

Алмаз Эрнисов

Великолепная Игра

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=59488166

SelfPub; 2020

Аннотация

Есть много разных игр, хороших и не очень и даже просто превосходных. Но среди них всех возвышается "Великолепная игра" – лучшие галактические технологии, тысячелетний опыт разработчиков, знающих как не дать заскучать игрокам. Вот только вы в ней не полноценный игрок, а один из множества копеечной массовки. В теории, конечно, возможно и большее, но это большее придется выгрызать зубами. Содержит нецензурную брань.

Артем раздраженно взглянул на содержимое промывочного лотка – опять пустышка. Четверо суток поиска и ничего! Скоро банально есть нечего будет, а ведь если бы эти четыре дня он работал на пусть истощенных, но все же, реальных рудах Криадра, гарантированный минимум бы имел. В этот момент шум отвлек Артема, доносящиеся голоса были писклявы и мало разборчивы, так что Артем сразу понял – гоблины.

Хорошо, что шумят и ругаются – думал он, аккуратно складывая вещи – раз шумят, значит, моих следов еще не видели, иначе бы я ничего не услышал. Зеленые недомерки вечно скандалят между собой, но только если уверены в отсутствии противников, идя же по следу, – ни единым звуком себя не выдадут. Значит нужно попробовать воспользоваться неожиданностью и напасть первым – резюмировал для себя Артем.

Пытаться оторваться от гоблинов Артем и не думал – слишком они быстры и вертлявы, здесь, на поросших бедным редким лесом каменистых холмах, они его легко догонят. По голосам их 5 – 6, обычный состав для здешней охотничьей партии. Не смотря на то, что отдельный гоблин среднему человеку не противник, уже двое-трое могут быть опасны. Артем, конечно не мастер боя, но все же, поопытней среднего воина, в прямой схватке и четырех гоблинов убить

сможет. А если напасть первым из засады – то и шестеро не проблема. Другое дело, если недомерки станут на след, и будут гнать его, издали забрасывая камнями из пращей, – тогда хана.

Артем, стараясь не шуметь, скользнул наверх, к краю увала, из-за которого доносились писклявые голоса гоблинов. Осторожно выглянул из-за камня и неприятно поразился: один, два, три... девять зеленых охотников шли по распадку ниже. Девять – это многовато... Шансы победить, сомнительны, а что делать? Для гоблинов любой человек – это, прежде всего великолепный, здоровенный кусок мяса. Оторваться, шансов нет, надежды, что гоблины, спустившись ниже по распадку туда, где стекающиеся с холмов мини ручейки сливаются в главный поток, не заметят следы Артема и главное – муть в воде от промывки, тоже нулевые.

Мини ручеек, текший внизу, петлял от одного края распадка к другому, в результате чего склоны менялись от довольно пологих до почти отвесных, как и тот склон, из-за которого осторожно выглядывал Артем. Гоблины как раз проходили прямо снизу, и Артем решил – прыжок сверху, прямо на плечи одного из противников, с одновременным ударом окованной медью булавы по голове другого, вывел из строя сразу двоих. И, хотя удар булавой не совсем удался, – булава скорее скользнула по уху, обрушившись на плечо гоблина, зато тот, на которого Артем спрыгнул, явно сразу отдал концы. Впрочем, это и не удивительно, – гоблинский во-

ин весом даже в 40 килограмм считался по гоблинским меркам тяжеловесом и богатырем.

Артем же, после приземления на гоблина, отчаянно пытался удержать равновесие – инерция тащила его вперед, прямо на скользкие камни ручья, на которых и в безопасной обстановке легко поскользнуться и упасть, а уж в бою... Напади, сразу же уцелевшие семеро врагов, – тут бы Артем и лег, но те замерли ошеломленные, все же недаром они считаются одной из самых трусливых рас. И пусть враги замерли всего на секунду, этой секунды как раз хватило Артему восстановить равновесие и махнуть палицей, стараясь достать, стоящего справа гоблина. Вертлявый коротышка отскочил и, отчаянно вереща, бросился бежать. Еще несколько гоблинов сорвалось с места и драпануло. Уловив краем глаза смазанное движение слева, Артем успел принять удар копья на свой небольшой, обитый кожей щит. Трое гоблинов все же не побежали и теперь попытались достать Артема. Но всего трое Артему не противники. Первым умер противник с двуручным клевцом, сделанным из палки, с перпендикулярно примотанным к ней заостренным рогом какого-то крупного животного. Вторым – вооруженный дубинкой, утыканной осколками обсидиана и звериными клыками. Третий – с копьем, отчаянно отбивался, оружие и природная верткость позволяли ему держать дистанцию.

Шум и писклявые крики сзади подсказали, что часть беглецов пришла в себя от испуга и решила вернуться. Со-

образы они обстреливать Артема издали своими пращами – было бы неприятно, но адреналин, сперва заставивший их безоглядно драпануть, теперь гнал гоблинов врукопашную. Впрочем, в этом как раз не было ничего удивительного, – к перестрелке гоблины способны только в относительно спокойном состоянии, разъярившись или испугавшись, они кидаются либо в рукопашную, либо в бегство, причем в затяжном бою рукопашные и бегство могут чередоваться не один раз.

Чуть сместившись, Артем мог видеть краем глаза двоих подбегавших противников, но все равно казалось, что он сосредоточен на одиноком гоблине с копьем. Этот маневр Артем знал хорошо – ничто так не способно заставить гоблина кинуться в безрассудную, не рассуждающую атаку, как вид противника, стоящего спиной. Стремительный оборот Артема и, идущий по широкой дуге край щита, ударяет ближнего из подбегавших сзади врагов, под челюсть, ломая кадык, а идущая по еще более широкой дуге булава, просто раскалывает череп второго гоблина, почти не замедляя движения. Артем продолжает движение, описывая полный круг, и его щит отбивает в сторону копье, – гоблин копейщик не удерживается и так пытается достать Артема, в на мгновение показавшуюся спину, и несущаяся по кругу булава в правой руке Артема, завершает круг, врезаясь в плечо копейщика.

Этому эффектному приему Артем научился еще в базовом лагере, где излюбленной тактикой мелких групп гобли-

нов было именно атака одного бойца спереди, с одновременным заходом остальных со спины.

Оставшихся двух беглецов, из четверки драпанувших, можно было не опасаться, – обратившийся в бегство гоблин может вернуться, если бой продолжается, но никогда, если бой проигран, и никто больше не сражается.

Артем отер выступивший пот со лба и сказал себе: Так, все, ПЕРЕРЫВ, эта игра слишком затягивает своей реалистичностью, схожу поем, а персонаж пусть отдохнет. Вот тут у стенки распадка посажу его, пусть стамину восстанавливает после целого дня копки образцов и промывки шлихов. Не дело так на уставшем персонаже в бой ввязываться.

Обидно все-таки, – думал Артем, идя на кухню, – ведь как всё начиналось: Контакт с внеземным разумом, пришельцы, космос, галактическая федерация... И как все кончилось: копка виртуальной руды и битье виртуальных мобов в галактических онлайн играх.

Два с половиной года назад. Совещание в Кремле.

Итак, – начал премьер министр, – теперь перейдем к технологическому вопросу, и посмотрел на человека с небольшой аккуратной бородкой.

Тот понял все правильно, поднялся и начал говорить: После общего анализа, предложенного Галактической Фе-

дерацией списка технологий, которые они готовы нам продать, выявлено следующее: нам не предлагают купить действительно серьёзные технологии, все, что землянам предлагается к продаже, превосходит имеющиеся на Земле технологии на 6-20%. Галактическая Федерация аргументирует такой подход степенью готовности Земли к принятию новых технологий. Если какая-либо технология куплена, – в списке для продажи появляется следующая технология, немного превосходящая (на те же 6 – 20%) уже купленную. Но, цены... цены нам практически не по карману. Нет, сами они не так уж и велики, но все расчеты ведутся в Универсальных Галактических Кредитах. У нас просто нет товаров, которые мы могли бы продать за Галактические Кредиты – любые минералы и сырье банально не окупают стоимости транспортировки до Галактических центров. Про промышленную продукцию и говорить нечего – слишком большое технологическое отставание, в лучшем случае земная промышленная продукция годится на сувениры. Но, для нормальной продажи сувениров требуются сперва громадные средства на рекламу, мы же, сейчас крохотная планетка, на далекой галактической окраине, о существовании которой в галактике знает едва ли миллионная доля процента разумных жителей галактики. По этой же причине Земля практически ничего не может получить от туризма – финансовые поступления, от посещающих Землю за год, примерно сотни туристов и двух сотен ученых-исследователей, крайне незначительны, к тому

же делятся между странами, которые непосредственно посещаются. В общем, при существующем поступлении Галактических Кредитов за год, каждая крупная страна или объединение стран сможет купить пол технологии, то есть 2-3 технологий на всю планету суммарно.

При этом ряд технологий, предложенных к продаже, никогда себя коммерчески не окупят, например, та же электроника, практически потерявшая смысл, после проведенной Галактической Федерацией "благотворительной просветительской акции", – докладчик на мгновение прервался, что бы освежить пересохшее горло.

Да уж, – думал в это время Президент, – название-то, какое: "благотворительная просветительская акция", а по факту – ликвидация Земной электронной промышленности. Хорошо хоть наша страна пострадала по минимуму – военную электронику, финансируемую бюджетом, все равно сохранили все серьезные игроки. А вот "сборочным цехам" гражданской электроники, вроде Тайваня или Южной Кореи пришлось совсем тяжело.

С одной стороны – стал вспоминать президент – эта "благотворительная просветительская акция", проведенная дабы "предоставить возможность жителям Земли приобщиться к великим Галактическим культурам", смотрится впечатляюще: Любой житель Земли мог, выйдя под открытое небо, произнести просьбу и тут же через микропортал получить

миниатюрный компьютер – небольшую таблетку, размером с пол спичечного коробка, но производительностью в 6000 раз, превосходящий лучшие земные персональные компьютеры. Да еще и с бесплатным подключением к Галактической Инфо Сети.

Результат – Земная электронная промышленность просто умерла. Кто будет покупать компьютеры, телевизоры, плееры, мобильники, если все это вмещает в себе небольшая таблетка. Носи ее, как хочешь, – как часы на руке, как брелок на цепочке, как кулон на шее, да хоть просто в карман сунь, главное не далее 80 см от тела. Нейроуправление – после двух минут настройки на носителя, сигнал идет прямо на нервный канал соединяющий глаз с мозгом. Пожелаешь – смотри на виртуальный экран хоть на весь сектор обзора (изумительно для просмотра фильмов), а хочешь, – выдели мысленно секторный виртуальный экран, на часть видимого пространства и пользуйся им, во время не требующих особого внимания дел.

Докладчик, тем временем, допил воду и продолжил: – Однако последние месяцы появился еще один канал поступления Галактических Кредитов – деятельность землян в Галактической Инфо Сети. И в первую очередь, – продажа виртуальных ценностей, добытых в наиболее популярных галактических онлайн-играх. И первыми тут подсустились Китайцы...

В это момент докладчика нервным голосом перебил министр финансов: Вот, вот! Именно этим вызван досрочный сброс Китаем своих валютных резервов, который мы ожидали только через 4 – 6 лет! Правда, преждевременность сброса валютных резервов, все-таки не дала Юаню однозначно занять место главной мировой валюты – Евро устоял, да и Фунт частично тоже...

В этот момент уже министра финансов перебил глава ЦБ – Ничего себе "устоял", 6 с половиной фунтов за евро!

– Ну, по крайней мере, не 372 тысячи долларов США за один евро, по курсу вчерашнего закрытия – возразил министр финансов.

– Хм, – прервал спорящих премьер министр, – данная тема будет обсуждаться в другое время и в другом составе. – И обратился к докладчику – продолжайте.

– Как я уже говорил, – продолжил докладчик – Китай первым обратил пристальное внимание на новый способ получения галактических кредитов. До этого Китай имел фактически целую индустрию из "фермеров" работающих в земных онлайн играх и продающих виртуальные ценности другим игрокам. Вся она была очень быстро переориентирована на получение галактических кредитов, покупателем выступило правительство КНР. Но, на этом Китай вовсе не собирался останавливаться. Китайцы стали активно скупать Галактические Кредиты и виртуальные ценности, которые в них можно превратить, по всей планете.

С галактической точки зрения суммы, которые может добыть один игрок, абсолютно ничтожны, но это суммы в галактических кредитах, умноженные на миллионы игроков, они позволяют Китаю заняться приобретением новых технологий.

Вслед за этим, скупкой галактических кредитов и виртуальных ценностей, которые легко превратить в галактические кредиты, вынуждены были заняться и все остальные значительные государства и альянсы. Запад пытался перекрыть Китаю возможности покупки галактических кредитов вне Китайской территории, стандартными для Запада юридическими методами – санкциями, под предлогом защиты очередных диссидентов, но это оказалось крайне не эффективно. Санкции-то приняли, но передачи-то проходят не через подконтрольный Вашингтону интернет, а через галактическую инфо сеть и даже глобальная система интернет шпионажа "Эшелон" бесполезна. Пытались ограничить получение жителями западных стран платы от Китая уже в земных валютах, но не слишком эффективно получается, даже непосредственно на территориях НАТО, про страны третьего мира и говорить нечего. Так что, им приходится конкурировать с Китайцами ценовыми методами. На данный момент сложилось примерно такое ценовое соотношение: 8-10 часов виртуального фарма позволяют жить с этого источника доходов. В среднем... Все-таки разброс возможностей "фарма" среди игроков очень велик: доходы только начавших, и тех, кто иг-

рает с первых дней, различаются в разы.

Стоит ли нам продолжать участвовать в этой гонке? – с сомнением спросил министр финансов.

Мы не можем не участвовать – сказал докладчик – так, например, разработка истребителя следующего поколения, при покупке технологий за Галактические Кредиты, обойдется примерно в пятнадцать раз дешевле. Это означает, что через десять – двадцать лет военное отставание стран, не участвующих в данной гонке, станет критическим, когда они будут не в состоянии себя защитить.

Гражданские технологии, которые предлагаются к продаже, дают значительно меньший эффект "отрыва", чем военные.

– Это довольно странно – вмешался министр обороны – обычно как раз военные технологии стараются приберечь, а тут Землян фактически подталкивают к вооружению.

– Ничего странного – ответил докладчик – у нас слишком большая разница с Галактическими Военными силами. Фактически для них это, как продажа дикарям технологий изготовления кремниевых наконечников для копий и стрел, а потом продадут технологии изготовления наконечников из бронзы, а потом и из железа... все равно, это будут по галактическим меркам стрелы и копья.

По быстрому, сваривший себе макарон Артём, закончил

перекус яблоком.

– Хорошо, что Танька не видит, – думал Артём, – а то бы сейчас устроила лекцию про правильное питание. – Это уже скорее было самоутешением Артема, все-таки свою верную подругу и жену Артем любил и скучал даже в трехдневном расставании. Но, так уж вышло, что родителей и Артема, и Татьяны объединяло одно, – бурное неодобрение выбора их детей. Так что, навещали родителей Артем и Татьяна поодиночке, для уменьшения нервозности.

Секундное колебание, не связаться ли с Татьяной, Артем отбросил, прикинув разницу часовых поясов – пусть любимая спит. Да и все равно, никакая электронная связь, пусть даже имеется не только голос, но и изображение, не заменит общение вживую. Ничего, осталось чуть больше суток до её возвращения. Так что пусть Танюха спит, а я пока, так сказать, виртуально "поработаю". И Артем мысленно развернул экран игры на весь сектор обзора.

Глянул на тела гоблинов и двинулся проверять их на предмет добычи. Вообще-то, почти любой игрок делает это сразу после удачной схватки, и Артем не был исключением, но не в этот раз. Видимо сказалась безуспешная промывка шлихов в течение многих часов перед схваткой, – парень основательно задолбался.

– Итак, – стал прикидывать Артем суммарный сбор ценностей с отряда гоблинов – ерундовая добыча: три горсти трав и корешков (девять десятых Артему неизвестных, ну да

знахари и гербалисты клана потом посмотрят и определяют). Довольно неплохой кусок рога с клевца одного из гоблинов (сгодится для изготовления рукояток) и кожаный ремень, явно не гоблиновской работы и размеров.

Имевшиеся, среди добычи полоски вяленого мяса, Артем трогать не стал, – съешь такого из гоблинских запасов и с немалой вероятностью, получишь в игре кармический титул, дословно переводящийся как "пожиратель разумных", а попросту людоед.

У двоих убитых противников имелись сумки с камнями для пращей, судя по всему, это была гоблинская стрелковая "элита", не довольствующаяся первыми попавшимися камнями с земли. Эти сумки Артём проверял особенно внимательно: для стрельбы лучше всего подходили тяжелые камни с небольшим объемом, как например два куса медной руды, обнаруженные Артемом в первой сумке. И во второй нашлось три куса медной руды, и... Артем потрясенно рассматривал слегка ноздреватый с одного края кусок темного металла – метеорит. С одной стороны метеорит мог встретиться где угодно (игра время от времени генерировала случайное появление осколков метеорита в произвольных локациях), с другой стороны, – редкость неопишуемая. Артём прикидывал примерную стоимость метеорита – выходило, что столько он зарабатывал в игре месяцев за 8 – 10.

Артем в темпе стал собираться – предстоял долгий путь к безопасной зоне ближайшего городишки. Смерть в игре

означала не только определенные временные штрафы на статьи, но и потерю содержимого сумок и не было ни малейшего желания, рисковать своей неожиданной удачей. В принципе, территории вокруг были для игрока, силой соответствующей Артемовой, относительно безопасны... процентов этак на 90-95.

Поэтому, прихватив промывочный лоток, Артем двинулся по прямой в направлении города. Путь, который Артем прошел за 4 дня, изрядно виляя, и делая регулярные остановки для промывки проб, сейчас по прямой надеялся пройти часов за 12-16.

А пока стоило обдумать продажу добычи. И с выбором кому продавать было непросто.

Два года назад. Совещание в Кремле.

Высокий и худой, до впечатления некоторой болезненности, человек решительно начал доклад: Попытки как-то автоматизировать проект "Ресурс" полностью провалились. Причем данные, переданные нам со стороны СВР, говорят, что так же полностью провалились и ВСЕ аналогичные попытки, предпринятые в других странах. Причина провала – системна. Все Земные усилия запустить программы, имитирующие присутствие живого игрока в галактических онлайн играх, упираются в то, что защита от бот-программ реализована на уровне оборудования. А именно, на уровне того самого миникомпьютера, бесплатно предоставляемого каж-

дому пожелавшему жителю Земли. На сегодняшнем Земном технологическом уровне проект "ресурс" может разрабатываться только самыми примитивными методами – миллионами живых пользователей добывающими виртуальные ценности, которые потом можно обменять на Галактические кредиты.

Поэтому, экспертная группа рекомендует сосредоточиться над организацией той части игрового сообщества, которое тяготеет к нашей стране, а также координацией и взаимодействием с другими организованными сообществами. Речь идет, прежде всего, об Индии и Китае. Это позволит избежать или, по крайней мере, минимизировать количество внутренних бессмысленных конфликтов между Русскими кланами и облегчит совместную оборону.

На данный момент начато формирование игровых групп из бывших сотрудников правоохранительных органов и вооруженных сил, находящихся в отставке по возрастным, либо медицинским показателям. Создаются координирующие группы из психологов, тактиков, экономистов.

После анализа популярнейших в галактической инфо сети игр, выделены четыре наиболее перспективных проекта: Основной проект, заметно выделяющийся своими возможностями получения и вывода средств, и три следующих по возможностям, в которых, однако, прогнозируется меньшая конкуренция.

Отбежав сотню метров от места схватки с гоблинами, Артем резко развернулся и бросился назад, ругая себя за несообразительность. Вернувшись обратно и увидев, что тела гоблинов еще не исчезли, он подобрал пращу с одного из тел. Гоблиновская праща полный мусор и выручить за нее денег не получится, но сейчас она была нужна Артему для другого. В случае гибели выпадало все содержимое сумок и карманов, а вот экипированное снаряжение сохранялось. Нет, конечно, при сильно отрицательной карме есть вероятность выронить при смерти и экипированное снаряжение. У тех же людоедов такая вероятность 30-40%. Но, для Артема такая вероятность меньше полпроцента. Поэтому, он вынул лук из слота второго оружия и экипировал пращу, к которой добавил в качестве боеприпаса метеорит и несколько крупных кусков медной руды. Конечно, лишиться в случае гибели неплохого лука будет обидно, ведь он стоил как два-три дня работы Артема, но все же, не сравнить с предполагаемой стоимостью куска метеоритного железа. Теперь главное не забыть и сдуру не выстрелить, – думал парень, возобновляя бег к городку.

Артем со своей женой Татьяной жили в Испании, куда переехали года два назад, как стало понятно, что фарм в виртуале обеспечивает приличный и стабильный доход, а главное, не зависящий от места проживания. Артем изначально жил в Риге, а Татьяна в уральском городе Серове. Два года

назад, отдыхающих совместно Артема и Татьяну восхитила эта страна. А цены приятно удивили, особенно Артема, сравнивающего с уступающей по сервису и климату, но при этом гораздо более дорогой Юрмалой.

Поэтому, выбирающая место для совместной жизни молодая пара и остановила выбор на Испании. Немало этому поспособствовало и то, что родители с обеих сторон активно не одобряли этот брак.

Но теперь вставал вопрос с получением в реале средств за продажу неожиданной удачи Артема. Власти ЕС предпочитали конкурировать в приобретении на своей территории галактических кредитов юридическими методами. То есть, борьбой с "нарушениями прав человека", причем в нарушители были зачислены даже Индия и Япония, у которой после происшедшего два года назад кризиса значительно ухудшились отношения с НАТО.

Притом, стандартная торговля земными товарами шла между странами, как ни в чем не бывало, а вот продажа того, что можно превратить в галактические кредиты была запрещена. А так как саму-то передачу виртуальных ценностей в галактической инфо сети земные правительства никак не могли контролировать, то власти ЕС старались отлавливать обратные платежи уже в земных валютах. Меньше всего это затрагивало Китайцев. По прикидкам Артема минимум половина Китайских лавочек, ресторанчиков, пиццерий занималась передачей средств. Продал что-нибудь Китайцам, об-

говорил, как и в каком месте удобнее получить средства и все, – через часик тебе завезут пиццу, к которой будет прилагаться пара сотен евро. А случись, какая проверка, и развозчик пиццы достанет бумагу о том, что тысячный клиент выиграл приз. Или зайдешь, в заранее оговоренный Китайский ресторанчик, назовешь кодовые слова и "обсчитавшийся" официант выдаст сдачу в десятки или сотни раз больше. В общем, Китайцы были сильны именно великолепно организованной и работающей как часы сетью, где каждый клиент был уверен, что положенный ему платеж непременно дойдет, а не будет присвоен кем-либо из исполнителей.

Индусы пытались воспроизвести подобную сеть, но здорово не дотягивали до Китайцев по охвату. Все остальные были вынуждены работать методами выплат "грантов" за "культуру", но такая метода позволяла работать только с крупными и регулярными поставщиками. Как результат количество мазни в мире множилось в несколько раз быстрее, чем до контакта с галактической федерацией. Ну да, попробуй, докажи, что вот эта пара безобразных пятен на холсте, имеет меньшую художественную и культурную ценность, чем черный квадрат Малевича. А раз доказать подобное не способен, то нечего и клеветать, будто на самом деле грант выплачен за 4000 виртуальных слитков меди переданных кланом XXXX, такой то стране.

Хоть Артем с Татьяной и имели неплохой доход с виртуала, но все же, до уровня "грантополучателей" раньше не

дотягивали. Впрочем, среди большинства "грантополучателей" почти и не было отдельных личностей, в основном это были представители игровых кланов, впоследствии распределявшие полученные средства наличными, среди проживающих поблизости соклановцев.

Вообще-то, по индивидуальным доходам с галактического виртуала, Артем и Татьяна относились, пожалуй, к 10% наиболее успешных "фермеров". Большинство же других фермеров имело доходы существенно ниже. Артем же и Татьяна обязаны были своими доходами целому ряду удачно сложившихся факторов. Во-первых, начали играть сразу после контакта, как только галактическая федерация провела раздачу своих компов-таблеток через микропорталы. Во-вторых, удачно выбрали игру, которая была не только крупнейшей и популярнейшей среди бесплатных галактических онлайн РПГ, но и оказалась достаточно перспективна для обмена виртуальных ценностей на галактические кредиты. В-третьих, пришли в новую игру не поодиночке, а хорошо организованным кланом, ранее игравшим в L2.

И, в-четвертых, – хорошая физическая форма и Артема, и Татьяны. Татьяна увлекалась лыжами и даже была КМСом по этому виду спорта, а Артем, числясь в Рижской транспортной фирме карщиком, тем не менее, формируя заказы, фактически половину времени работал грузчиком, перекидывая тонны груза. И хорошая физическая форма бы-

ла весьма важна, так как игра бесплатно предоставляла возможность создать персонажа либо соответствующего твоему физическому телу, либо среднему по твоему биологическому виду.

А вариант тела средний по виду никуда не годился, ибо был средним по **АБСОЛЮТНО** всему виду, от 90 летних старцев, до грудных младенцев. Кстати, за плату можно было выбрать любое тело для персонажа, хоть драконье. Впрочем, на драконье даже всему человечеству пришлось бы копить лет пять. Тем не менее, некоторые богатые люди на земле все же позволили себе скупить некоторое количество ГК (галактических кредитов) и приобрести для своих виртуальных персонажей экзотические тела.

Самым дорогим в этом плане приобретением был купленный, наследником одного взорванного мексиканского медиа магната, за 4.2 миллиарда евро, тролль – 3 метра ростом, 600 кило весом, регенерация быстрее, чем у оборотня. Кстати, волко-оборотней среди земных игроков было пятеро, обошедшихся в пересчете с ГК примерно по 380 миллионов евро каждый. И один пантеро-оборотень за 850 миллионов евро, чья владелица проживает на Тайване.

Вообще-то, очень много галактических рас удивительно совпадало с земным фольклором и эпосом, что вызывало большие сомнения в словах представителей ГФ (галактической федерации), будто до официальных контактов, галактических туристов на землю не пускали. Во всяком случае, и

эльфы, и гномы, и орки имелись. Эльфов было аж 8 различных видов. При средней цене в пересчете с ГК в 6 миллионов евро и стагах, несколько превосходящих людей (-20% сила, +30% харизма и по +20% скорость и ловкость), они были довольно популярны (в основном среди женского пола) и тотальное число эльфов среди земных игроков оценивалось в четыре сотни.

На этом размышления Артема прервались из-за пятерых гоблинов, с которыми он столкнулся лоб в лоб. И результат внезапного столкновения совсем не радовал: трое мертвых гоблинов, двое сбежавших и Артем, которому скользнувшее по ребрам копьё основательно рассадило бок. Добыча с гоблинов ограничилась горстью трав и корешков и одним куском медной руды. Прилаживая к ране пару знакомых травок, которые по игровым условностям должны были позволить ране затянуться за десять минут, Артем ругал себя: Совсем мне башню снесло из-за этого метеорита, пры на пролом по агро зоне. Да и соклановцев нужно оповестить, что свертываю поиск из-за внезапной удачи с добычей.

Сейчас костяк клана Артема – полтора десятка человек, пришедших еще из L2, вел поиск в пустошах. Последний игровой апдейт добавил планете, в том числе, и несколько десятков тысяч квадратных километров низкоуровневых пустошей. И судя по добыче с гоблинов, в пустошах долж-

ны быть выходы медной руды. Конечно, была возможность отправиться и в более высокоуровневые локации и искать там руды поценнее. Однако шанс найти значительно падал, ведь для противостояния более сильным мобам, пришлось бы объединяться в группы, а значит, уменьшилась бы площадь, которую охватывает поиск. Но, главное – вероятность удержать добычу. Тот же медный рудник Криадр два года назад, отвоевывался у ящеров Ссасакина альянсом из шести десятков кланов. Благо, что рудник был из категории гигантских, и, принадлежащих клану Артема 3,5 % рудника по договору о захвате и совместной обороне, хватало для фарма всем четырем сотням соклановцам. Другое дело, что Криадр уже на момент захвата имел категорию "истощенный". Категории рудников с эффективностью добычи делились на: изобильный 200%, богатый 150%, средний 100%, бедный 66%, истощенный 33%. Поэтому клан планировал заполучить себе пусть малый по размеру, но средний по эффективности, или хотя бы бедный, но собственный рудник. Причем самым сложным было не найти, а отстроить и удержать.

Полгода назад, Кремль.

– Итак, – начал докладчик, – все это можно охарактеризовать как одну игру. Великолепную игру против нас всех. Причем, цивилизация проигрывает, просто по факту своего участия в игре, а не играть, не имеет права!

Очень долго в завалах галактической инфо сети, наши

аналитические службы, раскапывали доступную информацию, по происходившим в пределах галактической федерации локальным конфликтам между малыми цивилизациями.

Выявлен общий сценарий: Сперва, одна из развивающихся цивилизаций прекращает, либо серьёзно уменьшает закупку у ГФ технологий. В след за этим, ГФ значительно снижает расценки на военные и военно-космические технологии, для расположенной поблизости другой развивающейся цивилизации. Данная цивилизация создает военно-космический флот, который лучше всего можно характеризовать как "одноразовый". Все, на что он способен, прежде чем развалиться, – доставить войска вторжения в расположенную неподалеку звездную систему. Далее следует агрессия против прекратившей закупать у ГФ технологии цивилизации. Надзорные службы ГФ "чутко" запаздывают с реакцией. Аккурат настолько, что бы цивилизация агрессор успела завершить полный геноцид, цивилизации жертвы. После появления флота ГФ, цивилизация агрессор сразу же капитулирует. Группа престарелых Адмиралов и Генералов цивилизации агрессора, признает себя виновной во всем произошедшем и сдается галактической федерации, где после суда отбывает пожизненное заключение.

На этом ГФ успокаивается и вину остальных руководителей и военных цивилизации агрессора никто не собирается доказывать. На цивилизацию агрессора накладываются определенные технологические ограничения, в первую

очередь касающиеся межзвездных перелетов и все. А цивилизация агрессор становится фактическим владельцем двух звездных систем. После смены нескольких поколений на завоеванной планете, ГФ уже официально признает владение двумя системами цивилизации агрессора.

Анализ принципов принятия новых цивилизаций в ГФ показал крайнюю неравномерность технологического развития принимаемых цивилизаций. Однако если рассматривать расположение цивилизаций в пределах галактического диска, наблюдается следующая картина: цивилизации расположенные от ядра галактики в пределах 10% радиуса галактического диска, принимаются на уровне появления металлургии, то есть, сравнивая с землей, это уровень древнего Египта или шумеров. На уровне от 10% до 30% радиуса галактического диска, происходит постепенное повышение требований к технологическому развитию, для приема в ГФ. Цивилизации, расположенные за пределами 30% радиуса галактического диска от галактического ядра, принимаются, когда им остается двести-триста лет до самостоятельных межзвездных полетов.

После вступления в ГФ абсолютное большинство цивилизаций так и остаются навсегда в пределах своей одной единственной, реже двух звездных систем. Самостоятельное развитие науки затормаживается, пока не сходит на нет, ведь намного дешевле купить готовую технологию, чем самостоятельно ее разрабатывать. Долговременная покупка техноло-

гий приводит к отрыву от фундаментальных знаний, и цивилизация становится неспособна понять, а, следовательно, и самостоятельно развивать технологии, которыми пользуется. Далее цивилизация превращается в этаких шаманов от техники, только вместо бубнов и заклинаний, есть наборы кнопок, нажимаемых в определенных последовательностях. Образование становится не нужным, зачем оно? Ведь если зазубрить несколько комбинаций кнопок, известных от предков, можно достичь гораздо большего, чем если всю жизнь учиться. Потомки ученых и техников превращаются в жрецов, выполняющих ритуалы, для получения благ. А родная планета, превращается для цивилизации в резервацию, где она постепенно деградирует и вымирает.

Ну, а если цивилизация отказывается от активной практики закупки технологий, – у нее "вдруг" оказываются агрессивные соседи и происходит геноцид.

Вести же одновременную активную закупку технологий у ГФ и самостоятельно развивать науку невероятно трудно. Ведь практически единственным способом активной добычи ГК, для развивающейся цивилизации, является развлекательная деятельность в галактической инфо сети и, в первую очередь, играх. Сотни миллионов, а то миллиарды представителей цивилизации занимаются абсолютно непродуктивной и бессмысленной имитацией деятельности в виртуале. Причем анализ игр, позволяющих активно выводить ГК, показал, что, несмотря на формальную доступность для пожи-

лых и больных, максимально эффективно могут добывать ГК, только молодые и здоровые, причем разница эффективности в размах.

Хуже всего, что теряется мотивация для подрастающего поколения к получению знаний. Участие в галактических онлайн играх позволяет подростку заработать карманные деньги, которые по мере взросления становятся все серьезнее. К моменту совершеннолетия он становится перед выбором: у него есть неплохо прокаченный персонаж, который способен приносить нормальный доход, за счет несложной деятельности, со свободным графиком, и не зависимо от места жительства. Согласитесь – работать на солнечном пляже куда приятнее, чем в каком-нибудь загазованном мегаполисе.

Или альтернатива: пять лет получать высшее образование, потом годы аспирантуры, когда он только выйдет на уровень доходов, которые он мог получать, играя, потом МОЖЕТ БЫТЬ кандидатские, докторские и повышение доходов. Но это все отнюдь не на пляже со свободным графиком и без начальства.

О том, сколь большое значение придает ГФ связыванию онлайн играми, значительной части активного населения развивающихся планет, говорит себестоимость доступа к галактической инфо сети. Предоставляемый жителям развивающихся планет бесплатный доступ к галактической инфо сети обходится дороже, чем средства, полученные от про-

даже технологий этим планетам.

В связи с вышеизложенным, предлагаем:

1. Аналитическим службам РФ продолжить сбор и обработку информации, для определения минимально возможного уровня закупок технологий у ГФ, при котором Земля не подвергнется инопланетной агрессии. Разрешить аналитическим службам РФ ограниченные контакты с аналогичными службами других стран для обмена информацией с целью проверки выводов и увеличения статистических баз.

2. Ведущиеся международные переговоры по планетарному мораторию на закупку технологий у ГФ, переориентировать на выработку обще планетного соглашения, лимитирующего закупки технологий у ГФ с минимально возможным уровнем, предотвращающим инопланетную агрессию.

3. Уменьшить процент населения, занятого в галактических онлайн играх, путем снижения средне-планетных расценок по приобретению ГК у населения. До уровня, обеспечивающего поступление ГК, минимально необходимых для лимитированных закупок технологий у ГФ.

4. Во избежание панических настроений, не информировать широкие массы населения о данных соглашениях и первопричинах, их повлекших.

С учетом имеющихся данных о перенапряжении бюджетов основных экономик Земли и возрастающих тенденциях

нехватки в реальном секторе сотрудников низших зарплатных категорий, вероятность успеха данных переговоров оценивается 85%.

Еще семь с половиной часов Артем, борясь со сном, двигался к ближайшему городку. Провел несколько схваток с гоблинами и волками, не агрессивное зверье игнорировал.

С Артемом связалась Татьяна, огорошив сообщением, что задерживается на два дня, так как она с родителями, в добровольно принудительном порядке, отправляется на юбилей, очередного тетиного мужа. Артем, в шуточной форме, попросил Татьяну ни в коем случае не брать примера с вышедшей в пятый раз замуж тетушки. Татьяна, так же шуточно, изобразила сомнение и сказала что подумает... посмотрит на поведение Артема.

Повеселевший и слегка взбодрившийся от общения с любимой, Артем продолжил борьбу со сном и через два часа все-таки добрался до безопасной зоны в городе. После чего, тут же завалился спать.

Проснувшись через 14 часов Артем, сразу кинулся определять текущие цены на свою внезапную удачу в виде метеорита. Цены на такие вещи, являющиеся частями для снаряжения премиум класса, могли гулять в 30 – 40% диапазоне. Поэтому, Артем перебирал форумы и сравнивал аукционные цены, на ходу готовя завтрак. Содержимое опустошенного холодильника угнетало и подстегивало к экстрен-

ной добыче средств.

Вообще-то, Татьяна, навещая родителей, заодно и провела реализацию в России, нафармленных супругами за два месяца ГК, и должна была привезти неплохую сумму наличными. Но кушать-то хотелось сегодня, а не через пару дней!!!

Артем с удивлением и восторгом обнаружил отсутствие метеоритов на планетарном аукционе. Это означало, что возможно удастся получить до 40% больше средней цены. Выше 40% получить было все же никак. Ведь, кроме планетарного аукциона, был еще галактический, на котором были просто чудовищные объемы. Другое дело, что для получения покупок с галактического аукциона требовалось, либо ждать, либо платить +50% от цены покупки, за мгновенную доставку. Перемещение игроков и грузов осуществлялось между игровыми планетами либо дешево, но редко ходящими космическими транспортами (для данной планеты раз в 26 земных дней), либо мгновенно порталами, но чрезвычайно дорого. До следующего прихода транспорта оставалось 18 дней.

Артем решил не ставить сразу метеорит на аукцион, – во-первых, при продаже лота взималось 5% аукционного сбора, во-вторых, индивидуальная работа в условиях дефицита могла позволить выжать максимум.

Поэтому он отобрал из сети 11 объявлений о приобретении метеоритов и разослал по ним сообщения: 'Имеется на продажу один стандартный осколок железного метеори-

та. Жду предложений. Предпочтительное место сделки Заксендахдз, в ближайшие 2 часа, либо Криадр через 6 часов'. 'Заксендахдзом' назывался тот городишко, в котором Артем сейчас пребывал. Родного же Криадра, Артем рассчитывал достичь своим ходом ближе к вечеру. Пользоваться телепортом Артем не собирался, хоть внутри планетные телепорты и были куда дешевле межпланетных, но все равно требовалось два дня фармить руду, для телепорта на расстояние, равное трем часам бега по дороге.

Артем решительно сдерживал свои порывы шикануть. Слишком много он видел людей, которые после неожиданных удач стремительно спускали все и могли потом только потерянно пытаться себя самоутешить: 'легко пришло, легко ушло'. Поэтому, Артем твердо хотел, что бы никаких "легко ушло" не было, а наоборот осталось навсегда!

Идя к лавке NPC для продажи кое-какого кожного хлама, выбитого с гоблинов, Артем обратил внимание на прикурка, разоряющегося в общегородском чате. Тот вещал, что отныне данный городишко, а потом и весь мир будет принадлежать "великому и мудрому" народу Гиккусайхов и все остальные должны отдавать половину добычи "великим и мудрым" Гиккусайхам. Здорово развеселившийся от выслушивания этого бреда Артем, нашел глазами на торговой площади оратора и решил для себя называть их гиеноидами. А что, – ноги как у собак гнутся в другую сторону, рожи... хоть и не похожи на гиены, но отвратны не менее. Так как,

все равно в ожидании предложений о покупке, делать было нечего, Артем вбил изображение гиеноида в поисковик и стал читать информацию. Все было, как Артем и предполагал, – очередная цивилизация, принятая в ГФ на уровне земной античности. Как раса так себе, сравнительно с людьми, немного превосходили в выносливости, но из-за низкой гравитации процентов на 15% уступали в скорости и на 30% в силе.

Наконец, стали поступать первые ответы на, разосланные Артемом, письма. Пока что, предложенная цена была 115-122% средне галактической. Потом, заявился один особо наглый тип из тех, кому были отправлены письма, и стал без всяких предварительных переговоров, кидать Артему режим торговли. Артем подтвердил режим торговли и посмотрел, что тот предлагает. Ага, подумал Артем, пихает сумму примерно 104% от цены метеорита. Похоже, торговец, промышленяющий такими вот сделками – платит заметно меньше текущей цены, но без всяких переговоров пихающий деньги сразу. Как ни странно, вид живых денег подвигает многих все-таки заключить сделку, даже на не сильно выгодных условиях. Артему было лень ругаться, так что он, молча, дезактивировал сделку и поместил покупателя в игнор. Тот постоял минуты две рядом, судя по всему что-то говоря, потом все же ушел. Нормальной цены, он бы все равно не дал, так что Артем не собирался тратить на него время. Вообще, выбирая из списка покупающих метеориты,

Артем сразу выбраковал все объявления, явно указывающие на профессиональных торговцев. От них все равно предложения будут хуже, чем возможны от покупающих для себя.

Поступило несколько предложений об обмене. Два были откровенно разводистыми, их отправителей Артем сразу поместил в игнор. Одно было более-менее, но товар был не самым ликвидным, для получения за него нормальной цены нужно было ждать прихода космического транспорта через 18 дней, что бы можно было продать по средне галактической цене, зато вышло бы примерно 124% цены метеорита. Страстно хотелось плюнуть на все высчитывания процентов, не возиться и продать сразу. Но Артем говорил себе: Каждый выторгованный дополнительный процент это минимум 3 дня моей работы на руднике. А десять процентов – месяц!

Тем временем, в городском чате появилась ругань: 'великие и мудрые' Гиккусайхи, похоже, приступили к осуществлению своих столь же "великих и мудрых" планов. То есть, попытались убивать входящих и выходящих из городишка игроков, само собой, игнорирующих требования гиеноидов отдавать половину добычи. После чего, судя по крикам возмущенных гиеноидов, их 'мудрость' вообще возросла безмерно – они узнали, что если прямо перед воротами, на глазах стоящих в воротах NPC стражей, совершить не спровоцированное убийство, то стража атакует убийц. И с учетом разницы уровней, двое стражей легко положат полную партию. Более того, АИ предписывает NPC стражам, после

убийства еще и подобрать имущество, что выпало из их врагов с испорченной кармой.

После получения таких знаний, уже не одна партия (8 игроков), а примерно два с половиной десятка гиеноидов, собрались перед воротами и попытались "отомстить" NPC стражам. М-да, – думал Артем, любуясь, как стражники убивают все два с половиной десятка гиеноидов, – столь безмерной тупости я не видел давненько. И самое забавное все абсолютно зря, городишко крайне неудачно расположен и не имеется ничего полезного либо интересного поблизости. За сутки его посещает, может с полсотни игроков, причем большинство, просто транзитом пробегая насквозь. Заксендах-дз даже никто из игровых кланов завоевывать не стал, городишко так и принадлежит NPC. Так что даже сойди с ума игроки, посещающие этот городишко, и начни отдавать гиеноидам половину своей добычи, доходы были бы все равно ничтожны и никак не оправдывали содержание групп игроков, стерегущих ворота. Хотя, судя по тупости и наглой агрессивности гиеноидов, до того, как заявиться сюда, они уже огребли по полной в более населенных местах.

Артем проверил два пришедших ответа на его предложения о продаже метеорита. В одном предлагалось 118% , автор другого просил встречи, для переговоров об обмене. Артем отправил согласие на встречу и двинулся на городскую площадь.

Ага, вот и клиент, – думал Артем, разглядывая довольно высокого, хотя и худющего ящера под два с половиной метра ростом, – и судя по тому, что ему пофиг на стоимость телепорта, клиент достаточно перспективный.

Дальше, ящер с Артемом развернули режим торговли, и Артем стал осматривать, то, что ящер предлагал на обмен. Анализируя предложенную разномастную кучу, Артем слушал эмоциональную речь ящера и недоумевал:

– Кто же ты? – размышлял Артем. – То ли реально не интересующийся ценами и не имеющий представления о торговле игрок, то ли опытный кидала с прекрасным актерским талантом?

Ну, действительно, кто еще, собираясь сделать покупку, станет рассказывать продавцу, о том что: "Это последний, восьмой кусок метеоритного железа, который мне остался для крафта копья из метеоритного металла. Сегодня вечером мне очень нужно это копьё – наш клан будет оборонять свой город от врагов. А ГК поступят на мой счет только через два дня! Я добавлю остатки своих игровых денег! Ну, пожалуйста, согласись на обмен!"

Артему было страсть как интересно, прямо азарт брал понять – кидала это или нет? Поэтому, Артем занялся тем, чем в других условиях ему было бы просто лениво, ведь даже на глаз было видно, что предложение ящера не дотягивает и до половины стандартной цены метеорита. В общем, Артем занялся составлением таблицы с товарами ящера, текущими

ценами на них и ссылками на источники, где в этих ценах можно было убедиться. 10 минут составлялась таблица! И это все под причитания, аж пританцовывающего, всю бурлящего эмоциями ящера. По таблице суммарная ценность предложенного ящером тянула только на 45% средней цены метеорита, то есть составляла треть цены, на которую Артем рассчитывал.

Получив и просмотрев таблицу, ящер впал в полное расстройство.

– А может... – начал неуверенно ящер.

– Нет! – Перебил его Артем, предугадывая просьбу ящера. – Не может быть никакой речи, о том, что бы отдать тебе метеорит сейчас и ждать несколько дней пока ты получишь ГК для оплаты!

– Но у меня сейчас больше ничего нет на обмен... – ящер выглядел как само воплощение вселенской скорби.

– Ну, может, у кого из друзей соклановцев одолжишь, – посоветовал Артем.

– Они тоже все по нулям, – грустно начал ящер, но потом продолжил с гордостью. – Мы взяли 40-ые уровни! И весь клан, последние 5 дней дней, крафтил снаряжение из метеоритного железа!

Вот и причина дефицита метеоритов на планетарном рынке, – думал Андрей, – не один богатенький Буратино, способный вложить немалые суммы в ГК, а целый клан.

– Все будут на сегодняшней осаде с оружием из метео-

ритного металла, один я не успевааааю, – ящер опять впал в тоску.

Да, прямо вспоминается присказка, – думал Артем, – у всех свои проблемы, у одних дети голодные, у других изумруды мелкие. Ведь метеоритное железо в игре является премиум классом железной эпохи, доступной с сорокового уровня. Превосходя по качеству все виды железа, все виды стали, все низкокачественные композиты и равняясь по характеристикам средне качественным композитам, а ведь композиты становятся доступны только с 64 уровня.

Грустный ящер в очередной раз вздохнул и вдруг взорвался вихрем восторга.

– Мне же теперь не нужно будет мое старое копьё из черной бронзы! Давай меняться: Копьё на метеорит, – ящер снова пританцовывал от бурлящих эмоций.

Артем аж поперхнулся, не в состоянии поверить в такое предложение. Ведь черная, она же кованая бронза, являлась премиум классом доступной с 8 уровня медной эпохи. И превосходила не только любые виды меди и бронзы, но и все виды железа, и все низкокачественные стали, равняясь по характеристикам со сталью среднего качества.

Это слишком хорошо, что бы быть правдой, такое копьё должно стоить минимум в два с половиной раза дороже одного куска метеоритного железа, – думал Андрей. – Неужто, все же кидок? Артем кинулся листать ценники и описания на

форуме, а что бы протянуть хоть немного времени произнес:

– Нууу, у меня же нет прокаченных умений на копье.

– Я еще подарю книжку, дающую +6,25% бонусных умений на копье, – все так же эмоционально среагировал ящер, – у меня все равно лишняя, купил, не зная, что такие книжки можно применить только одну на персонажа.

Артем долистал ценник до черной бронзы, узрел цифры, превосходящие все, что он заработал на игре за последние два года и отчаянно пытаюсь сдержать эмоции, произнес.

– Согласен.

Ящер активировал окно торговли, Артем подтвердил начало торговли.

Собраться, успокоиться и никаких поспешных действий, – накачивал себя мысленно Артем, – предложение очень выгодное, даже нереально выгодное, запросто может оказаться кидком. Кидком, рассчитанным именно на поспешное согласие. В некоторых Земных MMORPG был такой вариант кидка. При сделке выкладывался какой-нибудь дешевый, или квестовый предмет с рисунком похожим на ценную вещь и покупатель, торопящийся заключить сделку на чрезвычайно выгодных условиях, подтверждал сделку, не просматривая характеристик и описаний выложенного товара.

Если, все же кидок, что это может быть, – думал Артем, – какое-нибудь медное копье с обгорелым наконечником? Квестовый предмет? Призовое оружие, предназначен-

ное только для выставления в трофейной комнате?

Ящер положил копье и книжку, Артем вчитывался в название и характеристики. Все соответствовало. Артем положил метеорит, еще раз дважды прочел название копья и его статьи. Нажал подтверждение сделки. Кинулся проверять инвентарь. Копье получено, характеристики соответствуют. Экипировался копьем и глянул показатели урона, восторженно присвистнул и, наконец, облегченно вздохнул – не кидок, просто удача, обалденная удача, захотел сказать спасибо и попрощаться с ящером, но тот уже заходил в здание, где был расположен портал.

Артем продолжил любоваться копьем, все больше восторгаясь. Древко примерно в два метра двадцать сантиметров увенчивал полуметровый мечевидный наконечник, чье заточенное с двух сторон лезвие, позволяло не только колоть, но и рубить. Это означало возможность АОЕ (атака по площади) атак и два типа урона: колющий и рубящий, что радовало особо, так как, почитай половина монстров в игре имела сопротивление к одному виду урона и слабость к другому.

Артем читал дополнительные свойства: Игнорируется 40 пунктов брони при рубящем и 55 при колющем ударе! Да у самого Артема, экипированного в кожаную броню, было всего 48 пунктов! Это значит, что по равному себе противнику, Артем будет бить почти как по голому! Да ради одного этого можно простить единственный минус копья: 'Штраф

30% урона в локациях подтипов Пещера, Подземелье, Здание'.

Тут Артем перевел взгляд на, все еще висящий в левой руке щит, и обалдело вспомнил: 'Оружие, позволяющее использовать себя как одной рукой, так и двумя руками, при использовании в двуручном варианте наносит полутора кратный урон'. Артем взглянул на, и без того безобразно высокие, цифры урона, которые выдавал персонаж с этим копьём и как-то робко нажал 'убрать щит'. Цифры урона послушно скакнули полутора кратно вверх.

Внутренний Артемов хомяк обматывался динамитными шашками и истерически вопил, что сдохнет сам и всех с собой захватит, но продать копьё не позволит!

Охренеть, – думал Артем, – это же фактически любого персонажа меньше 30 уровня в кожаной броне, одним ударом можно вынести! И пофиг, что нет столь востребованного, против вылезающих на руднике монстров крушащего урона, а только колющий и рубящий! Все равно, урон предельный! По любому нужно оставлять копьё.

Внутренний Артемов хомяк погрузился в нирвану прямо как был, обмотанный динамитными шашками.

Артем достал подаренную ящером книжку, дающую +6,25% бонусных умений на копьё. (Цивилизация, непосредственно создававшая игру, имела восьмеричную систему счета. И автоматические системы перевода, переводили

не только языки, но и меняли цифровые обозначения в числа, привычные для пользователя. Хотя числа и получались не совсем круглые для других систем. Так, и весьма круглая для создателей игры цифра в 1/16, или 4/64, превратилась для десятичной системы в 6,25%).

Хомяк, глядя на книжку, вздохнул: стоит как почти 20 дней работы на руднике. Но надо! Надо! Мы теперь копейщики!

Артем активировал книжку и прочел системные сообщения:

- Изучен спец удар 'Быстрый выпад'.
- Изучен спец удар 'Круговой рубящий'.
- Изучен спец удар 'Бросок копья'.

Артем взглянул в статьи и прочел:

Копья 0% – Бонус +6.25% – Всего 6.25%

Артем стал в темпе смотреть описания спец ударов:

'Быстрый выпад' – почти как простой колющий удар. Только урон +25% и повышенная точность.

'Круговой рубящий' – рубящий удар по площадям, позволяющий поразить множественные цели. Необязательно совершать полный оборот, что довольно долго для боя, можно поразить сектор и в пол и в четверть оборота, по желанию.

'Бросок копья' – слава богу, копья лишиться невозможно, но на 9 секунд после броска им нельзя пользоваться. За-

то эффект: Цель на расстоянии до 42 метров поражается с нанесением 250% урона!!! Правда, точность только 62.5%

Хомяк тем временем убрал со стены свой любимый плакат 'Фарм – наше все!', нахлобучил на себя каску и агрессивно нашептывал Артему: в ПВП умения качаются в четыре раза быстрее! А смертельный удар и вовсе восьмикратный эффект дает!

Парень взглянул на общегородской чат, согласно которому, за время, что Артем разбирался с копьём, гиеноиды выяснили безопасное для себя расстояние от ворот и, стоя там, успели убить трех случайных игроков.

Артем двинулся в сторону ворот, по его губам змеилась предвкушающая улыбка.

Артем вышел из ворот и двинулся по дороге в сторону, стоящей у обочины партии (восемь игроков) гиеноидов. Ага, – думал он, – всего в городке я видел примерно два с половиной десятка гиеноидов, то есть, где-то три полных партии, одна у этих ворот, вторая – у противоположных и третья – в городе, в резерве и на отдыхе.

Как только Артем пересек некоторую невидимую черту, гиеноиды трусцой двинулись в его сторону. Самый первый из гиеноидов, покрупнее остальных и на вид поприличнее снаряженный, стал кричать, что бы Артем не убежал, так как "великим и мудрым" Гиккусайхам угодно с ним поговорить. Однако Артему резко не понравилось, что остальные

гиеноиды, стали вытягиваться полукольцом. Вести 'разговора', окруженным со всех сторон, Артем не любил. Поэтому, он резко форсировал переговоры, выдав в сторону гиеноидов заковыристую матерную тираду. Автоматический переводчик, явно не справился с работой, так как гиеноидам потребовалось секунд 10 на понимание, что их оскорбляют. Взревев, гиеноиды со всех ног бросились к Артему, первым, с отрывом в метров 7 бежал лидер, бывший, похоже, не только погабаритнее, но и побыстрее остальных.

Крупный гиеноид с двуручным топором и именем, подсвечиваемым красным, добегает до Артема. В принципе гиеноида можно сразу валить, – подсвечиваемый красным ник, говорит о сильно ушедшей в минуса карме и, значит его убийце, штрафа на карму не будет. Но двуручный топор оружие довольно медленное и Артем предпочитает дать гиеноиду возможность начать замах топором. Гиеноид начинает могучий замах топором из-за спины, а значит все: агрессивное действие совершено, теперь не только агрессор, но и все члены его партии являются для Артема законной целью на ближайшие три минуты.

'Быстрый выпад', – крупный гиеноид валится на землю, не успевая закончить удар.

Подшаг вперед и 'Круговой рубящий' на пол оборота, по набегающей основной толпе гиеноидов. Твою же ж за ногу!!! Четыре попадания и три промаха, умение-то на копье еще

не прокачано! Хорошо хоть копье позволяет наносить удар с большей дистанции, чем большинство других, не стрелковых видов оружия. Так что у Артема оставался еще какой-то запас расстояния.

Отскок назад и выпад копьем в гиеноида, – наповал.

Отскок назад и выпад в следующего гиеноида, – промах! Артему прилетает дубинкой вскользь по плечу, – минус 17% хитов.

Отскок назад и вправо так, что бы дубинщик перекрывал путь последнему гиеноиду, вооруженному костяным ножом. Выпад копьем, – да что за нах, опять промах! Хорошо хоть дубинщик тоже промахивается.

Мигает иконка 'Быстрый выпад' – умение перезарядилось. Применяем его на дубинщика, тоже начавшего какую-то свою технику. Артемов 'Быстрый выпад' опережает технику дубинщика, и тот валится на землю.

Колющий удар в спину, пытающегося сбежать, гиеноида с костяным ножом, похоже, это был лекарь или травник партии. Наповал, да еще удар со спины с критическим уроном + 200%. Да, гиеноида вообще должно было разорвать в клочья, – хмыкает про себя Артем, – как хомячка из анекдота про каплю никотина.

Артем раскрывает окошко умений:

Копья 3.09% – Бонус +6.25% – Всего 9.34%

Нормально вышло, – думает парень, – конечно с нуля первые пункты качаются относительно быстро, но все равно,

на мобах бы три пункта никак не меньше пары часов набивать.

Артем еще раз смотрит умение 'Быстрый выпад'. В описании указан только увеличенный урон и точность, хотя Артем явно видит скорость, заметно большую, чем у простого колющего удара.

Очухавшийся Артемов хомяк орет: Дроп! Дроп с вражин, у них же у всех карма в минусах, должно было нападать!

Артем быстро пробегает и, не разглядывая, сгребает в свою сумку все, что с врагов выпало. Нужно спешить, ведь есть надежда на продолжение веселья, – гиеноиды должны прибежать мстить.

Из ворот начинает выбегать, растянувшаяся за время бега партия гиеноидов. Это явно те, что ошивались в городе. Для тех, что Артем завалил еще рано. Смерть в игре означает потери во всем: теряется содержимое сумок и возможно часть снаряжения, теряется часть опыта, вплоть до делевела, да еще и 12,5% штраф на все статьи, на срок в почти полтора часа (86 минут земного времени). Так что, свежее заваленная партия должна отставать.

Артему страсть как не хотелось позволять, бегущему первым гиеноиду, бить себя – тот был вооружен бронзовым мечом, а это быстрый удар с серьёзным уроном, далеко не факт, что 'Быстрый выпад' обгонит меч, уже начавший удар.

А бить первым по гиеноду, так Артем себе испортит карму. Но, о счастье! Какой-то гиеноид кидает в Артема ножом (косо), и вся партия становится законной целью для Артема.

'Быстрый выпад', – передовой гиеноид готов.

'Колющий удар', – убит еще один гиеноид.

'Колющий удар', – промах.

Подбегают еще трое гиеноидов, 'Круговой рубящий' на пол оборота, – удачно, трое из четырех, находившихся перед Артемом гиеноидов, попали под удар. И то, что четвертый достает Артема по ноге ножом на 11% хитов, не страшно.

'Колющий удар', – гиеноид с ножом валится на землю.

Перезарядившийся 'Быстрый выпад' – в предпоследнего.

Последний гиеноид шустро бежит в сторону города. До него уже довольно далеко, но других гиеноидов поблизости не видно, а Артем еще не пробовал 'Бросок копья'.

По убегающим 'Бросок копья' – самое то, – думает Артем, глядя на падающее тело последнего гиеноида, – идущий за удар в спину колоссальный бонус в уроне, и главное в точности, с избытком перекрывает низкую точность броска в 62,5% от базовой.

Артем в темпе обирает вражьи тушки и едва успевает до появления гиеноидов из первой партии. Те, будучи один раз убиты, держатся настороже и не растягиваются. Семеро в основной группе и сзади гиеноид с костяным ножом, – предполагаемый лекарь/травник/маг. И ведь нельзя рубануть всю

толпу 'Круговым рубящим', только у троих гиеноидов ники подсвечиваются красным, из-за слишком минусовой кармы. А за неспровоцированное убийство четверых других, штраф на карму получит уже Артем.

Но тут гиеноид с костяным ножом кидает в Артема каким-то заклинанием. Игра очень сурова к магам, не имеющим возможности вкладывать уйму ГК. Игровая магия сильна, но очень дорога и бедным магам приходится пользоваться только самыми низкоуровневыми заклинаниями. Артем получает удар от заклинания на минус 6% хитов, но зато вся партия становится законной целью.

Подскок и 'Круговой рубящий', – пруха! Шесть попаданий и всего один промах! Сказывается растущее умение Артема с копьем, и полученный этой партией штраф в 12,5% на статьи.

Блин!!! Дубиной по голове на минус 26% хитов! И это все тот же самый гребанный дубинщик, по которому Артем мазал в первой схватке! Ннна, скотина, 'Быстрый выпад'!

Быстро догнать удирающего мага и завалить в спину! И выскочить прямо на подбегающую третью восьмерку гиеноидов...

Хорошо хоть эти были чуток растянуты и из первых трех колющих ударов прошли два. Врагов остается шестеро.

Перезарядившийся 'Быстрый выпад' и еще минус один гиеноид.

Уцелевшие пятеро гиеноидов лупят по Артему, тот пятится, стараясь не дать зайти себе со спины. Хорошо хоть по Артему не проходит критов, все удары в диапазоне 5-11%. Удастся свалить выпадом еще одного гиеноида. Хиты падают до 3% и тут, наконец, мигает перезарядка 'Кругового рубящего'.

'Круговой рубящий', – трое из четверых гиеноидов поражены.

Булава последнего гиеноида устремляется к Артему, – промах!!!

Артем наносит колющий удар, – тоже промах.

Гиеноид замахивается булавой, у Артема мигает перезарядившийся 'Быстрый выпад', активация. 'Быстрый выпад' опережает гиеноидовскую булаву.

Артемов хомяк неистовствует: Все, все, что нажито непосильным трудом, все, что собрали с двух партий гиеноидов, чуть сейчас обратно не уронили! А упущенная прибыль? Тут же еще две не обобранные партии гиеноидов валяются!

Артем едва успел собрать дроп с убитых и добежать до безопасной городской территории, на полминуты раньше появления жаждущих мести гиеноидов. Здоровья было 6%. Если специально не лечиться, то естественная игровая регенерация для расы людей была примерно 0.7% в минуту. Поэтому Артем шел в город восстанавливать здоровье и разбирать

добычу, уже вызвавшую 8% перегруз.

Из выпавшего с гиеноидов, Артем себе решил оставить только кожаные наколенники, бывшие на один пункт брони лучше Артемовых и удивительно хороший бронзовый наруч, имевший 9 пунктов брони, против четырех у Артема. Броня изменилась с 48 на 54.

Несколько вещей получше Артем отложил для друзей из клана. Так же отложил всевозможные травки, корешки и прочие материалы и реагенты. Все сгодится клановым травникам, алхимикам и кузнецам.

Весь прочий хлам, состоящий из не слишком качественных кожаных доспехов, нападавших с гиеноидов, скинул NPC торговцу. Хлам то хлам, но его много и по деньгам получилось, как два с половиной дня работы на Криадре.

Все это время гиеноиды бомбардировали Артема сообщениями, сводившимися к двум общим лейтмотивам: 'Леопольд выходи подлый трус!' и 'Отдай, мной уроненное! Не больно зарежу!'

Несколько гиеноидов ходили за Артемом, опасаясь упустить. И у одного из них, Артем увидел очень знакомую дубину. Парень вбил её изображение в поисковик и обалдел: Оказывается, эта здоровенная оглобля, считалась не дубиной, а шестом. А у умения 'шест' была пассивная способность на отбив другого оружия. Пассивка была не большой,

но вот засада: против длинно-древкового оружия работала с тройным коэффициентом!

Значит, эту скотину бьем только 'Быстрым выпадом', – определил для себя Артем, – хорошо, что он из первой партии, а значит, на нем уже 25% штрафа на статьи висит.

Штрафы на статьи складывались, а время их истечения шло последовательно. То есть, если ты умер трижды в течение 10 минут, не надейся, что через час сорок штрафы спадут. Нет, сперва тебя ждут полтора часа со штрафом в 37.5%, потом полтора часа со штрафом 25%, и еще полтора часа со штрафом 12.5%.

Артем подошел к зданию банка, выложить деньги и запасы, в этот момент вспомнил...

Артемов хомяк рухнул на пол, высокопрофессионально симулируя инфаркт: Забыли! Забыли обезопасить копьё! А ведь риск выронить был целых пол процента!!!

В игре был квест, позволявший обезопасить один предмет снаряжения, так, что он не мог выпасть ни при каких условиях, в независимости от кармы. Причем, какой предмет в данное время обезопасен, можно было менять по желанию в банке. Можно было обезопасить от выпадения и два предмета и больше, плати только ГК.

– Четыре года копки руды! – возмущенно прокомментировал хомяк, – и каждый следующий обезопасенный предмет, вдвое дороже предыдущего!

Артем выложил излишки вещей и большую часть денег, оставив только на быстрое исцеление в храме. Хомяк скорбно вздохнул, но признал, что выгоднее потратиться на исцеление, чем ждать, ведь с гиеноидов начнут спадать штрафы на стату.

Артем приблизился к городским воротам, и стоя внутри города, в метрах 50 от ворот, посвятил пять минут матным высказываниям в адрес гиеноидов, ведь нужно было дать всем гиеноидам возможность собраться рядом.

А потом, вдруг ни слова не говоря, бросился бежать на выход из города. Очумелая толпа гиеноидов бежала сзади.

Главное не слишком отрываться, – думал Артем, – люди и так быстрее гиеноидов, а на этих еще и штрафы на стату.

Часть бегущих гиеноидов, применяла против Артема метательные умения (кто-то даже попал). Артем обернулся и, убедившись, что все три перемешавшиеся партии гиеноидов, теперь для него законные цели, развернулся и атаковал первых, наиболее вырвавшихся преследователей.

'Быстрый выпад', – передовой гиеноид убит.

'Колющий удар', – промах.

'Колющий удар', – убит еще один гиеноид.

На Артема накатывается основная толпа гиеноидов. 'Круговой рубящий', – Дааа!!! 16 попаданий, 5 промахов, один отставший гиеноид под удар не попал.

Прежде, чем Артем успел оторваться, он пропустил

шесть ударов, снявших 38% хитов суммарно. За Артемом бросилась половина уцелевших гиеноидов, вторая половина кинулась подбирать выпавшее со своих убитых.

'Колющий удар', – гиеноид убит.

'Колющий удар', – гиеноид убит.

'Колющий удар', – промах. Да это ж наш любимый шестоносец! Но ничего, уже мигает перезарядившийся 'Быстрый выпад'.

'Быстрый выпад', – шестоносец падает.

Бегом к гиеноидам, собирающим дроп. Первого собирающего удастся убить в спину, второй вскакивает навстречу.

'Колющий удар', – промах. А Артему прилетает булавой на минус 9% хитов.

'Колющий удар', – гиеноид убит.

А последний орел во всю убегает к городу. И, значит, его ждет 'Бросок копья'.

Артем собирает дроп с гиеноидов и бежит к городу, думая, – реализую добытое, подлечусь и повторим, интересно насколько раз еще гиеноидов хватит?

Три часа спустя. Артем стоял перед воротами, метрах в двадцати снаружи, и ругался со, стоящими внутри городской безопасной зоны, гиеноидами. Выходить наружу гиеноиды отказывались. Вообще-то, один раз гиеноидам удалось-таки убить Артема. Отрываясь, после очередного 'Кругового рубящего', Артем неудачно повернулся спиной и в следующий

миг узнал, что удар двуручным топором в спину сносит 88% хитов сразу. Однако потери были не велики, – из сумок было нечему выпадать, так что все ограничилось минус 11% опыта и штрафом на статьи, уже давно спавшим. Зато гиеноидам эта смерть Артема здорово прибавила энтузиазма. Скорее всего, без этой смерти, гиеноиды перестали бы гоняться за Артемом гораздо раньше. Но все, конечно, тем более энтузиазм и сейчас гиеноиды, на которых по прикидкам Артема висело штрафов на статьи от 62.5% до 87.5%, выходить из города не желали.

Еще недавно гиеноиды выходили из города и стояли рядом со стражниками, в надежде, что если Артем на них упадет, то стражники его убьют. Артем успел убить четверых гиеноидов с сильно испорченной кармой, из-за чего их имена подсвечивались красным. Ничего не понявшие, но сильно разочаровавшиеся в NPC стражниках, гиеноиды сбежали в безопасную зону города, и выходить отказывались.

Артем поглядел на свои статьи:

Копья 47.11% – Бонус +6.25% – Всего 53.36%

– Месяца полтора на мобах бы столько умений набивали, – с придыханием высказался хомяк, – и денег подняли как за неделю работы. Броньку опять же, кой какую. Жаль, прикрылась лавочка.

Эх, – подумал Артем, – будь автоматический переводчик совершеннее и передай он гиеноидам все матные обороты, изученные мной за годы общения с дальнобойщиками и

грузчиками, глядишь, и развелись бы гиеноиды еще на одну атаку.

А сами гиеноиды ругаются откровенно скучно и все больше грозят гневом своего царя, третий сын которого сейчас мне отвечает. Даже не понять, чего больше, – размышлял Артем, – меня ругают или своего царя восхваляют, 'чьи стада изобильны' и т.д.

Стоп, – сообразил Артем, – я уже в который раз это 'чьи стада изобильны' слышу, а если попробовать по-другому.

– Да слышал я про ваши земли, – во весь голос закричал гиеноидам Артем, – каждый оборванец, у которого есть пятьдесят овец, себя князем именует, а если сотня, то и во все царем!

Однако, похоже у гиеноидов живность похожая на овец есть и с численностью я не особо ошибся, – понимает Артем.

На мгновение, замолчавшие гиеноиды, взрываются воплями и кидаются на Артема. Десяток замахнувшихся на Артема гиеноидов сделал законными целями все три партии гиеноидов. Раньше бы Артем не рискнул позволить начать на себя атаку такой толпе, но сейчас на гиеноидах висели чудовищные штрафы на статы.

'Круговой рубящий', – 21 попадание, ноль промахов!

Артем бросается к отставшим гиеноидам. 'Быстрый выпад' валит одного, двое других успевают удрать обратно в безопасную зону.

Ну и ладно, – с усмешкой думает Артем, – сбежали и

сбежали. Скорее всего, они огребут в реале... за недостаточную активность в защите 'доброго' имени своего царя.

Артем собирает дроп с гиеноидов, вздыхает, – совсем обеднели, всего две кожаных фигни. Похоже, больше ничего здесь выжать не получится.

Парень разворачивается спиной к воротам и начинает неторопливый бег по дороге, до родного Криадра остается примерно шесть часов пути.

Артем бежал по слегка извивающейся дороге, регулярно срезая путь в местах особенно сильных изгибов. Заодно и окрестных монстров по пути колол копьем. Дорога считалась условно безопасной зоной, то есть монстры на ней не появлялись. Но, так как дорога была рассчитана на перемещение телег или фургонов, то изгибалась, следуя рельефу. Да, в игре были и фургоны, и другие транспортные средства, как, впрочем, и верховые животные.

– Вот только не надо нам верховых животных, – начал возмущенно верещать Артемов хомяк, – самая захудалая лошаденка, как три с половиной года копки руды! Причем от этой дорогушей скотины еще и в бою помощи никакой! Маунты, что в бою помогают и вовсе в разы дороже! Другое дело фургон с парой волов, на него месяцев за 14 скопить можно. А грузоподъемность... – Хомяк мечтательно закатил глазки. – Ну и что, что медленный.

У Артема фургонов не было, так что двигался он, сре-

зая изгибы, хотя большинство игроков, даже без транспорта предпочитали двигаться по дороге. Ведь кому надо бить монстров, те могут найти их и поближе. Ну а тем, кому нужно переместиться из города в город, быстрее пробежать, следуя извилами дороги, чем останавливаться для схваток с монстрами при срезании углов. Но, для Артема в этой местности почти все монстры оказывались на один удар, а если их была группа, то на один 'Круговой рубящий'.

А так как монстры были не сильно меньше Артемова уровня, то опыт и умение на оружие, шло с них без штрафов. По игровой системе, при убийстве монстров, на три и более уровней слабее игрока, начинал снижаться получаемый за этих монстров опыт. Чем больше разница уровней, тем сильнее падал опыт, вплоть до нуля. То же самое было с ростом умений на оружие и дропом с монстров. Именно это ограничивало игровое развитие игроков, не вкладывающих активно ГК в игру. Игра была отбалансированна так, чтобы прирост статов от уровня, компенсировал примерно треть прироста силы монстров. Две трети полагалось компенсировать приобретением более дорогого снаряжения. И цены возрастали по экспоненте. Конечно, опытным игрокам удавалось, компенсировать часть усиления монстров, за счет прямых рук и прокачки умений на оружие, но все равно, не более половины прироста сил монстров.

Но сейчас Артем валил близких себе по уровню монстров с одного удара.

Ну да, – размышлял Артем, – сам я сейчас на 31 уровне, а копьё черной кованой бронзы по характеристикам близко к стали среднего качества, то есть соответствует примерно 54 – 56 уровню. Плохо, что я сейчас как ежик из анекдота: 'Сильный, но легкий'. Даже эти монстры, если успевают ударить, то снимают сразу 30-40% хитов. Защита-то моя, явно не тянет. Эх, мне бы набор броньки, близкий по качеству копьё.

– Три года! Три года не пить, не есть! – заверещал возмущенный хомяк. – Три года долбить руду на Криадре и скопится на броньку! И думать забудь! Нууу, разве что вдруг халява обломится... – с мечтательными интонациями закончил хомяк.

Для Артема выходило быстрее бежать, срезая углы, даже с учетом остановок на убийство монстров и сбор с них дропа. Конечно, падала всякая мелочь и ерунда. Но, как говорят китайцы, 'Даже маленькая муха лучше, чем совсем ничего'. К сожалению, игровая система была рассчитана так, что бы дроп с монстров выходил в 6-8 раз менее доходным, чем дают ремесленные занятия за то же время. В общем или играешь или зарабатываешь.

Артем бежал, убивал подвернувшихся монстров и обдумывал оптимальную тактику на ближайшие месяцы. Само собой, в первую очередь следовало реализовать потенциал копья и набрать уровней. Это раньше, когда Артем нахо-

дился на пределе своих возможностей по вооружению, выбор был: месяц бить монстров, что бы получить один уровень, дающий возможность увеличить два стага на 3% каждый. Мизер эффекта, при больших усилиях. А ведь уровень мало получить, его необходимо регулярно откачивать, большое количество массовых ПВП хорошо кушает экспу. Да, даже на истощенный Криадр, за месяц происходит минимум одно серьезное нападение и пяток поменьше. (Каждый игровой город, замок, форт, с интервалом примерно в четыре дня, на несколько часов переходил в режим осады, когда претенденты могли попытаться отобрать его у хозяев.)

Другое дело с новым копьем. Артем был твердо уверен в возможности взять минимум 10 (а может и 20 – 25) уровней. 10 уровней – это не просто возросший запас хитов, это еще и +30% на два стага. Значит можно на несколько месяцев отказаться от добычи руды, впоследствии возросшие стага, увеличат эффективность и компенсируют финансовые потери. Осталось только разработать оптимальную тактику. Артем еще раз глянул на описание копья: 'Штраф 30% урона в локациях подтипов Пещера, Подземелье, Здание'.

Жаль, жаль, – думал Артем, – ряд удобных и близких локаций сразу закрывается. Важна ведь не только скорость убийства монстров, но и время на перемещение к следующему монстру. И как раз пещеры с подземельями в этом очень хороши. Да и квесты попутные часто бывают. Стоп, – прервал неторопливые размышления Артем, – есть же еще чи-

сто квестовые локации!!!

А руки Артема уже вбивали в поисковик 'Небесный Замок', через мгновение Артем читал:

'Небесный Замок' – квестовая локация, которую должен преодолеть маг, для прохождения квеста 'Контроль магии', квест рассчитан на прохождение полной партией. Подтип локации 'Астральный план'.

– Дааа, – заорал Артемов хомяк, – подтип 'Астральный план', мы не только прокачаемся, но и сохраним доходы (пусть только попробуют не заплатить), да еще и сделаем клан сильнее!

И Артем стал рассылать сообщения совету клана: 'Нужно обсудить открывающиеся интересные перспективы развития'.

Когда, собравшиеся в созданном Артемом закрытом голосовом канале, перездоровались друг с другом, Артем начал:

– Судя по размещенным на форуме, в моей теме про копье, поздравлениям (спасибо за них), большинство из вас уже просмотрело характеристики моего нового оружия. Теперь я хочу рассказать о возникших у меня планах, как его использовать не только для себя, но и для блага клана.

– Как вы все знаете, маги в игре вынуждены либо использовать только низкоуровневые заклинания, либо нести большие расходы...

– Да сволочи, эти авторы игры!!! – Артема перебил воз-

мущенный Liriel, – Это ж надо додуматься: На каст высокоуровневого заклинания расходуется дорогуший реагент! С ценной, равной получасу добычи руды! Произнес маг за полчаса двадцать заклинаний и вперед, долбить руду десять часов, еще на двадцать заклинаний зарабатывать!!!

Так, – размышлял Артем, – Liriel во всех играх играл магом и даже ник, со своего самого первого эльфа-мага, пронес через все игры. На тему о притеснениях и нерфах магов он может говорить очень долго, не дай бог подключатся еще и пятеро остальных, входящих в совет клана заклинателей.

– Я все же продолжу, – сказал Артем.

– Извиняюсь что перебил, – вздохнул Liriel, – наболело!

– В сущности это общая беда всех дистанционщиков в игре, – продолжил Артем. – Разработчики игры предвидели, что играя в группе с танком, дистанционщики смогут гораздо меньше тратить на собственную броню. И ввели для дистанционщиков постоянный дополнительный расход. Я, как начинавший лучником, сам с эти жестко столкнулся и вынужденно перешел в бойцы ближнего боя.

– Ну да речь сейчас не о лучниках, а о магах, точнее всех заклинателях в целом, дальше я для краткости их всех буду называть просто магами, – развивал мысль Артем. – Маги получают новые заклинания каждые 8 уровней. И если, дающиеся при старте заклинания произносятся бесплатно, то все последующие требуют расхода недешевых реагентов, либо получения умения 'Контроль магии' соответствующе-

го уровня. И это умение можно получить, либо прочтя специальную книжку, либо пройдя одноименный квест. Одна книжка для 8 уровня дается всем магам бесплатно, все последующие нужно покупать за немалые суммы в ГК.

Либо проходить квест. Но квест рассчитан на прохождение полной партией и на двадцать уровней выше! С большим трудом, наш клан партиями игроков 30 – 33 уровня, провел всех магов через квест, рассчитанный на 36 уровень и маги получили 'Контроль магии' 16 уровня.

У меня есть план, как провести через квест на 'Контроль магии' 24 уровня, всех клановых заклинателей – магов, лекарей, бафферов. А в перспективе возможно и 32 уровня.

Что для этого потребуется? В обязательном порядке в основной состав: один танк, один лекарь и один баффер, ну и я в роли ДД. Дополнительный состав: желательна второй лекарь и трое ДД. Для основного состава жесткий распорядок: 6 часов кача, часовой перерыв на обед и еще 6 часов кача. Выходных не предусмотрено.

Рассчитываю поднять четверку основного состава до 48 уровня и начать проводить по квесту магов, группами по четверо. Локация рассчитана на двух часовое прохождение, пусть даже если из-за малой мощи дополнительных ДД, прохождение затянется до 4-5 часов. Все равно, за день реально восьмерых провести. У нас четверть клана заклинания использует, гляньте кто-нибудь сколько точно?

– 114 игроков из 409, – раздался бас Димыча.

– Ну вот, за две недели значит всех гарантированно можно провести, – продолжил Артем. – Кстати, Димыч, я слышал, твое кузнечное умение уже было почти прокачено до обработки железа, нужно бы хоть сколько-то брони сделать. Не для себя прошу, но на танка надо. Вроде в клановой казне какое-то количество железных руд попроще должно быть, падали изредка случайным образом в разных локациях.

– Так не хватает, – вздохнул Димыч, – даже на один предмет, еще процентов 10 руды не хватает. Разработчики-то что сделали: даже хорошая железная руда всего на 15% дороже медной. Зато расходуется она!!! Мало того, что на слиток вдвое больше руды уходит, так еще и на предметы этих слитков требуется нереально. Даже, если считать угар металла в половину, то простой железный щит должен был бы 140 кило весить!

Да уж, – подумал Артем, – вот так разработчики держат ценовой баланс. Сильно повышать цены на руду выше классом не хотят, ведь тогда заметно возрастут доходы тех, кто эту руду добывает. Вместо этого в разы повышают расход материалов на крафт.

– Ладно, народ, – прервал свои размышления Артем. – Давайте определяться с основным составом партии, и еще, я полагаю, что основной состав, паровозом водящий заклинателей через квест, должен считаться находящимся на клановой работе и соответственно получать зарплату из казны

клана.

– Разумно. Справедливо, – раздались голоса.

Ну вот, – думал Артем, – хоть небольшая, но все же, зарплата будет. Игрокам, занятым делами по нуждам клана, выплачивалась зарплата, из расчета: за день работы примерно как 6 часов копки руды. Немного. Работая, чисто на себя, можно было получить больше. Рассчитано так было специально, дабы отсеивать 'радетелей о народном благе', на самом деле больше пекущихся о своем кошельке. Те, кто не работал много и активно на заданиях клана, шансов войти в совет не имели.

После десятиминутных обсуждений определились с составом основной партии: танк – Кобальт, лекарь – Эля (вообще-то, имевшая игровой ник 'Элегантность'), баффер – Мара.

Раздались голоса, о том, что в связи с выбыванием на кач и последующую работу паровозом четверых игроков сильнейшей тридцатки, нужно перераспределить силы клана. Закончилось тем, что Неясыть был назначен докладчиком по кадровой ситуации клана.

– Итак, – приступил к теме Неясыть, – на данный момент в клане имеется 37 игроков категории А, это основатели клана и догнавшие их игроки. Всех их характеризуют высокие боевые возможности и стабильно высокий (10 часов +) он-лайн. Из этих игроков четверо возможно перейдут вскоре в

категорию S.

– Да ты, никак 'Фейри тейл' пересмотрел!

– Скорее уж 'Наруто', – раздалась смеющиеся голоса.

– Да ну вас, – обиделся Неясыть. – Какую-то классификацию все равно надо вводить, так зачем изобретать велосипед? Эта не хуже любой другой. К тому же, – уже с ехидством закончил Неясыть, – как видно, эта всем сразу понятна.

– Продолжаю, – сказал Неясыть, – имеется 65 игроков категории В. Это игроки со стабильно высоким онлайн, но еще не достигшее боевых возможностей категории А. Тут и относительно недавно начавшие игроки, и дети, и подростки, чьи первоначальные игровые характеристики соответствовали их юному возрасту. Но в игре есть возможность по желанию производить перерасчет текущих физических показателей. Поэтому, по мере взросления детей и подростков их базовые игровые статы возрастают.

Около 160 игроков категории С. Средний онлайн и средние боевые характеристики. В принципе, могут использоваться в боевых действиях, как поддержка для категорий А и В. Однако, серьезным ограничением является невозможность гарантировать присутствия онлайн из-за большой загруженности в реале.

Остальные – категория D: Малоиграющие люди, часто немолодые родственники активных игроков. Как правило, игровая активность сводится к тому, что бы 1 – 3 часа в день постучать руду для пополнения бюджета.

По договору о совместной охране и обороне Криадра, наш клан должен постоянно держать в районе рудника минимум две полные партии класса А. И дополнительно выставять не меньше четырех партий классов А-В на оборону во время осад.

Да, – подумал Артем, – еще одна подляна разработчиков: как только игроки захватывают город, так в нем начинают возникать проблемы. То умертвие с кладбища вылезет, то из леса, какая хищная зверюга прибежит. Или разъяренный демон посреди города возникнет, мол, кто-то из NPC ошибся с призывом. И тварюг либо надо быстро убивать, либо они начнут разносить город. Причем все не предсказуемо: то за день ни кого, то с интервалом в полчаса появляются. И сила у них случайная: иногда одна партия легко убьет, иногда десяток партий едва справится. Можно конечно купить NPC стражников, но они дорогушие и если стражника убьют, то все – покупай нового. А самые сильные твари стражника с 3-4 ударов валят, и глупый AI даже не думает, получив рану, ударь, так и гибнет дорогуший стражник. Правда, утверждают, что самые сильные твари могут появиться только в самых крупных городах, в мелких городишках никогда не появляется монстров, с которыми бы, не смогла справиться одна партия. Но город Криадр, расположенный около и контролирующий одноименный рудник, как раз относился к категории больших городов.

Артемов клан, контролируя 3,5% рудника и города, должен был выставлять 2 партии на охрану. А всего альянс, контролирующий Криандр, держал 56 партий. С учетом того, что каждая партия дежурила 6 часов, постоянно город охраняло не меньше 14 полных партий. Правда эти усилия частично компенсировались выплачиваемыми городом налогами и главное налогом с добытой руды. Каждый клан, на принадлежащей ему части рудника, устанавливал свой налоговый режим. Клан Артема брал весьма божеские 10% с соклановцев.

Еще минут 15 тасовали игроков, что бы и сохранить 2 боеспособные партии в городе и не снижать темпов поиска новой рудной жилы в пустошах.

После окончания совета клана к Артему очень тихим голосом обратилась Татьяна. – Ты чем сейчас будешь заниматься?

– Ну, рассчитываю успеть до ночи добраться до Криандра и попробовать пройти квест на начальное обучение копьё, потом завалюсь спать. А чего тебя едва слышно, простыла что ли?

– Да нет, просто шепчу, я же сейчас сижу на юбилее, помнишь, рассказывала?

– И ты вместо того, что бы веселиться за праздничным столом, участвуешь в совете клана? – насмешливо – укоризненно спросил Артем.

– Слушай, ну вот не начинай. Я тут среди людей, в боль-

шинстве мне незнакомых, на юбилее человека, о существовании которого узнала неделю назад. Я вообще подозреваю, что тетушка соревновалась с новоявленной дядюшкой: кто больше человек пригласит. И если по родственникам они примерно сравнялись, тот дядюшка сильно вырвался вперед, за счет большого числа коллег по работе. Похоже, в конторе, где дядюшка служит это один из элементов престижа: торжества с гигантским числом приглашенных.

– Ты там смотри на посторонних мужиков не заглядывайся, – шутливо сказал Артем.

– Так ведь трудно не заглядываться, стооолько представительных мужчин... – старательно-серьезным голосом ответила Татьяна, – солидных таких... – и, не выдержав, фыркнула, – лет за шестьдесят!

Они посмеялись, и Татьяна продолжила. – Я что хотела попросить: Как спать пойдешь, дай мне копые, хочу пару часиков с ним побегать.

– Да не вопрос, – ответил Артем.

– И еще, нашелся прямой чартер из Екатеринбурга в Альмерию, так что, жди меня завтра вечером.

– Отличная новость, жду с нетерпением! – На этом Артем с Татьяной распрощались.

Часа через два Артем добрался до Криадра и отправился делать квест на обучение владения копьём.

Хорошо хоть Криадр город большой и в нем есть все

виды учителей. В том числе и начальных умений, – думал Артем.– Иначе пришлось бы пару дней тащиться до ближайшей стартовой локации, предназначенной для обучения новичков.

Квест был не сложный, но затянутый: В начальных локациях он у Артема занимал часа три. Сперва требовалось, получив у наставника задание, отыскать в лесу несколько подходящих деревьев, срубить их, доставить древесину наставнику и под его руководством изготовить из нее манекен. Потом бить выбранным оружием манекен, до полного его уничтожения и это была самая долгая часть.

С новым копьем, однако, квест занял у Артема час пятнадцать, из которых минут 50 ушло на поиски в лесу соответствующих квесту деревьев. И вот, наконец изрубленный огрызок манекена рушится на землю, и NPC учитель произносит заветное:

– Поздравляю, ты изучил начальное владение копьем. Приходи, когда достигнешь 128 уровня, и я обучу тебя профессиональному владению копьем.

Возникли системные сообщения:

- Вы получаете +6.25% бонуса во владении копьем.
- Изучен спец удар 'Мощный выпад'.
- Изучен спец удар 'Рубящий удар'.

Артем взглянул на умения и прочел:

Копья 49,88% – Бонус +12,5% – Всего 62,38%

Артем стал изучать описания новых ударов:

'Мощный выпад', – стандартная скорость и точность, 200% урона, очень большое время перезарядки.

'Рубящий удар', – при стандартных: скорости, точности и уроне, позволяет поразить до 4 целей в передней полусфере.

Ага, – прикидывал Артем, – бесплатно изучаемые спец удары явно не так хороши, как получаемые за плату из книги, да и меньше их. Или точнее, бесплатное идет в рамках баланса. А за плату, над балансом.

Все, теперь передать Таньке копьё и спать. Ах, ты ж блин, денег нету, даже завтра в магазин сходить не с чем. Хотя гие-ноиды же мне здорово помогли, – вспомнил Артем, – молодцы какие, почти на 450 евро облагодетельствовали. Ладно, не буду дергаться, скину все знакомому Китайцу в Криадре.

Артем предал копьё Татьяне, зашел к знакомому Китайцу, продал ему ГК, договорившись, что деньги ему привезут завтра утром с пищей и завалился спать.

Проснулся Артем из-за трезвонящего в дверь разносчика, доставившего пиццу и деньги. Потом Артем совершил поход в магазин и затарился продуктами на неделю. Связался с Татьяной, та буркнула, что добежит до города и через 10 минут отдаст копьё.

Дождавшись через 10 минут Татьяны и взглянув в ее заспанное лицо, с укоризной спросил: – Всю ночь играла?

– Подумаешь, в самолете отосплюсь, – зевая, произнесла Татьяна.

– Иди уж, отсыпайся, горе мое, – сказал Артем, видя по сонному лицу девушки, что критику та сейчас не воспримет.

Артем успел полтора часа побить монстров соло, когда пришло, наконец, сообщение, что Кобальт таки добежал из пустошей до Криадра. Артем, Кобальт, Эля и Мара отправились искать оптимальные места для кача вчетвером. После нескольких переборов мест, остановились на болоте, с его групповыми монстрами. Если таскать аккуратно и по немногу выходило совсем неплохо.

Вечером того же дня:

– Нет, не понимаю я этих женщин, – возмущался Кобальт, обращаясь к Артему, – чем они недовольны? Да ведь они и померли всего по три раза! И это против моих шести, или твоих четырех. А ведь даже у меня, по итогам дня экспа не выросла на 4%. Так чего нудить: "Ты бы пуллил поменьше! Ты бы пуллил поменьше!". Должен же был я определить оптимальную численность мобов при пулле! Зато с завтрашнего дня кач пойдет на максимальной скорости. По пол уровня за день будем тут делать на протяжении четырех уровней. Дальше снизится до трети уровня в день и так еще уровня на четыре. После, правда, придется искать новое место, на этих мобах штраф пойдет.

Точка зрения Артема была где-то посередине, так что он не спорил ни с Кобальтом, ни с девушками.

Артемов хомяк тоже так считал: Больше монстров быстрее кач и больше дропа, ну а случайные смерти при тестах, хоть и обидны, но не беда. А главное, эта часть болота мало популярна среди других игроков и всегда удаётся, вернувшись после смерти, спасти свой дроп.

Кобальт закончил свою возмущенную речь, которую почему-то не решился высказать девушкам, и распрощался.

А Артем отправился готовить ужин, готовясь к возвращению Танюхи.

Отоспавшаяся в самолете Татьяна бурлила энергией:

– Эту сумку туда, варенье из этой – в холодильник, а саму ее туда. Ванную комнату не занимать!

– Да кто же решится-то перегородить путь девушки к ванной!? – начал Артем. – Наоборот, всячески поможем! Спинку потрем, – и продолжил, подхватывая девушку на руки. – На руках отнесем!

– Это еще зачем... – начатая девушкой фраза, была прервана поцелуем Артема.

Когда через минуту их губы вновь разъединились, Татьяна продолжила:

– Ну что же ты, не несешь? Не видишь, девушка мыться... хочет...

К ужину они приступили только через два часа.

После ужина Артем хотел еще чуток соло походить по игре, но через полчаса почувствовал, что его клонит в сон и

решил закругляться. Тонко уловившая этот момент Танюха, снова попросила копые 'пару часиков перед сном побегать', Артем передал копые и, добравшись до кровати, сразу вырубился.

Проснувшийся утром Артем, Татьяны рядом не обнаружил. Выйдя в соседнюю комнату, Артем увидел девушку, сидящей с ногами в кресле. Взгляд девушки упирался в стену... или во что-то другое, существующее в виртуале.

– Так всю ночь и играла? – с укоризной спросил Артем.

– А? Что? Сейчас добегу до города, 10 минут, и отдам копые, – невпопад ответила Таня.

Артем вздохнул и пошел готовить завтрак. Минут через 10 персонаж Татьяны передал персонажу Артема копые. Немного спустя, закончив завтрак, Артем вышел из кухни. Татьяна все так же сидела с ногами в кресле, только глаза были закрыты, и голова свесилась на плечо, девушка спала. Артем укоризненно покачал головой, аккуратно поднял Татьяну на руки и понес девушку в спальню. Уложив на кровать и укрыв одеялом, так и не проснувшуюся Таню, Артем снова покачал головой и вышел из спальни. Ему предстояли суровые будни галактического онлайн фермера.

Около городских ворот Артем сразу увидел поджидающего Кобальта. Через пару минут появились и Эля с Марой. Девушки вежливо (насколько хватило их моральных сил) поздоровались с парнями:

– Привет Артем.

– Кобальт, скотина, не приведи бог, ты вздумаешь снова пуллить такими толпами!

После чего партия двинулась на болото бить слизней. Девушки продолжали ругать Кобальта и грозить ему всеми смертными карами, тот вяло отбrehивался, утверждая, что тестовый прогон не считается. Артем держал нейтралитет.

Однако, на болоте Кобальт доказал, что не зря считается хоть и самым отмороженным, но в тоже время самым расчетливым танком клана. Толпы монстров, что он собирал под Артемовы АОЕ удары по площадям, все время держали партию на пределе, но... никто не умер. Зато опыт с таких толп монстров шел очень быстро, да и дропа набегало неплохо.

– Да сколько там того дропа, – зашебуршился Артемов хомьяк, – все равно в два с лишним раза меньше, чем с рудника выходит. Хотя конечно, да: В других местах с мобов дроп раза в три хуже.

Часа через два работы партии, в хоть и напряженном, но ровном ритме, девушки успокоились. А еще через час, похоже, полностью простили Кобальтовы вчерашние прегрешения. После чего разговоры внутри партии стали вновь милыми и дружескими.

– Даже удивительно, что столь удачное место и такое пустынное, – сказала Мара.

– Ничего удивительного, – ответила Эля, – очень уж своеобразная локация. Монстры групповые, требуются АОЕ ата-

ки, да еще и резисты у них своеобразные. В принципе разработчики делают резисты более-менее логичными. Поэтому у слизней 80% резист к крушащему урону, мол, бьешь их глубиной, а они просто пружинят. И 50% резист к колющему урону, зато к рубяще-режущему 40% слабость. Маги и мистики их тоже не любят бить: резист к земле, воде и воздуху, правда, слабость к огню, но болото водная локация и ослабляет все огненные заклинания на 30%. К свету и тьме резистов нет, но любой нормальный световик предпочтет бить нежить, у которой и вовсе 50% слабость к свету. А тьмушники любят использовать в боях поднятую нежить, которую нужно постоянно поднимать новую взамен убитой. Но тут им некого поднимать, скелетов-то у слизней нет, а зомби поднимаются заклинаниями 24 уровня. Вот только заклинания 24 уровня обычно требуют дорогих реагентов, для использования. Во всяком случае, для магов и мистиков тех уровней, которым еще интересны эти мобы.

Так что для этой локации подходят только несколько видов оружия наносящих, АОЕ рубящий урон. Копье, двуручный топор, двуручный меч, парные клинки обоеручных мечников. Обоеручных мечников можно сразу исключить, это нереально дорогой класс, который можно получить только за ГК. Копья же, мало популярны и весьма редки, из-за их 30% штрафа на бои в зданиях и подземельях. Хотя, как я теперь думаю, их напрасно недооценивают. У двуручного топора хоть и есть два АОЕ удара, рубящий только один,

второй крушащим считается, типа обухом бьет. У двуручного меча тоже только один АОЕ рубящий удар. А второй АОЕ удар двуручником, просто издевательство над здравым смыслом и полный беспредел!!! – голос Эли зазвенел неподдельным возмущением. – Это ж надо было додуматься: АОЕ колющий удар, поражающий несколько целей, стоящих друг за другом, да еще и на нереальную длину! Стоит хилер за воинами, лечит, а тут подбегает сволочуга с двуручным мечом, колет и двое воинов в первом и втором ряду теряют по трети ХП, а хилер сзади и вовсе убит наповал!!!

Так, – подумал Артем, – похоже, это личное, нужно срочно утешать девушку.

– Молодец Элька, столько информации раскопала, – воодушевленно начал Артем, – я бы такое вряд ли осилил, это не на форумах земных игр копать, в этой галактической форумной свалке за многие десятилетия столько всего скапливается.

– Дааа? – с полуулыбкой спросила Эля, похоже, разгадавшая нехитрый план Артема, – ну тогда ладно, восхваляйте скромную мну, восхваляйте!

Партия весело рассмеялась.

А Артем тем временем размышлял. – Ведь мой-то, 'Круговой рубящий', получается круче того, колющего удара двуручником. Вспоминая веселуху с гиеноидами, 'Круговой рубящий', пожалуй, три ряда захватывал. Правда, Эля говорит,

что тот колющий удар доставал ее вовсе не стоящей в третьем ряду, а как минимум вдвое дальше.

Так прошло шесть часов кача. Партия разместила персонажей на обнаруженном безопасном островке, который не захватывала агро зона мобов, и отправилась на обед в реале.

Артем начал на скорую руку готовить обед. Минут через пять послышалось шлепанье босых ног, – на кухню зашла проснувшаяся Таня. Артем с удовольствием оглядел девушку: Жмурящееся от солнечных лучей, умильное личико, обрамленное растрепанными после сна волосами, маечка в обтяжку, короткие шортики, длинные стройные ноги.

– Что сейчас делаешь? – спросила Таня.

– Квест, – ответил Артем.

– Какой квест? – сразу заинтересовалась девушка.

– Называется: Спаси красавицу от изнасилования, – сказал Артем.

– И, сложный квест? – приподняла бровки домиком девушка.

– Ужасно сложный, – ответил Артем, демонстративно изучая взглядом Танину фигурку.

– Хм, – произнесла девушка, поворачиваясь другим ракурсом.

– Невероятно сложный! – выдохнул Артем.

Улыбающаяся Таня раскинула руки, приподнялась на цыпочках и от души потянулась.

С криком, – Я провалил квест!!! – Артем кинулся ловить хохочущую девушку.

В целом, Артем, можно сказать, почти не опоздал на кач. И то, что обедать пришлось одновременно с битьем мобов (чего обычно Артем старался не допускать), тоже большого значения не имело. Да и обед можно считать почти не подгоревшим. В общем, жизнь прекрасна!

Четыре недели назад. Кремль.

– Подготовка обще планетного соглашения близится к финальному этапу, – немного усталым голосом сказал президент, – основные позиции оговорены, остаются детали и частности. Для уточнения позиций нашей страны сейчас прозвучит доклад, по вопросам, требовавшим дополнительной проверки и уточнения, – президент кивнул докладчику, давая сигнал к началу.

– По первому вопросу: Принципиальной возможности развития нашей цивилизации, не вызывающей агрессию ГФ или подконтрольных ей исполнителей, – начал выступление мужчина с армейской выправкой. – Такая возможность, хотя и крайне ограниченная, тем не менее, существует. Система постепенного подавления развивающихся цивилизаций, очень мощна, но, тем не менее, не абсолютна. Существует

небольшая (не более полу процента) возможность избежать деградации и вести постепенное собственное развитие. Связанно это в первую очередь с внутренними ограничениями в самой ГФ. Большинство граждан основных цивилизаций, организовавших ГФ, вовсе не являются кровожадными чудовищами, жаждущими галактического ксеноцида. Поэтому, официальные власти ГФ не могут допустить огласки массовой деградации и вымирания цивилизаций, подвергнутых 'программам развития' ГФ. Это примерно как в США с индейцами. Кто из добрых американских граждан задумывается над тем, что средний срок жизни в большинстве резерваций меньше сорока лет, а в самых благополучных не достигает пятидесяти? Ведь на американскую 'витрину' выставлены несколько десятков индейцев, числящихся зиц председателями казино в городах типа Атлантик-сити. Таким образом, тем цивилизациям, что умудряются прорваться через все сети и препятствия, позволяют жить и быть витриной 'благого' влияния ГФ.

По второму вопросу: Оптимальные пути развития в обозримом будущем. После тщательного анализа, организация в ближайшем будущем пилотируемых космических полетов к другим звездным системам, признана специально провоцируемой ГФ, ошибкой стратегии развития.

ГФ преднамеренно подстегивает развивающиеся цивилизации к такому шагу, своими законодательными нормами. В первую очередь, речь и идет о законе, запрещающем тре-

тским сторонам, перемещать представителей развивающихся цивилизаций, в звездные системы, которых данная цивилизация не в состоянии достичь самостоятельно. Особенно провоцирующей нормой выглядит то, что звездная система признается достижимой, если цивилизация самостоятельно доставила в нее, не менее 8 своих представителей.

На данный момент такое для человечества осуществимо. С напряжением всех ресурсов планеты на 15 – 20 лет, мы в состоянии отправить к ближайшей звезде космический корабль с 8 космонавтами и билетом в один конец. Причем, скорее всего таких экспедиций потребуется, отнюдь не одна и не две. Но что дальше? Даже, если нам немыслимо повезет и именно у достигнутой нами звезды, обнаружится пригодная для колонизации планета, мы все равно не сможем это использовать. Наши технологии чрезвычайно далеки от возможности самостоятельного перемещения значительных масс людей, для организации полноценной колонии. У нас нет, и не предвидится, достаточных средств в ГК для оплаты транспортных услуг других цивилизаций.

Человечество не только растратит гигантские ресурсы и потеряет время. Произойдет значительный сдвиг в общечеловеческой психологии. Первые поколения, будут считать героями восьмерки космонавтов, навсегда оставшихся у чужих звезд. Следующие поколения, не видя результатов, будут считать их бессмысленными жертвами. А еще позднее их станут считать мучениками. А космические амбиции, для

человечества станут синонимом злобного и бессмысленного чудовища, жаждущего крови и жертв.

ГФ просто подталкивает нас, к совершению прыжка, который мы заведомо не сможем осуществить. А результатом будут травмы в настоящем и страх перед осуществлением подобного прыжка в будущем, когда мы будем к нему готовы.

В связи с этим, военная аналитическая группа предлагает ограничить межзвездную космическую программу, запуском разведывательных зондов, сосредоточившись на создании колоний на планетах Солнечной системы. Планы межзвездной экспансии отложить до накопления достаточной технологической базы и опыта в создании и эксплуатации космических колоний внутри Солнечной системы.

Вечером Татьяна опять попросила у Артема копые 'пару часиков побегать'.

И что же с тобой делать, – размышлял Артем, передавая копые, – опять, небось, всю ночь спать не будешь.

Однако события пошли по совсем другому сценарию. В полпятого утра Татьяна растолкала Артема со словами:

– Просыпайся, они опять снизили цены.

– А? Ты о чем? – спросил, не соображающий спросонья Артем.

– О ценах покупки ГК.

– А, ну и насколько в этот раз?

– На 56 процентов, причем все сразу.

– СКОЛЬКО??? – мгновенно проснувшийся Артем аж подскочил на кровати.

– Вот поэтому сейчас и проводится экстренное собрание совета клана, подключайся, – ответила Татьяна.

Через 10 минут, когда в закрытом канале собрались все члены совета клана, кого удалось добудиться, началось обсуждение:

– Как вы знаете, – начал Неясыть, – полчаса назад цена закупки ГК была снижена. Да, такое происходило и раньше, было минимум 5 крупных снижений цен на ГК и это, не считая периодов медленных сползаний. Но до этого все снижения цен были в пределах 15-30%, кроме того, осуществлялись одной страной с постепенной подгонкой цен к новому сниженному уровню, остальными странами.

Сегодняшнее же снижение, мало того что произошло сразу на 56% (в два с лишним раза!), так еще и осуществлено одновременно всеми земными правительствами, скупавшими ГК у населения за земные валюты.

Да, начиная свою деятельность в игре, мы заранее понимали неизбежность постепенного спада цен, по которым

ГК покупалось у населения. В конце концов, такова общая особенность всех игр: ценности, добываемые в них, постепенно дешевет в реальных деньгах. ГК же для земных игроков являлось всего лишь транзитной валютой, для получения денег, используемых в реальном мире. На понимании этого строилась стратегия клана, основанная на максимально быстром переводе, полученных в виртуале ценностей, в реальные земные деньги. Но сейчас нам предстоит выработать новую стратегию.

Затем последовали полтора часа споров, обсуждений, подсчетов и побиваний друг друга статистическими выкладками.

Общий полученный результат обсуждений свелся к: Несомненно, что ведущие страны планеты, все же договорились о единой политике во взаимоотношениях с ГФ и покупке технологий за ГК. Такой договор не возможен без тщательного предварительного анализа, потребностей правительств в ГК и возможностей добычи их населением. По результатам данного анализа, правительства и определили новые закупочные цены. Изменений новых цен не ожидается минимум в течение года, максимум в течение полутора.

Поэтому, выгоднее всего на срок от 3 до 6 месяцев сосредоточиться максимально на развитии в игре, после чего опять вернуться к практике продажи всего нафармленного.

Совет закончился, а Артем все сидел задумчиво в кресле.

– Ты чего такой грустный, – спросила Татьяна, усаживаясь к Артему на колени, – ну да, неприятно, но мы же все равно этого ожидали. Может не так масштабно и резко, но ожидали. Мы все равно неплохо поднялись за эти два с половиной года. В конце концов, этот дом на Испанском побережье, выплачен нами уже на 60%, чисто от доходов с игры.

– Вот об этом я и думаю, – ответил Артем, – если бы я сразу продал копье и перевел ГК в евро, то дом бы уже был выплачен если не на 100%, то на 90% точно.

– Не кори себя, – минуту помолчав, сказала Татьяна, – все равно не успел бы: вещь специфическая, быстро найти покупателя за нормальную цену вряд ли вышло. Торговцы, тоже, понимая специфичность вещи, хорошо, если бы дали половину, а скорее и вовсе треть цены.

– Какая ты у меня хорошая, – произнес Артем.

– Я это говорю потому, что это правда, – ответила Татьяна. – А не для того, что бы тебя утешить.

– Я знаю, – сказал Артем, – но почти любая другая жена, не упустила бы возможности запилить мужа насмерть.

– Я не 'любая другая', – фыркнула Татьяна.

– Знаю, – произнес на ушко девушке Артем, – я рассказывал тебе, какая у меня жена золото?

– Рассказывал, – ответила та, – много раз, хотя... я не против послушать еще.

– Ай, куда это ты меня понес, – взвизгнула девушка.

– Как куда? – улыбнулся Артем. – Ты же хотела послушать какое ты у меня золото. А самая лучшая акустика у нас в спальне!

– Не может быть!

– Тем более мой долг тебе это показать!!!

Прошли два достаточно однообразных дня кача. Конечно те толпы мобов, что собирал Кобальт, не давали скучать непосредственно на каче, но постепенно все приедалось. После окончания парти-кача, Артем еще час побегал соло и пошел в город. Там он скинул добытое за день в банк и уже хотел закругляться, как вдруг увидел необычное зрелище: Через центральную площадь шла четверка здоровяков Шати, с трудом таща на плечах громадину крепостного стреломета. Шати были одним из пяти нечеловеческих кланов, входящих в альянс, защищающий Криадр. Многие называли Шати толстяками, но это было не верно, просто таков нормальный для их расы вид: Гуманоидная форма, но тела, словно слепленные из овальных надувных шаров. Большой вес и невысокая скорость передвижения (ходьба и бег почти вдвое медленнее людей), только укрепляли впечатление нелепых толстяков, но все, кто поопытней, отлично осознавали колоссальную выносливость и силу этих здоровяков. Если во время

осады Криадра, вражеский таран все же пробивал городские ворота, то за проломом врага встречал именно строй здоровяков Шати. И пройти этот строй, из методично машущих двуручными топорами и молотами здоровяков, было невероятно трудно.

Но все остальное время Шати предпочитали проводить на руднике. Ведь из-за колоссальной силы и выносливости их выработка руды была раза в три больше, чем у среднего человека. Поэтому, Артем сильно удивился виду четверки Шати, куда-то несущих крепостной стреломет. Артем включил общегородской чат, обычно отключенный во время кача, дабы не забивать уймой бессмысленной информации, реально полезную.

Вот оно что, – понял Артем, продравшись сквозь хаос криков, ругани, предложений покупки/продажи, рекламы услуг алхимиков, травников, бафферов и т.д. – Оказывается, к северу от города развлекается высокоуровневый игрок ПК. Эльф лучник на грифоне, с кармой краснее, чем помидор. Поэтому толпы игроков из Криадра пытались его завалить. Это как лотерея, ставка – возможность потерять чуток опыта. Зато, если именно тебе повезет завалить ПК с темно красной кармой, – то он тебя осыплет подарками, как новогодняя елка. А Шати то все правильно придумали, с их скоростью им нипочем не угнаться за ПК, зато, если тот неосторожно подставится под очень дальнобойный крепостной стреломет, то, скорее всего, будет убит наповал. Хотя, – продолжал раз-

мышлять Артем, – а как Шати рассчитывают поднять дроп с ПК? Ведь после смерти игрока, дроп с него чуть более минуты, могут поднять только тот, кто убил и члены его партии, а так же члены партии самого убитого. По истечении минуты же, дроп сможет поднять любой желающий. Шати с их скоростью, явно не успеют за минуту добежать до тела мертвого ПК. Хотя Шати не дураки, наверняка у них в партии состоит кто-нибудь из шустрых рас, заранее подобравшийся к ПК поближе. Впрочем, мне следует думать не о перспективах Шати, а о собственных.

Артем проверил, кто из клана онлайн, почти никого не было, за исключением одной партии, скрипя зубы остающейся на охране города, у этих смена кончится только через час. Ну да, это в Испании только начинается ночь, а по Московскому времени, она давно в разгаре. Татьяна все еще спала, четвертый день игры ночью и сна днем в 4 – 6 часов, девушку доконал, и она отсыпалась.

Ну что же, – подумал Артем, – попробуем соло. Не буду уподобляться толпе и тупо кидаться в рукопашную, все равно за грифоном не угонишься. Жаль, что я сам не остался в лучниках.

Артемов хомяк, мечтающий о дропе с ПК, возмущенно завершал: – Сдурел? На какие шиши лучником играть. Чем круче лук, тем дороже стрелы и расход больше любого дропа с мобов. Либо покупай у разработчиков игры за кучу ГК, колчан с бесконечным боезапасом. Причем на каждый

новый лук, новый тип колчана. И даже старый другим игрокам не продать – непередаваемая вещь.

Вскоре Артем уже выбегал через северные ворота, минут десять бега и поисков и вот он увидел толпу игроков гонящих всадника на грифоне. Эльф грамотно кайтил, то отстреливая преследователей, то срываясь в отступление, но время от времени и ему и грифону все же прилетало. По слегка потрепанным фигуркам грифона и эльфа, можно было понять, что их здоровье между половиной и двумя третями. Но, судя по всему, эльф регулярно использовал зелья, ускоряющие регенерацию, и не давал здоровью опуститься ниже.

Артем включился в преследование, стараясь держаться не в первых рядах и не в самой куче. Эльф в первую очередь отстреливал самых ближних преследователей, а в кучу не следовало лезть по причине наличия у лука спец удара 'Ливень из стрел'.

Но вот, наконец, подвернулся шанс, Артем оказался достаточно близко в момент, когда эльф развернулся для отступления.

'Бросок копья' эльфу в спину, – промах!

Ну что за непраха! Еще несколько минут маневрирования за эльфом, пытаюсь оказаться на дистанции удара в момент, когда эльф развернется спиной. Артем чуть не попал под удар, когда эльф активировал 'Ливень из стрел'. Удар накрыл обширный овал территории, поражая всех, кто там

оказался, хорошо хоть половинным уроном. Впрочем, и половинного урона хватило, что бы треть игроков, попавших под удар, оказалась убита, а остальные потеряли под три четверти хитов.

Но вот, эльф все-таки, оказывается на расстоянии удара, в момент, когда начинает отступать.

'Бросок копья' в спину, – попадание, да еще и с критическим уроном +200%. Цель убита! ДААА!

– Мы богаты! – вопит Артемов хомяк.

Артем переводит взгляд с цифр урона и изумленно видит бегущего эльфа...

– ЧТО ЗА НАХ!!! ПОЧЕМУ УДАР ПРОШЕЛ В ГРИФОНА?!?

В следующий миг Артем видит, разворачивающегося на бегу эльфа, натягивающего лук и получает сообщение о получении урона от стрелы в 161% хитов.

Вылезает системное сообщение о смерти с предложением возродиться в ближайшем городе Криадре. Артем подтверждает.

Возродившийся в городе Артем, первым делом вбивает в поисковик изображение грифона и начинает листать информацию. Вот оно что: доступный с 48 уровня грифона перк 'Защитник', позволяющий с 50% вероятностью принять на себя удар, предназначенный наезднику.

Артем развернулся было вновь бежать к северным воро-

там, но передумал: Судя по тому, как эльф быстро вычленил Артема из кучи игроков, тот пользовался предлагаемой разработчиками игры, платной программкой – целеуказателем. И теперь ник Артема, помеченный как несущий угрозу, будет для эльфа сразу подсвечиваться, как попадет в поле зрения. Значит, эльфа нужно брать из засады. Артем прикинул, что эльфа гнали в общем направлении с севера на восток и развернулся к восточным воротам.

Артем выбрался из ворот и побежал на север. Следовало попытаться предугадать путь ПК и сесть в засаду. Парень выслушивал беспорядочный хаос трепа и ругани в общем чате и пытался выловить зерна полезной информации. Пока что, было понятно только то, что эльф двигался с аномально высокой скоростью, заметно быстрее ожидаемых от него +20% от человеческой. Но вот, наконец, Артем вычленил название локации, мимо которой ПК в данный момент пробегал. Парень двинулся в тот район, мысленно пытаясь рассчитать место, которого ПК не минует. В окрестностях Криадра, был неплохой шанс найти такое место, город был очень большой и локаций вокруг множество.

Разработчики игры не утруждали себя ручным заполнением всех территорий на громадном числе планет игры. Вживую создавались только уникальные объекты и территории, весь остальной игровой мир заполняли ИскИны игры, в соответствии с заданными принципами. Изначально все но-

вые игровые территории создавались как пустоши: Относительно равнинные территории, с редкой растительностью и еще более редкими монстрами и животными. Если где-то в пустошах продолжительное время наблюдается активность значительного числа игроков (например, игроки воздвигли город у найденного источника ресурсов), то ИскИн создает рядом несколько локаций. Локации отличаются от пустошей сложным дизайном (всевозможные типы лесов, болот, гор, руин, кладбищ и так далее), а главное, были гораздо чаще населены монстрами. Криандр был большим и очень старым городом, поэтому его окружало значительное число всевозможных локаций.

Естественно, ПК бежал по пустошам, избегая локаций, где запросто можно было попасть в тупик, образованный скалами, завалами деревьев, непроходимыми топями болот и т. д. К сожалению, Артем был не единственный такой умный, кто пытался устроить засаду на ПК, прячась за кустами или камнями, на границах локаций и пустошей. Поэтому ПК старался выдерживать дистанцию с границами локаций. В чем Артем с огорчением и убедился, когда тот, наконец, появился в поле зрения Артема. Фигурка ПК была не просто потрепана, но из многочисленных порезов сочилась кровь, что говорило о здоровье, упавшем ниже четверти. И Артем выскочил из укрытия локации, сокращая дистанцию до эльфа. Рискованно, но если не сейчас, то уже никогда, – скоро ПК по любому завалят.

'Бросок копья' эльфу в спину, – опять промах!

Артем, было, кидается обратно в сторону кустов локации, но передумывает: Лучше уж пусть Артема сейчас убьет стрела ПК, чем отсидеться и потом долго-долго тоскливо вспоминать упущенный шанс. Поэтому, он кидается за эльфом, однако, тот все же слишком быстр, дистанция между эльфом и ближайшими преследователями возрастает. Эльф разворачивается, натягивает лук. Видящий это Артем ждет прилета стрелы и сообщения о смерти. 'Ливень из стрел', – здоровье Артема мгновенно падает до 19% хитов, куча народу вокруг Артема валится убитой, фигуры остальных заляпаны кровью, свидетельствуя о здоровье, упавшем ниже четверти. Несколько преследователей настигают эльфа и обрушивают на него удары. Большинство промахивается, но кто-то все же, попадает. Эльф срывается в бег, стремительно выигрывая расстояние, а у Артема мигает перезарядившийся 'Бросок копья'.

'Бросок копья' в спину, – попадание. Цель убита!

Артем орет громче визжащего от восторга хомяка и кидается сгребать дроп. Мигают желтым какие-то системные сообщения, – все пох. Не глядя, сгрести все с тушки ПК и деру. Деру, пока никто не опознал убившего, и все тыкают в тушку, в надежде через минуту, хоть чего-нибудь получить. Люди (да и инопланетяне) бывают разные. Через минуту, кого-нибудь 'осенит' мысль, что поднятое с ПК вообще-то должно лежать в сумках поднявшего, а значит если убить

счастливица, – то уже с его тушки можно забрать дроп, полученный с ПК. Однако остальные-то жаждут дропа ничуть не меньше, а завалить подпортившего себе карму убийцу, можно безнаказанно. А уж после этого может начаться беспорядочное месилово всех против всех.

Так что скорее ходу, пока все подозревают в поднятии дропа игроков, бывших ближе всего к ПК на момент смерти. Хорошо, что Артем не единственный, кто покидает место смерти ПК. Среди сваливающих много попавших под последний 'Ливень из стрел', им, с малым оставшимся здоровьем, в месилове ловить явно нечего, а предугадывают назревающее многие.

– Чего орешь!?! – От слов над ухом, напряженный Артем аж подпрыгнул, с запозданием узнавая голос Татьяны.

– Дроп поднял... – с трудом выговорил отходящий от ад-ренина Артем, – с ПК..., с выскоуровнего...

– Покажиинии, – с непередаваемой интонацией произнесла Татьяна.

– Сейчас, вот только до города доберусь, уже ворота виднеются, – начал, было, Артем.

– Ну, покажиинии, я же тут с ума сойду от любопытства, – голос Татьяны был просительно непреклонен (И как у женщин такое выходит?).

Артем на бегу стал раскрывать окно инвентаря, отдавая команду на трансляцию картинки на комп Татьяны и стара-

ьясь не свернуть с кратчайшего пути к воротам.

Так, что здесь: бутылки, бутылки, с зельями, ускоряющими регенерацию $\times 10$, увеличивающими скорость, защиту, уворот и т.д. Качественные, дорогие, каждая как несколько дней работы на руднике, как же их много, но это все ерунда...

– ДА ЛИСТАЙ УЖЕ ОКНО ИНВЕНТАРЯ!!! – пареходной сиреной заревела девушка.

Артем листнул, еще зелья, еще, а вот и вещи:

'Кольцо великой меткости' – меткость простых ударов $+12.5\%$, спец ударов $+25\%$, рекомендовано с 64 уровня.

'Кольцо друга' – увеличивает скорость и здоровье маунта на $+12.5\%$, рекомендовано с 64 уровня.

'Сапоги из шкуры морского дьявола' – броня 32, защита от воды 25% , скорость бега $+30\%$, доступно для использования с 40 уровня.

'Змеинные перчатки скорости' – броня 36 скорость нанесения ударов $+8\%$, спец ударов $+16\%$, защита от земли $+12.5\%$, доступны для использования с 64 уровня.

'Блестящее кольцо огненной саламандры' – шанс уворота $+12.5\%$, защита от огня $+25\%$, при нанесении удара 8% шанс ослепить противника на 6 секунд, рекомендовано с 64 уровня.

Татьяна кинулась на форумы, искать цены. Артем хомьяк благополучно пребывал в обмороке, а сам Артем стал каким-то равнодушным под воздействием адреналинового

отходняка.

Артем взглянул на арку ворот, которую пересек персонаж, и только тут обратил внимание на ярко желтое системное сообщение: Вы получили достижение 'Тихий убийца' – менее чем за час, вы убили ударом в спину двух существ более чем на 24 уровня старше вас. Отныне все ваши удары в спину получают бонус +12.5% урона и точности. Рядом мигал таймер: 'Осталось 11 минут 26 секунд до окончания проверки ИскИном, отсутствия предварительного сговора в получении достижения'.

Интересно, – думал Артем, – они, что засчитали вторым существом грифона? На мобах и NPC такое достижение не набьешь, раньше думал, что можно только на игроках, а оказывается, их маунты тоже считаются.

Тут Татьяна прервалась исследовать форумы и провозгласила:

– Ну и чего цены смотреть, только в искушение входить. Раз решили в ближайшее время развиваться, нужно оставлять все!

– У тебя что, опять твои идеи про светлые и темные полосы? – спросил Артем.

– Дааа, – отрезала Татьяна, – раз пошла белая полоса, значит нужно ловить удачу. Наличных, что я привезла из России, хватит на 3,5 месяца, а может и на четыре. Так что, кроме бутылок с зельями, все оставляем.

Дальше Артему пришлось выдержать целую битву, угоняя продать хоть часть. Удалось убедить продать только 'Кольцо друга' – маунтов все равно нет, и не предвидится, да 'Змеиные перчатки скорости', доступные с 64 уровня оставить под сомнением.

Сапоги и два других кольца решено было оставить: сапоги по тому, что доступны с 40 уровня. Ну а кольца и амулеты, разработчики, стараясь следовать своей официальной доктрине логичности ограничений в игре, разрешали одевать, не достигая рекомендованных уровней. Но вот работали они вдвое хуже за каждое превышение грейда. Так что кольца 64 уровня будут работать на Артеме в $\frac{1}{4}$ силы. А когда Артем сделает 40 уровень – в $\frac{1}{2}$.

Надо понять истинную причину различия взглядов Артема и Татьяны. Татьяна собиралась забирать вечером у мужа шмот и бегать в нем сама ночью. Артем желал лицезреть супругу чаще пары часов в день, особенно ночью, в супружеской постели. Поэтому, Артем желал купить еще одно мощное оружие и взять Татьяну в партию на дневной кач. С четверкой было все уже оговорено: после того как прогонят магов паровозом через квест, партия увеличится до полноценных 8 игроков, и одно из мест Артем уже забил за Татьяной.

Небольшой Российский город. Раньше закрытый..., да

и теперь непростой для посещения. Один из расположенных в нем институтов. Фрагмент разговора в кабинете одного из руководителей:

– ... да, и мы по этой теме новый проект запускаем.

– Да чего же нового то? Всегда ваша контора людей с паранормальными способностями не пропускала. Как среди орд шарлатанов проклюнется кто с реальным талантом, так вы его сразу к себе на работу, – в голосе второго звучала легкая усмешка.

– Вот то-то и оно: – Раньше просто подбирали, что провилось. Да пытались понять, но в основном просто использовали в работе. Потому как официальная научная доктрина гласила, что все паранормальное – случайно и непредсказуемо. Причем не только у нас, у них тоже никто из серьезных ученых, занимающихся темой, не рискнул выступить против позиций официальной науки. Потому как, будь ты хоть трижды Нобелевский лауреат, за такое бы запрессовали. У них – толерасты всех мастей. У нас – стражи Марксистско-Ленинских теорий. Ибо сказано – все люди равны и точка.

А сейчас будем планомерно разрабатывать методики обучения и определения носителей способностей. Не с, проявившимся в результате небывалой удачи, талантом работать, а отыскивать тысячи спящих талантов, учить их и развивать. Сложно конечно все вести практически с нуля, либо отыскивая среди сотен, существовавших в истории духовных практик, единицы действительно работоспособных.

– А у нас похожая, кстати, картина, – подхватил второй. – Прочесываем галактическую инфо сеть, находим уйму теорий, следов разработок, а то и вовсе почти готовых проектов. Да только все на 99.99% процентов – специально оставленные ГФ ловушки, да ложные тупиковые пути развития. И проверка практикой – обойдется цивилизации в несколько годовых планетарных бюджетов на каждый тупик. Уж как они не желают пропустить хоть что-нибудь способное нам помочь. Да вот взять хотя бы твою тему: мистику и магию.

У них же в этой их 'Великолепной игре' при создании персонажа, все параметры организма считываются, в том числе способности к магическим или мистическим практикам. Так они, дабы мы не использовали игру для определения талантов, – всем представителям развивающихся цивилизаций, параметры, отвечающие за магию и мистику, рисуют средние, абсолютно одинаковые.

Или вот этот мини комп, что ГФ раздает всем пожелавшим, уж, сколько надежд было на его исследование. А результат пшик: Сигнал внутри процессора передается фотонами света, а не электричеством, сам процессор – искусственно выращенный монокристалл, со структурой внутренних пустот в мириады раз сложнее любого муравейника. Да еще и напряженный кристалл, так что, при нарушении целостности тонкого сплошного поверхностного слоя, весь кристалл разрушается до уровня пыли. Даже архитектуру не понять, ведь дальше внешних слоев уже ничего не разгля-

деть. Теоретические то идеи почерпнуты, а вот практического, – пшик. Да и то, есть подозрение, что почерпнутые теоретические идеи для Земли сейчас принципиально не подходят.

Это как цивилизации приблизившейся к веку пара, взять и минуя поршневую стадию, подкинуть сразу схему паротурбинного двигателя. Да паротурбинный двигатель намного эффективнее и схематически проще. Вот только, с точки зрения технологии изготовления – неизмеримо сложнее. Потому что, требуются гораздо более качественные материалы и обработка их с точностью в сотни раз выше. А вот примитивный поршневой, можно изготавливать из некачественного железа и с чудовищными погрешностями. Да первые работающие Земные паровые машины и вовсе имели миллиметровые зазоры между поршнем и стенками цилиндра.

Но все равно, назло всем ГФ, среди ловушек и тупиков мы отыскиваем и будем отыскивать пути.

– Вот и мы так же, – ответил первый, – собрали информацию об общих принципах развития магии и мистики, проверили ее косвенными вопросами, в сотнях разговорах с представителями продвинутых цивилизаций в игре, теперь пытаемся в реале осуществить. А таланты на Земле есть, очень много примеров. Ну вот, хоть наиболее заметное: У многих бывалых солдат и представителей опасных профессий, после серьезных испытаний появляется способность предчувствовать опасность. Теперь мы знаем, что у данного челове-

ка имелся изначально определенный талант к предвидению. И в опасный момент, человек инстинктивно перевел весь свой талант предвидения на одну единственную грань (или заклинание, кто как называет). После этого человек практически лишается других возможностей предвидения, зато в этой единственной – предчувствии опасности себе, он становится мастером.

Хотя в целом, в мире идет достаточно жесткий отрицательный отбор на паранормальные способности. И ладно бы в глухих деревнях забивали колдунов и ведуний, так нет там-то, как раз чаще всего наоборот, – их хранят и скрывают, от властей, да городских.

А вот 'большой мир', – быстро перемалывает и уничтожает носителей паранормальных способностей, если они только не спрячутся изо всех сил. Ну вот, проявились у парнишки небольшие способности к предвидению или телекинезу, он же не учиться и развивать их станет. Что ему окружающий мир с детства внушал? Правильно: Руби бабло! И отправится парнишка в казино. Даже если не попадетсЯ сразу, сообразив не пытаться за раз сорвать миллионы, привлекая к себе внимание, то на пятом-десятом казино его все равно вычислят. А вот службе безопасности казино или бандитам (между ними, кстати, очень сложно провести границу) без разницы, – мухлевал физическими или паранормальными методами.

А сколько целителей, гибнет от рук близких тех, кому

они не смогли помочь. Работает целитель, буквально чудеса творит, помогая больным, которым уже никто не мог помочь. А потом ему приносят того, на чье исцеление никаких сил не хватит. И часто случается, что близкие больного, не осознают, что и у кудесника есть предел сил. И решают – не пожелал помочь. Ну а раз так, то пусть и сам сдохнет. И не важно, чья рука нанесет смертельный удар: бандитов, притащивших подстреленного братка, или безутешного отца, смертельно больного ребенка, конец один.

Самое забавное, что шарлатаны от такого практически застрахованы, ведь от них-то реальных исцелений, а не спектаклей, не было. Поэтому про них почти никто и не думает: Мог, но не пожелал.

Артем проснулся и первым делом проверил игровую почту. Вообще-то он ожидал увидеть в ней послание от вчерашнего ПК в общем стиле 'Отдай мой дроп, а не то я...'. Артем даже мысленно заготовил ответ в стиле: 'Дедушка Мороз, приходи еще и приноси побольше подарков'. Однако, к своему удивлению, письма от ПК Артем не обнаружил. С недоумением Артем ощутил в себе разочарование и легкое... огорчение.

Артему вспомнилось, как давным-давно он читал срач игроков одной онлайн игры. Там один из представителей

проигравшей стороны заявил победителям:

– Мы вас ненавидим!

– А вы и должны нас ненавидеть, – прозвучало в ответ. – Без вашей бессильной ненависти, мы получим вполонину меньше удовольствия, от нашей победы!

А я-то считал себя выше всего этого, – думал Артем. – А ПК, скорее всего, оказался умнее большинства, пишущих письма с наивными угрозами. А может для него это и мелочь, не заслуживающая внимания.

При мысленном произнесении слова мелочь, – проснулся Артемов хомяк. Издав рев голодного тираннозавра, хомяк галопом поволок Артема к зданию аукциона, смотреть текущие цены лотов. 'Кольцо друга' было вчера выставлено на аукцион. Хомяку до зарезу было важно знать, сколько уже накапало и это, не взирая на то, что лот ставился на максимально возможный срок – 8 дней!

Вообще, Земле относительно повезло (или наоборот не повезло) со шкалой времени. Принятые на большинстве систем ГФ 'стандартные сутки' были длинной в земные 24 часа 39 минут. И делились так же 24 часа по 60 минут по 60 секунд. Учитывая, что на Земле такое деление времени распространилось от древних шумеров, а сами шумеры в своих легендах утверждали, что их обучили некие таинственные учителя со звезд, – удивляться было нечему.

Артем пошел забирать у Татьяны копье и кольца, позволяя девушке прекратить кач и наконец, рухнуть в сон. А хомяк все жалобно подвывал: – Не хваааает! Никак на покупку оружия из высококачественной стали не хватает!

– А зелья подсчитал? – спросил хомяка Артем, – они стоят как 2-3 дня работы на руднике каждое, а их три с лишним десятка.

Хомяк заурчал, как трактор и возбужденно защелкал костяшками счёт.

Под эти умиротворяющие звуки Артем все думал: Как же быть с Татьяной. Точнее с ее сном. Когда-то, давным-давно, мать показала Артему статью, где утверждалось, что наиболее полноценно человек отдыхает, если спит именно в темное время суток. Тогда Артем над этим только посмеялся. Позднее было много всякого, в том числе и игра в Lineage 2 на сервере Каин, живущем по американскому времени. Когда очередное расширение ввело в игру олимпиады (проходившие в американский прайм тайм и соответственно ночью для Европы и России), Артем и еще пятеро соклановцев стали фармить олимпиаду, – очень уж награда была хороша. Через восемь месяцев пребывания героем своего класса, Артем решил забить на олимпиаду и вместо этого нормально спать ночью. Соклановцы Артема продержались кто меньше, кто больше. Когда последний забил на олимпиаду и его спросили, не собирается ли он на нее возвращаться, тот ответил: – Неа, реально понравилось ночью спать.

В общем, Артем, да и большинство его соклановцев считали, что если полгода – год, не спать по ночам, отсыпаясь только днем, то это хороший способ превратиться в злющего и срывающегося на окружающих, неадекват. Конечно, неделя – месяц не так заметны. Да и люди, делающие регулярные перерывы, вроде работающих сутки через двое, тоже держатся нормально.

Поэтому, собственно в клане у Артема была и не распространена, практика посменного использования шмота. Ну, будет чуть более высокоуровневый, но зато гораздо более неадекватный соклановец. Оно того не стоит. Да и сам рост уровня особых увеличений доходов не давал. Это не земные игры, где основные доходы игрока, это дроп с монстров. В 'Великолепной игре' дроп с монстров был дешев. Даже с монстров 200 уровня, за час набивался доход меньший, чем за тот же час добычи самой дешевой руды.

Такой разброс доходов выдерживался специально, дабы те, кто пришли играть, – играли, а те, кто пришел зарабатывать, – не играли, а именно работали.

Так же была и не распространена практика собирания кланом средств, для покупки кому-то одному очень хорошего снаряжения. Ну, будет конкретный игрок или группа игроков заметно сильнее среднего уровня, много это прибавит клану в массовом ПВП при защите или захвате города? Да гораздо больше прибавит, если на эти деньги будет приобре-

тено посредственное снаряжение, но каждому сражающемуся члену клана.

А на осадах большие уровни вовсе не так уж доминируют, как можно подумать. Стрела крепостного стреломета все равно валит на раз, любой не танковый класс ниже 112 уровня. А ведь можно и из двух стрелометов садануть по особо живучим.

Зато сильно прибавит в боях один на один, или партия на партию? Вот только такое веселье доходов не приносит и больше свойственно развлекающимся игрокам, а не тем, кто тут на жизнь зарабатывает.

Впрочем, к коммунистическим идеям вроде того, что наиболее удачливые или усердные игроки должны вооружать за свой счет остальных, клан тоже не скатывался. Кто что добыл – тот тем и пользуется. Иногда друзья, копящие деньги или собирающие ресурсы на крафт, объединяли ресурсы, что бы сразу приобрести/скрафтить для одного и потом вместе копить/собирать для второго. Но целенаправленной политики обирания соклановцев, для снаряжения элиты, не было.

Еще один день кача. Монстры, монстры, монстры... Обед. Потом опять монстры, монстры... И вдруг тревога, – всех соклановцев, находящихся вблизи от Криадра, экстренно отзывают в город. Артем глянул в чат альянса. Там было то же самое: всех игроков альянса из окрестностей Криадра,

экстренно отзывали в город. Артем разбудил Татьяну, после чего вместе с четверкой отправился в город.

Странно, – думал Артем, – сегодняшняя осада, ожидалась 'пустой', на нее банально некому из серьезных врагов приходить. На данный момент города, с чьими альянсами-владельцами у Криадра плохие отношения, заняты внутренними конфликтами. Так что максимум, ожидалось небольшие группки, чисто беспокоящие, дабы Криадр сам не отправил десяток-другой партий, подгадать где-нибудь врагу.

Четверка Артема добралась до Криадра, где была спешно пополнена Татьяной, а так же двумя игроками В и одним С категорий по классификации Неясыти. После чего Артем в составе партии стал подниматься на стену. Вообще, наблюдаемое Артема не радовало: большинство остальных партий альянса, занимавших стены, были такими же сборными солянками, сформированными в спешке. Хорошо хоть были еще и отборные и хорошо сыгранные партии, в обычное время несущие охрану Криадра от появления монстров-боссов. По счастью, разработчики сочли, что появление монстров в городе в разгар осады, – это перебор. Так что, спавн монстров в городе прекращался за час до начала осады и начинался вновь, только через шесть часов после окончания осады.

Артем просматривал чат альянса, в котором стали, на-

конец, даваться объяснения происходящему.

Охренеть, – думал Артем, – ожидается 30-35 тысяч противников. Да как их могли прозевать, в таких-то количествах? Ага, разведка альянса утверждает, что противник совершил пятидневный марш бросок из местности, где находился. Причем, разделившись на несколько десятков отдельных групп,двигающихся каждая своим путем, лишь с соблюдением примерного общего направления. А сейчас группы сходятся к одной точке – Криадру, да еще в аккурат к началу осады. Так что цель их маршрута понятна.

В дальнейшие оправдания разведки, о том, что нереально отслеживать все перемещения значительных групп игроков на таких расстояниях, Артем не вчитывался.

Отобьемся, – думал Артем. – Альянс даже при неожиданной осаде может выставить 5 – 7 тысяч бойцов. Да, намного меньше, чем врагов, но защищающиеся-то могут возрождаться прямо в обороняемом городе. А нападающие – нет. Минимальное расстояние, на котором игровые ИскИны, разрешали друг от друга возводить города, равнялось примерно 40 минутам бега. Плюс, у владельцев города есть возможность произвольно запрещать возрождение на своей территории, как отдельным игрокам, так и кланам, альянсам и целым расам. Так что наверняка, альянс уже договорился с дружественными городами о запрете возрождения для расы, нападающей на Криадр. А до ближайшего недружественного города, – час двадцать бега. Конечно, осада Криадра, как

большого города, длится 4 часа, а не 2 как для маленьких, или 3 как у средних городов. Но все равно – особо не набегаешься, да еще и со штрафом на статьи после смерти.

Артем вбил в поисковик картинку одного из первых, появившихся перед стенами Криадра противников.

Ну и что ты собой представляешь, жабы морда? – размышлял Артем, читая выданную поисковиком информацию. – Ага, как вид ближе не к жабам, а скорее к земным ящерам, перешедшим на полуводный образ жизни. На суше немного медленнее людей, по силе не уступают, выносливость заметно хуже человеческой, зато ловкость несколько выше. Водные характеристики, сейчас по барабану. А вот еще: Имеют уникальную способность прыгать с места на длину до 5 метров, правда не высоко и с долгим временем 'перезарядки' способности. В общем, ничего особенного, отобьё...

Взгляд Артема, оторвавшись от поисковика, заметался по происходящему перед стенами Криадра. А там, выбегающие жабы морды, сразу строились в идеально ровные шеренги, шеренги, вырастающие одна за другой и превращающиеся в правильные квадраты. Все построения и формации не имели воздействия на игровой бой, кроме одного... чисто психологического.

А вот и хрен, можем и не отбиться, – думал Артем, которому стал понятен и пятидневный марш бросок и десятки

групп, сходящихся в одну точку строго в заданное время, – это вам не гиеноиды. Это армия... Регулярная и высоко дисциплинированная армия.

Ну, вот и началась осада, – Артем вывел в угол экрана таймер с отсчетом времени до конца 4:06:11.

Противник начал собирать осадную технику.

Тоже игровая условность – типа в разобранном виде перенесли с собой, каждый понемногу. И как они интересно 'понемногу каждый' переносили 12 метровое бревно тарана? – размышлял Артем. – Хотя конечно, без таких условностей приходилось бы сутками стоять на осадах, пока изготавливалась с нуля осадная техника. А так создал осадную технику, отдал команду 'разобрать и перейти в режим транспортировки' и больше никаких проблем. Войска будут нести (если грузоподъемности хватит) и, кстати, никакого риска утратить в разобранном виде. А в целом виде осадная техника в безопасности только во время и на территории осад (примерно 12 минут бега от городских стен). Так что, для захвата городов всякие тараны, стрелометы и лестницы делают заранее, доставляют в разобранном виде и на месте собирают.

А ведь лестниц совсем не видно, только стрелометы и таран. Значит, конкретно на Криандр шли, понимая, что тут лестницы не помогут.

До окончания осады 3:48:28.

Поползла вперед громада тарана и осадных стрелометов.

Почти сразу тренькнули стрелометы северных надвратных башен, снося шестерых бойцов толкающих таран. Обычно стрелометами старались вышибать наиболее сильных бойцов противника, но жабомордые (как их уже начали называть) все были в диапазоне 26-29 уровней и с примерно одинаковым снаряжением. Так что били по толкающим таран, хоть бы на миг замедлить, впрочем, выходило реально на миг, на место выбитых, сразу становились новые. Вражеские стрелометы пока отвечать не могли: Обороняющиеся, за счет стены имели колоссальные бонусы в стрельбе. 25% базовый за факт наличия стены и за высоту, достигающую почти 15 метров, шло еще +11%. Итого +36% к дальности, урону и точности всех выстрелов со стены. А на нападающих, наоборот действовал 36% штраф на дальность, точность и урон. Выстрелили и вражеские стрелометы, снося нескольких защитников с башен.

Вот первые набегающие ящеры оказываются в радиусе досягаемости простых стрелков. Быть профессиональным лучником очень дорого, (хотя и таких было несколько на надвратных башнях), но уж простенький лук, под костяные стрелы, старался иметь почти каждый воинский класс. Обычно таким луком наносилось с выстрела всего 5-8% урона по игроку 25-30 уровня, да и промахи шли часто. Другое дело, если с бонусами от стены и по ассисту бить. Первый ящер лег от двух залпов партии Артема по ассисту. Второму понадобилось три, – его успели подлечить.

По чату альянса объявляют, что у восточных ворот, удачный выстрел баллисты заклинил колесо тарана, а значит, тот застрял минут на 15. Жаль, что игра не позволяет сломать или сжечь таран, а дает только на время его повредить. До окончания осады 3:42:52.

Но вот основная масса ящеров добежала достаточно близко, что бы попадать под АОЕ удары. Маги стали разряжать в толпы ящеров всю мощь своих площадных заклинаний. Под осаду им из альянсовой казны выделяют деньги на покупку реагентов для использования высокоуровневых АОЕ заклинаний. И хотя большинство таких заклинаний снимает в районе 20-30% хитов ящеру, но маги тоже стараются координировать свои АОЕ, накрывая выбранные места сразу несколькими. Появляются здоровые проплешины в рядах ящеров. Но это, увы, все – большинство мощных АОЕ заклинаний имеют перезарядку в час и больше. Артем и еще несколько лучников, имеющих скилл 'Ливень из стрел', разряжают его по местам последних маговских АОЕ, стараясь прикончить недобитых. То тут, то там начинают валиться защитники стены. Ящеры подошли достаточно близко, что бы стрелять сами.

Да какой же у вас, сволочей, ассист, – думает Артем, – это же сразу три десятка должно бить, что бы с залпа игрока валить. Хотя какие, там три десятка, еще же куча промахов с минус то 36% точности, никак не меньше четырех. Все-таки

организация у ящеров на уровне.

Артем на мгновение переключает лук на копьё и использует 'Бросок копьё', – цель убита, потом обратно на лук и снова вместе с партией по ассисту. Хотя и валятся со стен обороняющиеся, но все равно ящеров гибнет гораздо больше, такой размен крайне выгоден, жаль, что стены только прелюдия. С надвратных башен и ближних к воротам стен стреляют только по ящерам, сперва тащивших, а теперь бьющих по воротам тараном. Лишь бы хоть как-то оттянуть время, когда таран проломит ворота. Ну, а не занятые тараном, находящиеся вблизи ворот ящеры, выбивают стрелков с башен. А бойцы вроде Артемовой партии, не доставая до тарана, бьют по ящерам, обстреливающим надвратные башни, что бы облегчить жизнь тамошним стрелкам.

По чату альянса объявляют, что ящерам запрещено возрождение во всех ближайших городах и теперь до ближайшей возможной точки возрождения 5 часов бега. До окончания осады 3:21:28.

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.