

An aerial view of a futuristic city at dusk. The sky is filled with dramatic, dark clouds. In the foreground, a dense urban landscape is illuminated by city lights. A prominent feature is a large, glowing dome structure in the middle ground, surrounded by a circular road or track. Several tall, modern skyscrapers rise into the sky, their windows reflecting the ambient light. The overall atmosphere is one of advanced technology and urban development.

Александр Провора

Система, или Цель
оправдывает средства

СОДЕРЖИТ
НЕЦЕНЗУРНУЮ
БРАНЬ

18+

Александр Вадимович Провора Система, или Цель оправдывает средства

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=63667796

SelfPub; 2021

Аннотация

Данный текст повествует о некоем Маркусе Баттлере, который попал в игру-симулятор, где разработчики стараются угодить своим игрокам сразу по всем требованиям. Однако, помимо огромных плюсов этого стремления, главный герой находит и весомые недостатки, которые не дают ему существовать в якобы идеальном мире. Содержит нецензурную брань.

Александр Провора Система, или Цель оправдывает средства

[Неизвестный момент времени]

Вокруг только тёмная пустота. Я не ощущаю ничего, даже собственного тела. Мне необходимо сказать себе что-то вроде... Стоп. Как моё имя? Его я тоже не помню. Понятно. Понятно, что ничего не понятно.

Постепенно в мозг ввинтилось имя – Маркус. А фамилия? Я даже не уверен, правильно ли понимаю значение слова “фамилия”, но точно уверен, что она просто обязана быть. Вот с отчеством всё понятно – это то, как звали отца. Что забавно, его может и не быть, хотя тебя явно кто-то зачал. Или нет?

Баттлер. Точно, Баттлер. Наверное, больше ни у кого не было настолько же не подходящей к характеру фамилии. Боец из меня всегда был не очень... да твою ж! Я путаюсь в том, что помню. Нет, не так: я что-то помню, но это настолько размыто, что я не уверен, что помню правильно, и это со всем так! Давай, Маркус, быстрее включайся: ещё свалить отсюда надо, а ты тут... Что я тут делаю?!

Вокруг темнота, хоть глаз выколи, а я даже не могу установить... определить форму помещения, потому что не чувствую тело, а следовательно и управлять им не могу. Возможно, я вообще бьюсь в конвульсиях, но у меня не работают нервные рецепторы, или сигнал от них не доходит до мозга... Твою! Я помню “А”, “Б”, и другие моменты, даже часть анатомии.. Нет, физиологии... Да плевать: что-то из школьного курса. Я убеждён, что я именно человек, хотя я через силу вспомнил своё имя, а внешность нет. Так, стоит сосредоточиться. Вдруг поможет.

Нет, я всё-таки не помню свою внешность, значит шевелим извилинами. Мозг постепенно перебирает образы, но это всё не то. Я этих людей не знаю, либо забыл. Более того, никто из них не может быть мной.

Да, разумеется, не может! Через некоторое время я понял, что черты моего лица, пропорции рук и ног, и всё прочее оказались разбросаны среди забытых людей. Но что из этого было моим? Давай, “боец” шевели извилинами. Но случай этого сделать не дал.

Резко помещение наполнилось светом, больно ударив по глазам. Кажется, я всегда ненавидел яркий свет, предпочитая ему полумрак... Опять... Но теперь заместо непроглядной темени я оказался стоящим в комнате два на два метра с белыми стенами, полом и потолком. Странно, что, не ощущая своего тела я не упал на пол, а стоял энное время. Причём какую-то его часть ещё и без сознания. На потолке нет

следов от люков, через которые могли бы свисать держатели, пока я не пришёл в себя. И на полу тоже нет ничего подобного. Так, а где лампы, что так бьют по глазам?!

Я вновь осмотрел помещение, но ламп не обнаружил, зато нашёл некое подобие панели управления с двумя кнопками, причём не подписанными. Ладно, испытаем удачу.

Я вдавил левую кнопку. Часть стены из белой стала зеркальной и показала моё отражение. Да, что-то похожее на это я уже припоминал, но оно ощущается чужеродным. Это меня напрягает.

Тёмные волосы, подстриженные по бокам и оставленные чуть длиннее сверху, серые глаза, светлая и чистая кожа, симметричное лицо и мускулистое тело. Не, хоть тело и слушается меня прекрасно, и мне нравится, как оно выглядит, я точно был стремнее. А вот одежды нет совсем, за исключением белых трусов.

Чем-то напоминает стандартный эпизод из фильма, что герой не помнит в пределах от “всего” до “как сюда попал”. Угу, а сейчас сюда зайдут учёные, пришельцы или какой-нибудь внушающий опасения робот, после чего меня вскроют, в итоге не найдя ничего интересного. Брррр...

Забавно. Значит, важных событий в моей голове не сохранилось, а вот всякий хлам, вроде фильмов остался, пусть и в общих чертах, без примеров.

Захотелось сорваться: покричать, пробить эту стену, сломать мебель, которой тут даже нет – от несправедливости. Я

резко замахнулся и ударил по подобию зеркала. Мысленно я хотел его разбить, но этого не случилось. Вместо этого я разбил кулак, а на глаза навернулись слёзы. С..ка, больно. Но слёзы не из-за боли. Стало как-то тоскливо и грустно. Наверное, даже обидно. Так, подберись, недобоец. Во многих фильмах из-за неспособности себя контролировать, главный герой усложняет своё и так нелёгкое положение. Плевать, что я сейчас не могу привести ни одного примера: вспомню – приведу тысячи!

Итак, я спокоен. Я нажал на вторую кнопку, и перед глазами вспыхнуло “Желаете пройти обучение?”, а вместо стены справа от зеркала появилась дверь в стиле этой комнаты. Это что, виртуальная реальность? Да, похоже на то, вон, буквы не на стене проявляются, а будто сразу в глазу отпечатываются, и это явно не из-за имплантов: я бы видел иначе. Угу, откуда я это знаю? Но я точно в “виртуалке”, а память, видимо, по началу пропадает по непривычке. Там же прямое подключение к мозгу, всякие сопряжения и прочее, прочее, прочее... А это откуда помню? В общем, мне явно бояться нечего. В таком случае проходим обучение.

Я подошёл к двери и толкнул её за блестящую металлом ручку. Дверь распахнулась, а я обнаружил за ней комнату побольше. Скорее даже просторный зал. В его центре была установка для проецирования голограмм высокого качества. Сейчас она показывала надпись “Система”. Походу, это название игрушки, в которую я зашёл.

Стоило мне подойти к голограмматору, как началась трансляция. За полторы минуты мне “напомнили”, что это самый продвинутый симулятор жизни, со своими сложностями: здесь можно заняться практически любой деятельностью, была бы внутриигровая валюта. Естественно, можно и вложить реальные деньги, как ж без этого?

Конечно, это было увлекательно, но мне нужно больше конкретики. Я поискал глазами какие-нибудь элементы интерфейса, но так и не нашёл. В таком случае:

– Справка по игре? – голограмма приняла форму шара, где было справочное меню.

Три центра силы, существующие только для войнушки и всякого рода соперничества. Тут даже единственный Материк на карте планеты имеет форму трёхконечной звезды с большой Нейтральной территорией, за которую государства и воюют. Причём это практически ни на что не влияет, разве что у игроков, которые владеют заведениями, меняется сборщик однопроцентного налога с прибыли. А в остальном это война ради войны. А ещё на Нейтральной территории пользователи могут зарабатывать больше, чем на обычных территориях. Потому что когда убиваешь противника, ты можешь обчистить его инвентарь чтобы пополнить свой. Ну или продать тем же пользователям.

Главное не умереть. Наверное, это единственная сложность, потому что всё остальное здесь выглядит многообещающе.

Сначала посмотрим, насколько сложно выжить на Нейтралке. Если не шибко, то буду зарабатывать там. Потом забабахаем какое-нибудь заведение, и будем грести местную валюту, как они здесь называют свои деньги (назвали бы хоть как-нибудь стандартно, “монета” например, или “кредит”), и выводить. А может и не выводить. Но тем не менее, логично же, что таким образом можно заработать куда больше? Логично. Если иметь здесь неплохой заработок, то можно оформить подписку на регулярную заправку игровой капсулы питательными смесями и медикаментами, которые вводятся геймеру по мере необходимости. Судя по справке, большинство геймеров так и делают.

Итак, мой мозг осознал, что я тут делаю, значит настало время качаться. Панель управления, да и интерфейс в целом по-прежнему был недоступен. Я опять сверился со справочником. Оказалось, что на моих голых руках уже энное время есть “браслеты интерфейса”. Чтобы его включить, мне нужно коснуться любой рукой браслета на руке противоположной. Коснулся. Передо мной появилась голограмма панели управления. Большая часть функций оказалась заблокирована. Так-то да, это нормально для начала игры. Я нашёл карту, и нажал на Нейтральную территорию. Сразу появилась просьба подтверждения. Подтвердил.

Интерфейс погас и рядом появилась даже не дверь, а только рама от неё из непонятного материала. За ней была зелёная природа и изрытый многими воронками от взрывов и

окопами лес. Даже искусственные преграды есть. Я прошёл через раму и сразу почувствовал, что на мне появилась одежда. Визуально даже крутая, но и так ясно, что это базовая броня. А потом в глазу появилась надпись “Полигон. Первое обучение обязательно к прохождению”. А... Понятно.

Арсенал был чуть левее, в паре метров. Когда я касался взглядом конкретного типа оружия или брони, рядом возникала голограмма со справкой по нему. Лазерный автомат с обоймой на 1000 выстрелов, импульсные гранаты, уничтожающие врага в радиусе метра, шлем и бронекомбинезон. У них тут своя фишка: броня держит одно попадание по конечности или сектору, если модель чуть более продвинутая. А у ещё более лучших моделей сектора становятся меньше по площади. Кроме сгибов на суставах и лицевого щитка, разумеется. Ну что ж, теперь самотренировка. Рядом на позициях стоит дюжина ботов, на них и потренируемся.

Выстрел в ближайшую фигуру, и попытка крутого переката в сторону укрытия. Получилось на редкость хреново, плюс я больно упал в вырытый окоп. Пока я это соображал, мне в окоп закинули гранату. Быстренько выкинул и выглянул из укрытия, чтобы вновь спрятаться от прицелившегося в меня бота. Видимо мишени так настроены, что после агрессии со стороны игрока они его атакуют. И правильно, как ещё оно должно по вашему быть? Ну хоть лёгкий режим, обучение всё-таки.

[В это время]

Пользователь вполне ожидаемо, но неожиданно именно сейчас выстрелил в бота-полигонщика. Лазер попал в бок, пробив правый сегмент пресса, и БП-45, уже привычно спрыгнул в окоп. Группа за его спиной сделала то же самое, перед этим открыв по атакующему ответный огонь. Но мимо. Десять ботов против одного пользователя, против новичка. Они могут просто забросать геймера гранатами, но нельзя: первый бой пользователь обязательно должен выиграть, таковы правила. Поэтому кинул гранату только Сорок Пятый. Потом можно будет постепенно повышать сложность боя для пользователя до определённого максимума, который всё равно ниже возможностей любого из десятки БП-Сорок-Пятого. Если бы этого ограничения не было, то ни один игрок не смог бы победить в честном бою даже самого слабого бота, потому что нельзя в чужой среде быть сильнее её обитателей.

Но полигонщикам пятого десятка приходится уступать игроку, потому что этого требует алгоритм. От БП-40 пришёл приказ начать окружение слева. Вторая группа проведёт подобный манёвр с правого фланга, но это всё будет выполняться исключительно медленно, чтобы пользователь понял замысел и предпринял необходимые меры. И вновь БП-45 должен будет подставиться; тогда пользователь сможет из-

бавиться от одного, а если использует импульсную гранату, то и двух противников, потому что в данный момент боты не соблюдают рекомендуемую дистанцию. После перезагрузки раунда его место займёт Сорок Шестой, потом следующий, потом ещё, и в итоге очередь опять вернётся к БП-45. Пользователь, однако, оказался сообразительным: выкинул из окопа гранату в сторону БП-45 и его напарника БП-46, убив тем самым обоих.

Этот бой, разумеется был проигран. Чтобы дать пользователю освоиться, командир решил не повышать сложность ещё ещё три боя, после чего по пользователю начали стрелять относительно прицельно. После отстрела правой ноги он начал понимать, что внутри Системы игроки чувствуют все виды боли, и начиная со следующей перезагрузки стал более аккуратным. Ещё через несколько десятков боёв, пользователь поднял уровень меткости до пятидесяти процентов. А спустя всего три свои победы пользователь решил, что готов к баталиям на Нейтральной территории и покинул полигон. На смену ему пришёл другой, уже опытный пользователь, с которым можно работать с чуть приподнятой планкой, используя снаряжение на два десятка уровней выше.

[Спустя 5 минут]

...Бои здесь проходят постоянно, практически без пере-

рывов. Вся Нейтралка разделена на сектора, и кто захватил его, того и сектор. Кстати, я обратил внимание, что здесь три так называемых государства, но не посмотрел, что у них нет названий. В смысле, они есть, но не как-то круто и замудрённо, нет. Синие, Зелёные, Красные. Интересно, как разрабы пришли к такому варианту?... Да кто бы знал, но я оказался за Синих, и мы штурмуем сектор Красных. В лесу. Где для нас нет ни ловушек, ни засад. Не то чтобы я спец по этой теме, но ведь так защищаться проще...

А ещё непонятно, по какой схеме происходит распределение игроков по снаряжению на поле боя. У меня-то всё базовое, но где-то рядом бегают пацан с бронёй и оружием явно помощней, причём мы в одной волне. Чтобы не обнудить и так нулевой аккаунт, я решил уйти в во вторую волну атакующих. Потихоньку стал настреливать фраги. Одного даже сразу обчистил, потому что у него оказалась снайперская винтовка. Что он с ней делал впереди всех?! Впрочем, мне же лучше, теперь могу уйти в замыкающие и стрелять оттуда. Лес сменился на широкую поляну, на которой хозяева сектора тоже не выстроили никакой обороны, а за поляной был и сам центр сектора в виде небольшого количества строений. Я спрятался в кустах чуть в стороне от главной улицы этого посёлка. Несколько раз в прицел попадал какой-то особо юркий геймер. Мне пришлось потратить выстрелов 30 на него, чтобы убить. А потом появилось оповещение о победе. Оружие перестало стрелять, если наводишь

на игрока даже с другой команды. Тогда можно приступить к сбору лута. По местным меркам, наверное, мало, но для первого боя, думаю, сойдёт.

Первым на обыск был труп в посёлке. И я понял, почему он оказался таким шустрым. “Реактивные ботинки”, которые увеличивают скорость передвижения и высоту прыжка в два раза. Потом проверю, сколько это в метрах в секунду и метрах в высоту. Ещё краткая справка указывает на необходимость заправлять эту обувь специальным топливом, иначе бонус пропадёт, и это будут просто ботинки. Но зато если не использовать их по назначению, то топливо не тратится. Отлично, потому что тут меньше половины запаса, плюс два баллона на полную заправку. И ещё не понятно, как часто я буду их использовать. А вот с другим снаряжением у него не так радужно: всё базовое, и немного валюты. Видимо, копил на эти ботинки, да так поверил в себя когда их купил, что забыл о безопасности. Да, я его подстрелил из скрытого укрытия. Но я долго мазал, так что мог бы и в укрытие быстро убежать. Сам виноват!

С остальными ситуация оказалась похожая: базовое снаряжение, чуток денег, и какая-нибудь крутая мелочь. Так что я теперь обладатель крутых ботинок, сканера, который показывает всё происходящее за препятствиями в радиусе 10 метров, и прикольный нож-бабочка с лезвием, где можно включить лазерную кромку. Пафосно крутить бабочку я не умею, но сама вещица мне понравилась. Хотя и продать

в крайнем случае не будет жалко. У оставшихся фрагов не было ничего кроме стандартного снаряжения.

Закинув новое имущество в голограмму инвентаря, я пошёл в посёлок. С помощью карты я нашёл местного торговца, и даже трёх, после чего направился к ближайшему. Его лавка изнутри была похожа на избу с бревенчатыми стенами, увешанным неизвестным мне снаряжением, и всё это освещалось тёплым светом.

– Добрый день. – поприветствовал меня высокий парень с зелёным ирокезом. – Есть что-нибудь интересное?

– Ага, сейчас достану. – ответил я, включив голограмму инвентаря. – Мне на прилавок складывать?

– Да, на него.

Я ещё не успел выложить первый комплект добытого снаряжения, как на меня наехал хозяин лавки:

– Так, стоп. Стой, твою мать! Мне это барахло не нужно. Я думал, ты хочешь оружие, для которого у тебя кривые руки, но базовую броню я брать не буду, сразу говорю.

Я немного затупил. В смысле не будет брать?! А нафига тогда есть возможность снимать с убитых базовое снаряжение, если ты его потом не продашь? Я это и спросил у парня.

– Настолько фиговое снаряжение покупают только боты, тут рядом был какой-то. Вроде как даже точку не перекупили ещё. Сходи к нему, и загни товар. А мне это барахло не надо. Потом возвращайся. Подберём нормальную снарягу, у меня есть.

– Хм... А ты почему не берёшь такую броню и оружие?

– Потому что оно на..уй никому не нужно. Понимаешь, что это значит? – торговец вопросительно поднял бровь.

– Да, наверное... Продать не сможешь?

– Бинго. – Ирокезник щёлкнул пальцами, и оставил указательный палец направленным на меня, подчёркивая мою правоту.

– Ладно, – я закинул только что выложенные вещи и пошёл в сторону входной двери. – До встречи.

– Давай. – Попрощались со мной.

Я вышел из магазина, и стал искать по карте второго торговца. Он оказался почти напротив меня, мог бы и глазами увидеть. Ну что-ж, посмотрим, сколько заработаю. Лавка бота выглядела так же как и у игрока, разве что на стенах висело базовое оружие и броня, с которым я уже успел познакомиться.

– Добрый день, молодой человек. Чем могу помочь?

– Добрый. Хочу продать товар. – уже не уточняя, куда класть, стал выкладывать временное имущество на прилавок. Уже скоро мне стало не хватать места, и бот спросил, может ли оформлять покупку уже выложенного. Я разрешил.

Пока я выложил всё, счётчик перевалил за две тысячи, а когда торговец, то есть бот, пробил всё, то там оказалось 3253 единицы. Вроде как неплохо, надеюсь, что по местному курсу это нормальная сумма...

– Сделку заключаем? – перебил мои мысли бот.

– Что? А, да, конечно.

Бот кивнул не то мне, не то своим нулям и единицам в мозгу.

– Пожалуйста, подтвердите сделку.

Передо мной возникла надпись “Произвести торговлю?” с вариантами ответа “да” и “нет”. Я нажал “да”, и тут же получил оповещение о пополнении счёта чуть более чем на три тысячи. Прекрасно, и что дальше?

Ну, для начала мне будет нужно примериться к ценам. На боевое снаряжение это наверное можно сделать здесь же, а потом всё равно понадобится какая-нибудь небоевая одежда. Не буду же я в боевом обвесе постоянно шляться. Кстати, тамошние расценки тоже нужно будет выяснить.

– Что у вас по ценам?

– Рассказать устно, или включить краткую справку по товарам?

Блин, а я не знаю.

– Давай справку. Если чё – спрошу.

Бот вызвал свой интерфейс и нажал какой-то символ. Сразу после этого в центре зала возник сфероид с силуэтами разных оружий и элементов брони с подписями к ним. Товары, висящие на стенах тоже стали подписаны, но я решил просматривать информацию с шара. Потратив непонятно сколько времени я всё-таки разобрался ценами. Три тысячи по фронтowymi меркам оказалось маловато для нормального оснащения. Весь базовый комплект стоит всего 500 единиц,

но зато мои ботинки далеко не самые топовые, стоят пятьёрку, а сканер – восемь тысяч. Автомат, не сильно превзошедший базовый – тысячу, и столько же броня с множителем секторов в 1,1 раза. Система цен на мой взгляд не пропорциональна: стоимость растёт быстрее, чем эффективность товара. Или же так сделали специально, чтобы не получалось, что за донат игроки получают непобедимость: типа игровой баланс.

– Я потом если что вернусь. До встречи.

– До свидания, молодой человек.

Что заладил со своим “молодой человек”, “молодой человек”? Слух режет постоянно это слышать. Я вышел из оружейной лавки, думая чем заняться. Так, я там собирался поменять одежду. На время передышек от боёв буду ходить в обычных шмотках. Вот этим сейчас и займёмся.

Я включил карту, и нашёл торговца нужными мне товарами. Тоже бот. Ну и ладно. Пошёл искать его лавку, постоянно сверяясь с данными местоположения. В конце концов я нашёл магазин одежды заполненный стеллажами с вешалками, на которых были и футболки, и кофты, и брюки, и всё прочее. Разве что нет нагромождения одинаковых экземпляров, различающихся только размером. Девушку в ярких тряпках каких-то игровых брендов, наверное, даже дорогих я заметил не сразу. Сливалась со своим товаром.

– Здравсте, а я к Вам.

При более близком осмотре я понял, что этого NPC сде-

лали с внешностью какой-то модели, иначе как объяснить, что она мне кого-то напоминает? Вообще-то, можно, и не одним способом.

– Добрый день, молодой человек. Чем могу помочь? – видимо, разрабы решили не утруждать себя прописыванием нескольких вариантов начала диалога.

– Обращайтесь ко мне как-нибудь по-другому, а то как-то бесит это "молодой человек". – сказал я скривившись.

– Как вам будет удобно?

– Давайте по имени. Вообще, я хотел прикупить себе одежду. Джинсы и футболки ведь есть? – сказал я боту.

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.