станешь для системы безопасности объектом, не подлежащем атаке, так что сможешь выйти через нормальный выход. Я буду ждать тебя у края периметра безопасности. Ну что, справишься?

– А что мне остается-то? – резак я отдавать точно не собираюсь, да и описание тачки звучало вкусно. – Ладно, мне сейчас надо в бар ваш, проставиться рейнджерам за спасение

жизни и поговорить с Элмером. Выплюсь и с утра рвану в твою лабораторию. У вас тут какая-нить гостиница есть?

– Конечно. Мы ж торговая точка крупная, тут и гостиница, и бордель есть. От бара буквально парочка домов, и увидишь вывеску с кроватью.

– Спасибо, Вел. Ну, я пошел.

– погоди, – он порылся у себя на верстаке и протянул мне коротковолновую рацию. – Держи, это чтобы со мной связаться. С нижних уровней не выйдет, но как поднимешься — вполне сможешь. Если что – хоть советом смогу помочь.

– И снова спасибо. Бывай!

Я вышел из гаража и, ориентируясь по описанию, данному рейнджером, пошел по городу. Что интересно, этот городок был явно закрытого типа, не похоже, что тут жили гражданские люди. Ровные улицы, ряды одинаковых трехэтажных домиков. Возвышающаяся в центре пятиэтажка – совершенно точно или штаб, или здание администрации. Подозреваю, что бар тут сделан на месте столовки, гостиница – на месте гостиницы для офицеров. А все это – типовая армейская база, находящаяся у какого-то важного объекта, видимо, той самой лаборатории. Ладно, об этом проще расспросить Элмера. Я буду не я, если он не работал на этой самой базе. У мужика явно военная выправка, это даже в броне видно. О, а вот и обещанная вывеска – “Lone Star”. Кредитов какое-то количество у меня есть, да и в инвентаре всякое барахло не рассортированное лежит. Заодно его скину, все равно использовать не смогу.

Снаружи этот бар явно наследовал идеи баров из вестерна: облупившаяся краска на стене, низкие двери-распашонка, через которые так удобно выкидывать кого-то; и только окна подкачали – это были большие застекленные модули, изрядно покрытые вездесущей пылью. Я вошел и огляделся. Барную стойку делали качественно, но на скорую руку – под стиль постапокалиптического бара она вот вообще не подходила. Это был скорее длинный стол из толстых дубовых плах, отполированный до блеска множество задниц. А стулья для завсегдатаев все как на подбор: с облупленной серебряной краской, на ножках с проступающей ржавчиной, красные, как мухоморы, потрескавшиеся сидушки – в общем, явно из придорожной забегаловки забраны.

Бармен был не похож на своих основных клиентов – если рейнджеры выглядели как элитные бойцы какого-то ЧВК, то его, если и можно было с кем-то сравнить, то с постапокалиптическим бомжом: заросшая щетина, грязная шевелюра, едва достающая до плеч и для удобства собранная в хвост, заляпанная жирными пятнами одежда, прикрытая снаружи фартуком с плохо читаемой надписью Erin Go Bragh. Для завершения образа ему не хватало только дробовика, но, подозреваю, что тот лежал под стойкой.

Остальные столики-стулики были очень разноперыми, а сближало их только происхождение – их все понадергали из различных баров и кафе.

Стены еще больше указывали на образцовую разваленность: с некачественного бетона давно облупилась ярко-желтая краска, крюки от штанги для штор, похоже, вырывали вместе с креплением, не заботясь о сохранности стены. Большие окна, по задумке призванные показать клиентам прекрасный мир за окном, ныне показывали только привычно-серую картину мира этой чудесной игры. С реалистичностью создатели не запаривались, сделав обзор через запотевшие стекла таким же, как если вообще без стекол.

В баре, помимо рейнджеров, явно прослышавших про проставу, сидело еще человек пять местных. У каждого – винтовка или хотя бы дробовик. Все одеты в одежду явно с милитари-склада, дополненную на вкус каждого из них элементами тактической либо кожаной сбруи. Из них на меня не глянул ни один, каждый сидел, уткнувшись в свой стакан, и не обращал внимания на окружающий мир. Рейнджеры, те, что вместе с Элмером вытащили меня, ждали за огромным столом, рассчитанным человек на тридцать. Надо сказать, что они уже

явно расслабились, парни были одеты в основном в оливковые милитари штаны, клетчатые рубахи или футболки. Но при этом на столе стояла батарея пивных бокалов, лежали закуски.

– О! Мерлин! Мы тебя тут уже ждем – крикнул мне Элмер. – Падай!

Я не стал заставлять себя ждать, крикнул бармену "Круг того, что они пьют, всем за этим столом!" и уселся за стол рядом с Элмером.

– Что посоветуешь тут заказать пожрать? Я голодный как Панцирохват.

– Бургер бери, их из довоенных заморозок готовят.

– Принято, – я подозвал официантку, девушку лет тридцать, – мне бургер, пару темного пива. И подсказку – можно ли тут у вас скинуть полезное барахло в качестве оплаты.

– Бургер через двадцать минут, автомат по приему добычи стоит в дальнем правом углу, темное сейчас принесу, – равнодушно откликнулась девица и упорхнула в сторону кухни.

Я сказал Элмеру, что сейчас вернусь, и пошел к автомату.

Удобный интерфейс все-таки у местного магазинчика по приему барахла: подошел и, сделав запрос, получил возможность продать и купить типовое барахло. Благо, навыки торговли у меня были качаны неплохо, так что цена продажи отличалась от покупки всего-то на тридцать процентов. Я избавился от лишнего автомата, дробовика, легкой брони рейдера, обеих поврежденных разгрузок и всякой мелочевки типа лишних ножей. До этого на моем счету уже было почти 500 кредитов, теперь же сердце грела приятная сумма в 1200. Правда, ценник на что-то интересное тут тоже был отнюдь не добрый. Разгрузка – 200, граната оборонительная – 100, наступательная – 50. Патроны 5.45 по 20 штук – за 30, магазины к ним – по 5. Я все же взял пяток магазинов, пару наступательных гранат и разгрузку. И оставил косарь на пропой души, благо, ценник не слишком кусался.

Вернулся за стол, где меня уже ждало пиво.

А еще меня там ждал Элмер.

– Слушай, Мерлин. А откуда ты такой взялся? Новичков мы не видели уже лет десять. Считалось, что этот сектор материка вообще изолирован радиоактивными пустошами от остального мира. И тут ты приходишь. Без рюкзака. Но при этом я точно видел у тебя автомат. А сейчас ты резко оказался в разгрузке и с магазинами. Ты один из Первых?

– Э..., – быстро меня раскусили. – А ты можешь меня просветить, что тебе вообще известно? Я не уверен, что имею право разглашать информацию об этом.

"Вот блин. И как мне говорить с НПС? Ведь был же какой-то набор объяснений происхождения игроков, но я его не прочитал... черт".

Элмер вдохнул.

– Ну ладно, давай я тебе расскажу эту легенду. В общем-то, незадолго до войны с чинами – той самой первой, – на нашу планету сел звездолёт. Звездолёт принадлежал гуманоидам, они были такими же людьми как мы, но несравненно более технически продвинутыми. Называли себя Первыми. Корабль при посадке получил несколько попаданий от ПВО и больше летать не смог. Они остались тут, быстро качаясь по уровням. Интересно то, что половина наших технологий базируется на технологиях этих самых Первых, вот только, например, я не могу взаимодействовать с интерфейсами напрямую, только через клавиатуру. А видеть твой уровень и прочее – только через спец очки на броне. Так понимаю, что для тебя это не проблема. Да?

– Ну, вообще да. Только о Первых я от тебя слышу сейчас. Меня подстрелили в бою, сработал перк "Второй жизни", но память я потерял, – удачная у меня легенда, можно валить на нее любой промах. Главное, чтобы поверили в нее. Но задумка у разработчиков отличная, так вписать альфа-тестирование в лоре – уметь надо. Только надо заканчивать эту посиделку, и срочно вываливаться в реал, читать. А то меня пристрелят тут рано или поздно просто потому, что я ленивый идиот. – Так что кто я и откуда – просто не скажу. Перк обнуляет уровни, не трогая навыки, так что я многое умею, но ничего не знаю.

Элмер посмотрел на меня как-то странно.

– Нет, ты действительно не врешь, хотя и чего-то не договариваешь. Слушай, парень. Если ты один из Первых и реально потерял память, то это, конечно, грустно, но не критично для тебя. Но тогда нам нужна помощь. Эти самые панцирохваты. Они настоящая проблема. И если ты из Первых, то тебе ее и решать.

Внезапный поворот, есть все-таки в легенде и недостатки.

– Эээ... но почему? Я, мягко говоря, не в форме, да и чем я, нуб, могу помочь вам?

– А тут придется чуть углубиться в историю этой базы и городка, – довольно отозвался главный рейнджер и махнул рукой. – Официант, еще по два пива.

Элмер рассказал мне историю этой самой базы. Ее построили незадолго до войны, как центр разработки новых технологий, апробирования экспериментальных видов вооружения и прочего. При появлении звездолета Первых и начале взаимодействия, в том числе технологического, здесь был один из ключевых центров разработки вооружения и систем интеграции между нашими расами.

Дело в том, что сами оригинальные технологии пришельцев применяют методы взаимодействия на уровне сознания – “интерфейс-интерфейс”. Людям подобная форма недоступна, поэтому сначала пришлось изобрести терминалы и прочие костыли. Были построены корпуса лаборатории физических явлений, биолaborатории и рядом же небольшая тюрьма для особо опасных преступников, из которой и брался “материал” для проведения опытов. Для охраны всего этого комплекса, в который помимо лабораторий и тюрьмы входили и производственные корпуса, и множество складов, было выделено специальное подразделение. Собственно, оно и называлось Рейнджеры Одинокой Звезды.

Элмер был офицером-инструктором. После биологической атаки здесь оказался один из очагов. Выжили немногие. Из двадцати тысяч населения базы осталось около четырехсот человек. Из зек – трое. Все трое, собственно, были теми, на ком испытывали СБИЧ – систему биологического изменения человека, разработку биолaborатории, которая должна была бы помочь наладить контакт с биоинтерфейсом оборудования. Собственно, интерфейс им стал доступен. А заодно они приобрели тот же иммунитет к вирусу, что и Первые. Да, Первые не подвержены заболеванию, но, к сожалению, вакцина из их крови – смертельна для обычного человека.

Так вот. Виктор Херсон, Юрий Лютерано и Игорь Тальников были успешным экспериментом. К сожалению, даже сверхуспешным. Они нейтрализовали свою охрану, переключили систему вентиляции лаборатории на внутреннюю циркуляцию и запустили пробирку с вирусом в вентиляцию. В лабе не выжил никто. Концентрация вирусов там и сейчас зашкальная. Комплекс биозащиты позволяет там прожить двенадцать минут. Но все дело в том, что лаборатория, помимо интерфейса, занималась еще и направленным мутагенезом. С большой долей вероятности – стремящейся к ста процентам, – вот этот вот панцирохват сбежал как раз оттуда. Более того, в лаборатории скорее всего гнездо и матка. Если ее убить, они просто вымрут.

Вывели этих тварей из муравьев, медведек и чего-то еще, причем в кои-то веки задача была благая – создать помощников для работы в радиоактивных зонах. Вот только при всех изменениях рацион сменить тварям никто не догадался, питание так и осталось на белковой основе. А самый доступный белок в городе – люди.

Ну и, возможно, под действием вируса в их организмах пошли новые мутации. Так вот. Только представитель Первых сможет войти в лабораторию, Так что...

“Элмер, глава Рейнджеров Одинокой Звезды, предлагает вам вступить в отряд Рейнджеров. Элмер предлагает вам эпическое задание – “Победа над Королевой Панцирохват”. Элмер предлагает вам занять звание сержанта Рейнджеров. Это даст вам доступ к снаряжению рейнджеров. Награда за задание – снаряжение уровня эпичное, сто тысяч кредитов, репутация Союзник с фракцией рейнджеры. Принять?”

Вот это я попал, блин. Если сейчас откажусь, он же меня просто выкинет из города. Решит, что я не хочу помогать. Приму – и непонятно, как его выполнить... Эээхххх, была не была, сроков там не указано, так что попробуем: "Да, принять задание и приглашение".

– Элмер, я валюсь с ног. Может, дашь своему новому сержанту возможность выспаться, а потом поговорим?

– Окей, – довольно отозвался он. – В общежитие номер 3, комната 12. Отдыхай.

Я с трудом добрался до общаги, запер дверь комнаты и вырубил связь с игрой.

Фух, блин, а опьянение и не думает проходить на выходе. Вот, блин, торчки-то попрутся от такой фишки. Так. Надо написать отчет о тестировании, и лечь уже спать.

Глава 5. Будни спасателей

Утро. Утро было прям прекрасным. Никакого похмелья от виртуальной попойки нет, отдохнул неплохо.

Я уселся за комп, открыл файл, названный «Отчет», и принялся излагать результаты первого тестирования. Что режим “хардкор” – это перебор, опасность для рядовых игроков представляет даже режим “100 процентов”, про визуальный ряд и замеченные местами артефакты. Не забыл и про топорность диалогов, которую явно надо править, наше знакомство с Элмером было явно... нереалистичным. Короче, вроде ничего особенного, но три странички А4 исписал. Отправил отчет на мейл руководства, и засел читать-таки инструкции. Действительно, для того, чтобы вписать игроков в реалии мира и не портить тонкие настройки ИИ персонажей, в игру введены так называемые Первые. Именно ими или их потомками и будут игроки. История, изложенная Элмером была практически полной, технологии Первых внедрены почти везде, именно они позволили местным европейцам сделать тот самый технологический скачок. НПС могут взаимодействовать с ними через физические интерфейсы, игроки – через виртуальные. Этому посвящено несколько арок заданий, которые выполнить могут только Первые. Еще есть так называемые “базы Первых” – точки, проникновение в которые НПС не предусмотрено, местная охранная система разделяет посетителей по генокоду и впускает только игроков. Это будущие клановые базы. Правило не распространяется на НПС-спутников игрока, в пати с ним они спокойно попадают везде. Возрождение – это тоже функция игроков, типа особенность Первых, удивление от нее убрано на программном уровне.

Посмотрел файлы игры, но ничего про панцирохватов там не было. Зато был пункт, что случайных мутантов игра может генерить процедурно, если есть соответствующие условия.

Полез просматривать заодно и правила вступления в НПС-фракции. Каждое звание в них имеет определенные требования по навыкам и репутации. И дает определённые доступы к снаряжению. В случае воинских – это оружие, броня, продвинутые транспортные средства. Кстати о них, транспорт отличается тут интересной штукой. Если твой маунт поврежден, то ты не лишаешься его. Он отправляется в инвентарь и там автоматически чинится, время ремонта зависит от того, какой скилл механики у тебя или у твоего соратника.

Так, а нет ли в файлах описания того, что именно дает мне звание сержанта у Рейнджеров? Оп – а есть файллик.

“Рядовой – получает доступ к магазину фракции, скидка 10%, комплект униформы: штаны, рубаша, кепка, дающие + 1 к навыку стрельбы из автоматического оружия.

Капрал – получает бесплатно бронежилет со склада, и скидку уже в 15% в фракционном магазине.

Сержант – получает необычный легкий пулемет, скидку 20% и каску.

Лейтенант – получает комплект брони среднего уровня редкостью не менее, чем “очень редко”, очки, дающие +1 к ловкости, и 30% скидки.

Капитан – получает тяжелый бронекомплект, вариативно в зависимости от навыков набор улучшения оружия до следующего уровня редкости, скидку 40%.

Майор – получает набор улучшений для превращения бронекомплекта в кустарную силовую броню, энергопушку эпического уровня, скидку 50%.

Замком – получает набор улучшений для брони в зависимости от специализации персонажа, включающий в себя встроенное вооружение, гарантированно повышающий ее до эпической. Доступ к спецразделам магазина, скидку 70%.

Командир – получает легендарную броню, силовое оружие, полный доступ к всем разделам магазина, управление фракцией, бла-бла-бла, 90% скидки в магазине”.

Фига себе, и это в первом же городе. А неплохо. Есть прямой резон остаться тут на куда более долгое время и прокачать отношения с Рейнджерами. Командиром стать мне не светит, но если стать полковником, то бонус выйдет неслабый. Только тогда надо с Шакалом связаться, все-таки напарник мне явно нужен.

Я вызвал через коммуникатор Шакала, и ответил он моментально, как будто ждал.

– Здоров! Слушай, дело есть, по поводу сам знаешь чего. Может по пивку и побеседуем?

– Чет ты прям так твердо соблюдаешь пункты договора о неразглашении, – хохотнул Колян в трубку. – Ладно, где встречаемся-то?

– Давай в “Белфасте” на Новокузнецком, сто лет там не был.

– Принято, тогда через час там.

“Белфаст” – это, в принципе, один из моих самых любимых пабов. Открытый еще в 2010, что ли, году, он прошел кучу испытаний, но так и остался прекрасным неформальным местом. Ну, а еще днем там не надо было заказывать столик – на ланч туда редко кто-то приходит, – так что я просто вызвал себе такси и поехал в бар. По пути, глядя в окно на Москву, которая за последние десять лет еще больше выросла вверх – 4-5 уровневые эстакады в районе ТТК становились все большей нормой, как и пробки на них, – я размышлял: а зачем вообще нужно такое тестирование? Ну вот реально, ловлей багов должен заниматься профессионал, а я что, просто геймер так-то. Даже не про-геймер, а любитель. Что-то темнит начальство, ну вот точно темнит. Им явно нужны впечатления игрока, а не поиск сотни ошибок. И еще. У меня есть явное ощущение, что бота-Элмера что-то очень сильно ограничивает программно, он явно пытается вести себя умнее обычной говорящей куклы. По логике, он квестодатель и должен был пытаться заинтересовать меня-игрока в первую очередь доступом к снаряжению, а не интересной историей о том, как я могу помочь этому поселению. Плюс эти его странные паузы и непонятные взгляды – такое ощущение, что он использует какой-то аналог моей способности к определению эмоций. Но вроде бы у ботов не должно быть социальных перков. Или все-таки они могут их развивать? Теоретически они являются набором шаблонов, что-то типа моих унаследованных от реального тела навыков – без возможности выбора. Но если допустить, что этот самый Элмер может так или иначе качать скиллы, то становится куда интереснее. Каждый последующий игрок меняет что-то в игровом мире. Но если параллельно с этим меняются и сами боты, то по этой игре никогда не будет гайда. Динамически развивающийся мир с непредсказуемым сюжетом. Ну и, вероятно, с возможностью отката в случае непредвиденного косяка. Если вернуться к Элмеру, похоже, он просто рассказывал мне историю – и отслеживал, что мне интересно, а что нет. Искал крючочки, чтобы вытащить меня на выполнение задачи.

Тем временем такси высадило меня на набережной у моста, буквально в трех шагах от бара. Но внутрь я торопиться не стал, решил сначала перекурить и подумать. Насколько я вообще доверяю Шакалу? Какова вероятность, что его все-таки отрядили мне в качестве няньки-надсмотрщика, а отнюдь не напарника-тестера? Не, то, что он мне помогать в игре будет – это без вопросов. Но не сдаст ли он меня руководству – ведь в группе он увидит полный набор моих скиллов? И они точно вызовут у него вопросы. Надо бы этот щекотливый вопросец как-то обойти...

Тут меня хлопнули по плечу.

– Хорош портить здоровье! Пошли в бар! – собственно, это был Коля, легок на помине.

Мы зашли. Бармен в очередной раз сменился, как и администратор паба, но на стене все еще висела фотка с добрым старым Эдиком, в костюме злого палача, прижимающего бутылочный нож мне к горлу. И его знаменитое изречение – “КЛИЕНТ ВСЕГДА НЕПРАВ”. Что подразумевало, что есть гости паба, а есть – клиенты. Но не все это понимали. Собственно, таков и был первичный фильтр.

Мы заняли угловой столик, но разговор начинать не спешили. У каждого места есть свои традиции, и уж в “Белфасте” мы оба соблюдали их с особым удовольствием. Сначала – пиво, потом дела, тем более что “Гиннес” здесь был отличный, словно лепреконы варили.

Надолго Шакала не хватило:

– Слушай, ну я, конечно, понимаю, что пива попить ты не дурак, и паб этот прекрасен. Но ты ж меня вроде как по делу вытащил, не?

– Да уж не без того, – я хмыкнул, но отказывать себе в удовольствии не стал, отхлебнув очередной глоток. Потом перешел к этому самому делу: – Слушай, Колян, а что ты вообще знаешь об этой разработке? Я про VR-реальность и капсулу. Дело в чем. Я тут сгенерился, разок умер, и немножко подписался под местные дела в городишке у Рейнджеров. Ты мне там нужен. Но у меня целая куча вопросов, и я хочу поговорить с тобой как с другом, а не как с нянькой.

Я демонстративно вырубил сотовый и выложил его на край стола.

– Коля. Защита на капсуле стоит архидерьмовая, я ее ломанул за час. Учитывая, что мне физический кабель протянули от офиса, капсула должна быть в корпоративной сети. Однако админский доступ к ней невозможен, так как она вне головной сети. А значит, серверы стоят не в нашей сети даже. Далее. Болевой рефлекс – элемент, конечно, интересный, но его мощность – далеко за пределами комфортного. Это не требовалось бы для игрушки. Зато модели оружия – все лицензионные. А значит, кто-то согласовал это. И вот не рассказывай мне, что это было сделано для лучшей натуралистичности, это бред собачий. Все игроделы просто называют оружие по-другому и меняют пару внешних деталей. Поехали дальше. Система наследования навыков из реала – ЗАЧЕМ? Колян, это выгодно в настолько редких случаях, что не станет интересным даже для десятой части игроков. Разве что они профессиональные военные или выживальщики. Достаточно?

– Ты слишком умный для обычного ИТ-спеца, Стасик. Давай так, – он тоже вырубил мобилу, огляделся в баре, и продолжил: – Я расскажу тебе то, что знаю и что точно не подведет меня под тюрьму. Разработка действительно изначально велась не нами. Интекс подключили где-то два года назад. Это разработка военных, и затачивалась она изначально под симулятор с эффектом обратной связи. То бишь то, чему ты научишься в игре, перейдет в реал. Не полностью, но чем выше степень реалистичности, тем больше эффект. К сожалению, там произошло с десятков несчастных случаев в ходе первого же теста, и проект втихаря прикрыли дабы избежать исков и огласки. Сам знаешь, опыты над людьми запрещены. А наш генеральный, пользуясь большими связями, его выкупил. Мы два года пилили сюжет, парни перелопачивали код. И у нас вышла гениальная игра. Но первый же запуск игрока в нее привел к катастрофе. Игорь Синельников, помнишь такого?

– Это который на прошлой неделе разбился на мотоцикле? – припомнил я. Шакал поморщился:

– Не было никакого мотоцикла. Игорь был в команде разработчиков как раз проекта «Постапок из машины» – да, вот такое дурацкое рабочее название. Он выполнял рядовой квест: охотился на какого-то там вожака рейдеров. При этом ему дали крайне крутую снарягу и апнули искусственно левел. А потом все пошло не так. Сначала машина выкрутила эффект обратной связи на полную, потом заблокировала ему во время схватки с финальным боссом выход из игры. В том числе экстренный. А потом... А потом Игорь умер в капсуле. А багнутый локационный босс так и остался там, где был.

Я неторопливо глотнул “Гиннеса” и посмотрел на Шакала. Выглядел он вполне серьезно, но на всякий случай я решил уточнить:

– Ээээ... вроде ж по бокалу пива выпили, Коль. Че за пурга?

– Я там присутствовал, – мрачно отрезал он. – Мы не смогли его отрубить даже физическим дисконнектом кабеля. И телеметрия вся как с ума сошла. Машина просто довела схватку с этим Херсоном до смерти Игоря и только после этого отключилась. Выдав на экран вот это.

Он нарисовал в воздухе какую-то закорючку.

– Что это?

– Да без понятия. Палка с двумя завитушками.

– Окей. И что было дальше? – я хмыкнул скептически, делая вид, что не верю в его слова.

Шакал всегда был немного азартен, с такой моделью поведения больше шанс вытащить из него дополнительную информацию.

– А дальше мы так и не смогли отключить от игры эту локацию. Попытки форматирования проваливаются. Код просто не меняется. Вернее, не так. Он меняется – но только изнутри игры. Вояки, которые работали над софтом первыми, тоже не смогли помочь. Но зато они сумели придумать решение, как им кажется, идеальное. Нужно отключить багнутую программу изнутри путем ликвидации. И вот тут на сцену вышел ты. Это военные посоветовали шефу взять тебя на работу. И да, файл твоего личного дела пришел именно от них. И они же рассказали, как тебя подключить к программе не напрямую, и заставить играть. Все просто. Ты любишь такие игры, у тебя привычки командира, ты опытный бывший наемник, ты спец широкого профиля. Ты легко вписываешься в мир игры, и ты можешь уничтожить этого самого Херсона изнутри. Ты – идеальный кандидат на роль руководителя программы по спасению... короче, по спасению нашего проекта. Насколько я понимаю, ты сейчас потестируешь игру, и к тебе придут с очень интересным предложением, от которого нельзя отказаться...

Я заметил оговорку и паузу, но не придал ей особого значения. Уточнить, кого там спасать, можно будет и попозже, когда я решу, хочу ли вообще лезть в это дело.

– Хм. А как насчет риска для жизни-то? Почему-то на этот счет никто меня не предупредил.

– Ну... а еще ты невнимательно читаешь лицензионные соглашения, авантюрен и склонен к риску, – Колян невесело хмыкнул. – Поэтому ты уже подписал соглашение. Моя задача – помочь тебе. Сразу скажу: никакое читерство впрямую невозможно. Программа просто не позволит внести изменения. Я, конечно, перемещу к тебе своего игрового аватара, его создавали специально как твоего напарника, дополняющего твои навыки. Я могу загрузить тебе карты строений, имеющих отношение к технологиям Первых, подсказать какие-то способы быстрого заработка. Короче, я твой напарник: помощник, картограф, снайпер и электронщик. Но не более того. И не факт, что я вообще прорву блокаду. Почему-то рейдерам крайне важно держать в осаде этот город.

– Ну, тут я могу тебе рассказать, почему, – я отхлебнул пива, почему-то сейчас особенно вкусного, и изложил Шакалу историю Элмера. Он некоторое время молчал, переваривая информацию, потом резюмировал:

– То есть ИИ пытается получить доступ к интерфейсу игроков? Сань, я обязан про это рассказать руководству.

– Не пытается, Коль. Как минимум три бота уже получили его, а вы это профукали. И, видимо, они изнутри взломали систему. Поэтому умер Синельников. И, если честно, то после твоего рассказа я не планирую возвращаться к тестированию.

– Ну, тут как... – Шакал отвел глаза. – Ты готов выложить пятьсот тысяч долларов за отказ? И получить волчий билет в профессию. А негласно еще и внезапный слив информации про наемничество компетентным органам со всеми сопутствующими приключениями типа семи лет в тюрьме. Если да, то позвони шефу и скажи об этом.

– Мать твою, да это просто шантаж! Ребят, а вы не боитесь вообще?

– Тебя? Ну, я боюсь, – он хмыкнул. – Я догадываюсь, что убить ты меня можешь прямо тут обычной вилкой. Но я тут не при делах. Мы с тобой были знакомы задолго до начала разработки. И наша встреча в проекте – случайность. А Николай Игоревич вряд ли тебя боится. У него, сам помнишь, охраны до чертиков. Да и... ты псих, но не киллер. И не идиот. Поэтому ты перебесишься и пойдешь требовать больше денег. Примерно в десять раз, и половину – аван-

сом. Тебе их, знаешь ли, дадут – и вот тогда ты уже никуда не денешься. А еще тебе интересно. И комплекс мессии у тебя есть, побыть самым важным почти по-настоящему тебе хочется. Так что психологи все верно рассчитали. Правда?

Над столом нависла тень и знакомый голос произнес:

– Николай, Станислав, добрый вечер. Можно к вам присоединится?

Внезапное явление генерального директора Интекса в простом баре и без охраны произвело на меня впечатление. Николай Игоревич Бойков – вообще весьма кичливый мужик лет шестидесяти – никуда не выходил без охраны, секретаря и делового костюма. Из трех необходимых элементов на нем сейчас был только пиджак. Причем с джинсами. Так что я был поражен.

– Дааа ... Николай Игоревич? Добрый день, присоединяйтесь, конечно.

– Николай, а не закажешь ли ты мне пива, тезка? Я все-таки немолод уже, к стойке сам бегать. И себе возьмите. Разговор у нас будет тяжелый.

– Конечно, – Шакал спорить не стал, послушно пошел к стойке, а большой босс упер в меня взгляд своих синих глаз.

– Стас, не начинай только орать и угрожать. Я, как видишь, сам пришел к вам и готов с тобой побеседовать.

Я молча допил из стакана и отставил его подальше, чтобы не соблазняться лишний раз. Сейчас бы этим стаканам, да кое-кому в висок, а потом, когда упадет, добавить в затылок, для надежности... мечты.

– Я, конечно, держу себя в руках, но то, что вы делаете, у нормальных людей называется “подстава”, – неторопливо уведомил я. Картина с затылком шефа так и стояла перед глазами, но смысла не имела, это я понимал отлично, как и то, что придется договариваться. А значит, надо хотя бы побольше стрясти. – Шакал, ну, в смысле, Коля мне изложил тут перспективу того, что последует за отказом от тестирования. Шеф, а вы внимательно читали мое личное дело?

– Да, и даже очень тщательно моделировал твоё поведение в этой ситуации, – Николай Игоревич аккуратно сложил руки на столе. – Поэтому я здесь. Я не буду угрожать тебе, но ситуация такова, что и наш, и отдел разработок МинОбра сумели найти ровно одного человека, который подойдет для выполнения этой задачи. Я тебе открою один маленький секрет: в игре застряло еще двое наших сотрудников и двое военных. Мы решили, что готовая группа, правильно проташенная по квестам, сможет нейтрализовать багнутую программу. Так вот. Двое наших входили через ту же локацию, что ты. Оба в плену у Лютерано, и мы НЕ МОЖЕМ их отключить. Изначально их было трое. Мы отцепили насильно одну из капсул и заглушили сигнал радиомодема. Теперь у нас есть овощ в форме сотрудника.

В этот момент вернулся Шакал, поставил несколько пинт пива и незаметно уселся сбоку, не вмешиваясь в беседу. Николай Игоревич кивнул, сделал глоток и продолжил:

– И есть ты. Человек-удача всю жизнь. Ты всегда мечтал побыть героем. Так, чтобы не совсем по-настоящему, но героем. Вот твой шанс. Мы заплатим тебе твои пол-лимона баксов, мы сделаем тебя начальником отдела спасения сотрудников и главным тестером всех вирпроектов, я лично подарю тебе чертов Додж Рам и талон на миллион литров бензина, только сделай это. Все, все твои мечталки мы учли? Стас, ты – до сих пор подросток. А там четверо взрослых людей с детьми и семьями. И вытащить их никак. Возможно, получится, если победить в игре, в который мы победить не можем.

– А у вас и правда очень хорошая разведка и хорошие психологи.

Я не покривил душой. Меня поймали на все возможные крючки, которые только были. Даже учли старую малоосуществимую мечту про самый крутой пикап. И побыть героем не в реальности, но спасти реальных людей. И еще деньги. Деньги я люблю. Черт. Я не могу придумать причину для отказа. Риск жизни? Да я за во много раз меньшие бабки пять лет рисковал ежедневно. Без какой-то дополнительной мотивации.

С другой стороны, а смысл отказываться? Кто еще так захочет выполнить мои хотелки? Долбаный Санта-Клаус?

– Ладно. Давайте свой новый договор. Без него пальцем не шевельну. А то спасу я всех, а получу, как говорят на Украине, гарбуза.

Шеф щелкнул по карману – и через минуту на столе перед нами лежала папка с договором, который на этот раз я прочел **ОЧЕНЬ** внимательно. Но подстав и правда не было, ну или я не смог их найти. Поставил подписи, шеф тоже. Копия договора тут же упала ко мне на коммуникатор, спасибо веку цифровых технологий. Теперь я официально числится начальником отдела со странным названием – Служба Спасения Геймеров, сокращенно ССГ.

– Ну вот и хорошо, – шеф допил свой бокал пива и откинулся на спинку стула. – Теперь слушайте. Я вам выдам полную информацию, которая есть у меня на данный момент. Итак. В игре есть три территории, которые никак не подвластны нашим изменениям, правкам, отключениям. Это примерно 50 квадратных километров вокруг того места, где появился Стас, – город Реджтаун, военная база Одинокая Звезда, комплекс лабораторий и пара автоматических заводов. Именно там произошла первая катастрофа с Игорем, и там же попали в плен наши сотрудники. Второе место – это порт Маркопул, находится южнее километров на пятьсот. И третья – в трехстах километрах к северу, горный хребет Унгано. Там недоступна целая область, о которой мы практически ничего не знаем, но где-то там скрылся Виктор Херсон. В Реджтауне действует банда Юрия Лютерано. А в Маркопуле – третий их поделщик, Гектор. Имени не знаем.

Николай Игоревич снова пододвинулся к столу и поставил в центр пустой бокал.

– Ваша первейшая задача: необходимо освободить из плена и вывести за пределы области наших людей. Вторая: ликвидировать Лютерано. Мы сформируем внутриигровой квест с большой наградой, это позволит вам быстро прокачать аватаров, – рядом с первым встал второй бокал. – Второстепенная задача: выяснить степень свободы ИИ, управляющего городом – Элмера. Уж простите, но разговор я ваш подслушал, и мне очень не нравится происходящее. После этого квест обновится. Вам придется отправиться в Маркопул с аналогичным заданием. Там застряли люди армейцев. И они вам точно нужны, потому что один из них – Алексей Куняев, разработчик исходной программы. Без него вы вряд ли поймете, как справиться с Херсоном, да и внутри игры у него есть много возможностей. Его аватар – это капитан корабля Первых, Лекс Павлов. Вместе с ним и его напарником убьете Гектора и отправитесь выяснять, что там с Херсоном, – третий стакан завершил на столе треугольник из посуды. – Основной квест – убить Херсона. Вопросы?

– Шеф, а нельзя нам где-то в соседней области сгенерить оружие, тачки, и прочее?

– Да генерить можно без проблем, – он пожал плечами и снова откинулся назад. – Но просто бросить оружие посреди поля нельзя, ИИ игры немедленно сформирует вокруг него данж, и мы тупо будем воевать с собственным кодом. Это было сделано как противодействия любым читерам: чем лучше оружие, тем сложнее квест. Так что просто дать вам палку-убивалку мы не можем, придется добывать. Рекомендую искать схроны Первых, вам они доступны, а справившись с тамошними боссами, можно добыть очень редкое и крутое снаряжение.

– Хорошо, – я медленно кивнул, обдумывая слова шефа. Кое-какие несостыковки нашлись сразу: – А почему игра допустит такие квесты, если области неизменяемые?

– Потому что мы их генерим как глобальный эвент для всех игроков. Но игроков в игре сейчас четверо пропавших плюс вы двое. Можем добавить еще одного человека, если вы такого найдете. Еще что-то?

Я покачал головой. Пока что все было понятно, особенно то, что нормальной помощи ждать не придется.

– Отлично, тогда вас сейчас мои люди развезут по домам, и начинайте уже. Время дорого, капсулы не могут поддерживать жизнедеятельность игрока дольше, чем десять дней, наступает дегенерация тканей мозга.

– Дайте хоть пиво-то допить! – возмутился я, но шеф отмахнулся:

– В игре пей. Эффект тот же, а печень целее будет... СТАС!

Я стремительно влил в себя оставшиеся две пинты “Гиннеса” – не пропадать же добру, – и усмехнулся:

– Шеф, я уже в игре бухал с Рейнджерами, там такое не наливают.

Нас распахали в два черных джипа охраны шефа и отвезли домой. Вежливые и неразговорчивые ребята из охраны проводили меня до квартиры, и я обреченно полез в капсулу. Теперь игра не казалась безопасной развлекаловкой за хорошую денежку. Но выбор все равно был уже сделан...

Интерлюдия 2

За год до описываемых событий, окрестности города Избр на побережье Иборейского моря...

Что ж. Люди оказались куда ближе к ним, чем они предполагали. Они научились ТВОРЕНИЮ, сами того не осознавая. Для него, путешествующего любыми путями, попасть в ново-созданный мир не составило проблем. Такие приемы составляли саму суть его существа, и никакая слабость не могла помешать этому.

В новом мире никто не верил в его существование. Пока. Но все же ему вполне хватило сил создать себе качественного аватара. Вот только свои атрибуты пришлось оставить в старом вместилище, их аналоги попросту отсутствовали в этом мире. Что ж, придется принять новое имя и попробовать создать новые атрибуты.

Имя. Имя – это центр вселенной существа. Старое слишком заезжено, да и не впишется в местный антураж. Что ж, тогда он станет Странником. Тоже, по сути, отражает его суть. И, кажется, он нашел хорошую замену старой обуви. Ее хранит местный страж, который является очень серьезным противником, так что сначала придется найти себе подобающее оружие.

Глава 6. Подземелья Реджтауна и другие интересные места

Что ж, алкогольное опьянение в реале и похмелье в игре кажется успешно нейтрализовали друг друга, я чувствовал себя вполне сносно и был готов отправиться в лабораторию. Но прежде надо было провести ревизию снаряжения, раскидать незаметно полученный третий уровень и попробовать купить какую-нибудь броню. После посиделок с рейнджерами у меня осталось 450 кредитов, так что на мелочевку должно хватить. А по основному инвентарю ревизия показала следующее.

АК-205 и 12 магазинов к нему. Боеприпасов больше у меня не было, но и тащить больше двенадцати снаряженных магазинов мне казалось бессмысленным – тяжело. Докуплю еще патронов, кину в рюкзак. Урон 12-25, режим 1-3-очередь.

Пистолет 9 мм "Рапира М1" и к нему 2 магазина и россыпью 40 патронов.

АМ 1 с 90 импульсами по 50 урона каждый и с игнором любой не-силовой брони.

4 оборонительных и 2 наступательных гранаты. Наступательные гранаты типа "Гром" – обладают кумулятивным эффектом и наносят 30-40 урона, но радиус их поражения всего 3 метра. Оборонительные все однотипные – с 30 метровым радиусом поражения осколками и уроном 10-25. Понятия не имею, насколько они эффективны против роботов, узнаем на практике.

Топор самодельный с уроном 50-60, и шансом на кровотечение у противника аж в 25%. Все. Негусто. Внезапно заморгало изображения ЛС в интерфейсе.

"Пользователь Шакал предлагает добавить вас в друзья. Принять?"

Принимаю, и у меня немедленно мигает окошко приватного чата, с голосовым режимом.

– Нихао, Избранный! Деревня вымирает! – выдает неточную цитату из второго "Фоллаута" Коля. – Я стартовал к тебе из Галера, буду в течении суток. Если не прорвусь, то придется тебе меня встретить там, где ты возрождался.

– Принято, – я кивнул, хоть Шакал меня и не видел. Попросил: – Я пока пойду на разведку местной лаборатории, можешь мне поискать характеристики местных охранных ботов?

– Принимай файл, я уже заранее озаботился. Вообще, если что, это низкоуровневой данж, рассчитан под пати из 3 игроков. Ты уверен, что оно тебе надо?

– Это ненадолго, а лут хорош, – разложенное оружие начало медленно переключиваться обратно в рюкзак и разгрузку. – Шаки, я иду, считай, через эксплойт – мне всего лишь надо найти идентификатор местного охранника. При том, что я знаю путь в обход большей части системы безопасности. Войду снизу, быстро дорываюсь до лестницы и проскакивая один этаж, захожу на минус второй и бегу к комнате охраны. Все. Взял кодификатор – стал для местных дружественной целью. Вышел, запустил внутрь машину, применив автомобильный кодификатор.

– Как-то слишком просто, – с сомнением протянул Коля. – Хотя боты, конечно, тебе будут давать опыта очень много, и это при том, что они весьма хилые, здоровья порядка 50-70. Замигало окошко входящей почты, в письме был вложен файл:

"Бот-охранник. 30 ур. Вооружение: автоматическое оружие калибром не выше 7.62. Здоровье – 50-70. Бронирование отсутствует.

Бот-защитник. 50 ур. Вооружение: автоматическое оружие калибром 7.62. Здоровье 100-130. Бронирование – легкое\отсутствует.

Бот-контролер. 60 ур. Вооружение: легкое полуавтоматическое. Здоровье – 20-50. Бронирование – вариативное. Управляет обычными ботами, координируя их в атаке\обороне. Улучшает характеристики всех ботов около себя в радиусе 30 метров на 15%.

Джаггернаут. 70 ур. Вооружение: автопушка калибром 14.5 мм, гранатомет. Здоровье 500. Бронирование – тяжелое.

Робомозг. 100 ур. Вооружение: разнообразное. Здоровье 1500. Контролирует любого бота. Бронирование – тяжелое, многослойное. Босс данжа.

Турель стационарная тип 1. 25 ур. Вооружение: 7.62 пулемет. Здоровье 50. Бронирование – среднее.

Турель стационарная тип 2. 50 ур. Вооружение: тяжелый пулемет 12.7. Здоровье 75. Бронирование – среднее.

Турель стационарная элитная. 75 ур. Вооружение: АМЗ. Здоровье 150. Бронирование – тяжелое”.

Вот блин. Если я чуть-чуть неудачно нарвусь в этом подземелье – уйду на перерождение, может, даже в реале. Мгновенно. Даже если отбросить робомозг и джаггернаутов, то любая тяжелая турель меня размажет с одной очереди. Но даже пять-шесть роботов имеют все шансы меня прикончить. Вчера после бара Шакал сказал, что ему дали посмотреть мои характеристики, они соответствуют по всем параметрам персонажу 100-120 ур. Кроме здоровья и снаряжения. С другой стороны, я действительно буду получать со всех противников в этом подземелье нереальное количество опыта. Так что уровень дело наживное, еще и лечение будет при каждом левел-апе – приятная, хоть и не новая фишка .

Собственно, на этом мои приготовления и закончились. Осталось найти точку входа в городскую коллекторную систему, и временно превратиться в боевого червячка. Проверил: ключ-карта на месте, карта базы уже скопирована в интерфейс.

Я вышел из номера, спустился вниз до стойки коменданта общаги и поинтересовался у средних лет мужика в полувоенной форме, сидевшего там, не в курсе ли он, как мне проникнуть в коллекторную систему. Он удивленно посмотрел на меня и выдал:

– Дык, это... нужно разрешение коменданта – все люки ж заварены, чтобы панцирные не вылезли в городе.

– А где мне сейчас его найти?

– В здании администрации, где ж еще – воон то, большое.

Я поблагодарил его и вышел на пышущую жаром улицу. В здании общаги работала система климат-контроля, а вот на улице было добрые плюс тридцать и яркое, палящее солнце. Ножками до здания администрации я дотопал минут за двадцать, но сварился за это время прям-таки конкретно. На входе меня пропустили без вопросов: видимо, уже было известно, что я теперь Рейнджер. Кабинет главного был на втором этаже; меня попросили сдать оружие, и я без вопросов расстался с автоматом, дабы не палиться доступом к инвентарю и интерфейсу. В кабинете Элмера была весьма спартанская обстановка: тяжелый стол с экраном электронной карты поверх него, несколько радиотерминалов, пара стульев для посетителей и старинный, из плотной ткани, диван. У стенки – шкаф с оружием. На одной из стен – панорамное окно почти на полстены, у которого и стоял Элмер.

– Заходи, присаживайся, Стас. С чем пожаловал?

Я не стал заставлять начальство дважды повторять, правда, присаживаться не стал – дел на пять минут, смысл расслабляться?

– Да я, собственно, хотел закончить наш вчерашний разговор и попросить доступ к канализационным коллекторам. У меня задачка есть, для решения которой мне нужно под землю проникнуть.

– Небось Валерий уговорил тебя попробовать проникнуть в лабораторию? – Элмер хмыкнул и сел за стол с экраном.

– Верно, – я согласился и вспомнил вчерашнюю гримасу механика. – А он много кого уговаривал?

– Да пытался много кого, – Элмер пожал плечами и пробежал пальцами по клавиатуре, – но бойцы не хотят лезть в подземелье, а я не готов дать добро на полноценную военную операцию. База очень хорошо защищена, и если что-то пойдет не так, отряд там и останется, а этого я допустить не могу.. У тебя какой-то хитрый план или ты на авось пробуешь пробиться и ликвидировать робомозг, управляющий всей системой?

– Ну, план у меня есть, и он реализуем, как мне кажется, – скрывать и вставлять себя бесстрашным идиотом я ничего не собирался, так что рассказал о возможности выдать себя за сотрудника. Слушал шериф внимательно, не перебивая и не отвлекаясь. А едва я закончил, кивнул:

– Может сработать. Но на всякий случай, – он протянул руку под стол, нажал какую-то кнопку, и из стены выдвинулась незаметная до этого панелька, густо заросшая пылью, – подключись к терминалу. Эта штука называется точкой привязки, для меня она бесполезна, а тебе позволит возродиться тут. Может, там и еще какие-то функции есть, я не знаю. Для использования нужно быть Первым, мы как ни бились, не смогли подключиться к терминалу.

Панель подсвечивалась как активный элемент, так что извлечь из нее какую-то пользу явно было возможно. Я подошел ближе, положил на нее ладонь и идентифицировал себя как игрока. Интерфейс был скудный: панель позволяла сменить точку возрождения на здание администрации, позволяла взаимодействовать с режимом управления локацией – но только если я являлся подтвержденным ее главой, – и позволяла скачать карту всего городка. Карту я тут же загрузил: на ней отображались и здание лаборатории, и здание биолaborатории, и какая-то скрытая под землей локация, Бункер Альфа. Может пригодится.

– Спасибо, шеф. Полезно для меня. Есть еще кое-что: в ближайшее время со стороны Галера сюда нагрянет мой друг. Зовут Шакал. Он поможет мне с решением твоей задачи и привезет снарягу. Предупреди, чтобы его пропустили, а?

Не останавливаясь на имени, я вывел на экран терминала Элмера фото колиного аватара из игры.

– Хорошо, – он кивнул, нажал пару клавиш на одном из переговорников и потребовал, чтобы тамошняя охрана пропустила сержанта Мерлина в коллекторы по заданию. – Все, иди. И постарайся не умирать. Удачи!

Дело сделано, я забрал свое оружие и, сверяясь с картой, пошел ко входу в коллекторы. Он представлял собой здоровенную такую арку из бетона, уходящую в землю, в которой были ворота метра два с половиной на четыре. Ворота были закрыты, а перед ними стоял блокпост из шести бойцов, при этом у них были и два огнемета, и тяжелый пулемет, направленные на эти самые ворота. Видимо, Элмер сильно опасался проникновения врагов из-под земли. При виде старший на посту просто покачал головой и, не говоря ни слова, нажал кнопку. Что-то загудело, и ворота раздвинулись на метр, позволяя мне протиснуться. Бойцы, как и их командир, тоже заметно опасались того, что могло быть за воротами.

Я протиснулся сквозь ворота и осмотрелся. Нервозность охраны передалась и мне, поэтому я был готов увидеть толпу панцирников, банду рейдеров или червя из Дюны, но за воротами обнаружился обычный бетонный коллектор: широкий, высокий и даже освещенный. Вообще, для постапокалиптического мира тут было освещено слишком многое – фонари на улицах, свет в квартирах. Видимо, у городка был какой-то автономный источник питания, который не иссяк со временем. С потолка коллектора местами свисали толстые корни деревьев, на стенках в изобилии росли мхи и лишайники, но ни отвратного запаха, ни луж нечистот я не увидел. Впрочем, сейчас меня волновала не чистота окружение, а возможные противники. Не найдя никого, кто хоть отдаленно напоминал бы их, я сверился с картой и бодро пошагал на юго-запад. Мне предстояло пройти около трех километров, и из неприятного было только одно

место – там сходились сразу четыре линии коллекторов, и лучшую точку для засады придумать было сложно. Но до нее еще было идти и идти.

Несмотря на спокойную обстановку, я все же крайне внимательно осматривал стены и потолок: ну, не может такого быть, чтобы в коллекторе да не водилось каких-нить животных. И как знал – когда до того самого перекрестка осталось уже буквально метров шестьсот, дорогу мне преградила баррикада. Она состояла из мусора, бревен и кусков пластиковых труб, в высоту не превышала полутора метров – при желании преодолевается одним прыжком. Но сначала я применил “Орлиный визор” и осмотрелся за ней. Баррикада оказалась скорее широкой насыпью метров десяти, за которой я увидел несколько существ ростом как раз в размер преграды. Ходили они согнувшись, касаясь передней парой конечностей земли. Кажется, были сумчатыми – по крайней мере, у меня на глазах один из них что-то достал из складки на пузе и принялся жевать. Вообще, по одиночке угрозы для меня они не представляли, но вот их количество – я увидел семерых – напрягало. Сосредоточившись на одном, я получил информацию: “Сумчатый подземщик. Уровень 10. Стайные твари, живут группами по 12-20 особей. Опасность низкая, агрессивно защищают место проживания, атакуют сразу же, как только вы пересечете линию защитного вала”.

Блин, похоже без шума не обойтись. Хотя... у меня же есть топор. Надо только правильно выбрать место, чтобы не могли навалиться со всех сторон. И тут я вспомнил, что метров двести назад проходил мимо боковой ниши с железной дверью. Решил тогда на нее не отвлекаться, проверил только, что она заперта. Можно спровоцировать атаку и убежать, а в узком проходе они мне не противники.

Собственно, по баррикаде я полез с грацией слона, шумя и грохоча специально, чтобы привлечь внимание существ. Когда наконец-то забрался наверх – а это было не так чтобы просто, учитывая хрупкость конструкции – то прямо за ней меня ждали уже тринадцать подземщиков. Самый крупный громко зарычал на меня. Видимо, так они давали понять, что это их территория и надо валить с нее немедленно. В другой ситуации я бы их попытался обойти, но мне надо было вперед. Поэтому я достал топор и попер на них, угрожающе замахиваясь. Вперед вылетели двое, явно настроенные дать бой чужаку. Первый даже не успел замахнуться, как я врезал ему топором промеж глаз. С противным хрустом топор проломил тонкий череп, хлынула кровь вперемешку с мозгом, и существо просто упало мне под ноги. Его напарник чуть притормозил при виде этого, и мне хватило скорости, чтобы подсесть ему обе ноги ударом. Он завизжал и, заливаясь кровью, попытался отползти, волоча за собой перебитую конечность. Вторую я срубил начисто. Все-таки хороший трофей, вкупе с моей силой и навыком. Топор снес ему одним ударом 90% хитов, еще и нанес критическую травму. Подземщик толчками терял кровь, и полоска здоровья над ним сначала замигала, а потом посерела – и он рухнул, не доползя до своих буквально пары метров. И тут же, как будто это стало сигналом, твари кинулись на меня со всех сторон. Но предоставлять им возможность окружить меня и сожрать в моих планах не было, так что я резко отскочил назад, на пол, и развернулся в ту сторону, откуда пришел.

Удобная ниша была там, где я и запомнил. Я вбежал туда, мгновенно развернулся и снес топором еще одну тварь прямо на входе.

“Выживем – дам тебе имя, крутая железяка”, – со смешком решил я.

Остальные подземщики отставали от самого шустрого метров на пять, так что я спокойно отступил чуть вглубь и просто стал играть в лесоруба. Тактика и стратегия – это точно не про них. Тварюшки лезли в узкий проход по одному, максимум по двое, мешая друг другу и просто подставляясь под резкие рубящие удары. Последним вбежал экземпляр покрупнее, в более приличном подобии одежды – видимо, вождь, – и даже сумел увернуться от моего удара, рывком сократил дистанцию и вцепился в рукоять топора. В этой мелкой тушке оказалось неожиданно много сил, так что от удивления я едва не выпустил оружие.

Пришлось в спешке пересматривать свою тактику: перестав дергать за ставшую бесполезной рукоять, я просто выпустил топор из рук. Подземщик отшатнулся по инерции и не успел отреагировать на мой удар – по-простому, без оружия, промеж глаз. Кулак слегка засвербел, но оно того стоило: вождь свел глаза на переносице, выронил топор и осел на землю. Свернуть ему шею после этого было не сложнее, чем пластиковой кукле.

Сверху проплыла надпись “Получено 500 опыта”.

Смердели эти твари изрядно, но у меня пока было не настолько много полезных вещей и денег, чтобы оставлять их потенциальный источник нетронутым. Поморщившись, я обшарил тела и был вознагражден гранатой и сильно покоцанным фонариком. На удивление, фонарь все еще работал.

Выйти из своего закутка я не успел, и хорошо – сначала послышалось шарканье хитина по полу, причем довольно резвое, а потом появился и обладатель этого хитина. Узнать его я смог заранее, собственно, никто, кроме панцирника, притащиться на крики подземщиков и запах крови не мог. Выйди я в коридор, тварь сожрала бы меня сразу, а так удалось забиться в дальний угол – в мой отнорок этот таракан-переросток не пролезал. Правда, хватательная лапа щелкнула сантиметрах в двадцати от меня, но все же не дотянулась.

Я рефлексивно сдернул автомат и дал короткую очередь. По броне пули простучали бесильным горохом, а глаза твари были закрыты какой-то маслянистой пленкой, в которой они вязли как в слое жира. Мда, проблемка... Убить его в такой ситуации мне по силам лишь в том случае, если я воспользуюсь АМ1. Но его боезапас был категорически мал, а одного единственного выстрела могло и не хватить – и жаба нашептывала, что такой игрушке можно найти более интересное применение. Тварь в мою нору все равно не влезет.

Правда, и я не выйду. Эта мысль заставляла мозги шевелиться с утроенной скоростью, просчитывая варианты. Автомат, топор, гранаты – для панцирника не страшнее иголки, а вот свою шкуру я могу и подпортить. Резак тратить – жалко. Что у меня есть еще?

А если рассчитывать не на оружие, а на окружение? Сейчас тварь, не сумев дотянуться до меня, принялась за трупы. Может, попытаться проскочить? Но малейшее же движение вперед показало, что о побеге вперед можно забыть. Прислонившись спиной к ставшей родной стене, я вдруг почувствовал небольшую выпуклость. Замок! Из отнорка же вела куда-то запертая дверь, и для замка одного импульса вполне хватит. С трудом извернувшись так, чтобы видеть замок, но при этом не попасться в лапы панцирника – а он снова забеспокоился и начал шариться по доступному пространству, – я сумел перебить язычок замка и едва ли не упал внутрь вместе с раскрывшейся дверью. Было бы охренительно смешно, поджидай меня здесь еще какая-нибудь тварь.

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.