

АНДРЕЙ ЕФРЕМОВ

LITRPG

16+

ФАНТАЗИЯ

КНИГА 1

ТЕХНОМАТИЯ

Фантазия

Андрей Ефремов

Фантазия. Книга 1. Техномагия.

«Автор»

2020

Ефремов А.

Фантазия. Книга 1. Техномагия. / А. Ефремов — «Автор»,
2020 — (Фантазия)

ISBN 978-5-532-03317-7

Представьте мир, в котором не существует преступности и бедности, мир, где людям платят деньги за их мечты. Фантастика, скажете вы. Нет, это мир фантазий, в котором любая мечта может осуществиться, стоит только захотеть. Но так ли хорош мир грёз будущего? Принесёт ли пользу человечеству технология управляемых фантазий и нет ли скрытых от обычных людей механизмов контроля над обществом? Неон и не задумывался над этими вопросами. Он просто жил, наслаждаясь возможностями, которые открывает высокоразвитое современное общество. Но всё изменилось, когда однажды он поддался любопытству...

ISBN 978-5-532-03317-7

© Ефремов А., 2020

© Автор, 2020

Содержание

Глава 1 Эпоха фантазий	5
Глава 2 Любопытство	11
Глава 3 Выбор пути	17
Глава 4 Первые шаги	25
Глава 5 Магический город	31
Глава 6 Неожиданное развлечение	38
Глава 7 Настоящий пилот	45
Конец ознакомительного фрагмента.	48

Андрей Ефремов

Фантазия. Книга 1. Техномагия.

Глава 1 Эпоха фантазий

– Завершить фантазию. – Скомандовал я.

Приятный женский голос, виртуальной помощницы, уточнил:

– Нестор Онисимович, до завершения заявленного вами времени осталось 2 часа 23 минуты. Вы уверены, что желаете покинуть фантазию?

Черт, после обновления опять слетели пользовательские настройки.

– Фанта, обращай ко мне Неон. – Вот же удружили с именем родители.

– Принято. Неон, до завершения заявленного вами времени осталось 2 часа 23 минуты. Вы уверены, что желаете покинуть мир грёз?

– Да.

– Выполняю, Неон, возвращайтесь скорее, ведь любая ваша мечта может стать реально-стью, – ласково прошептал всё тот же приятный голос. – До выхода 120 секунд.

Я мысленно вернулся к только что завершившейся охоте. Когда дрон последнего поколения, способный развивать скорость до ста километров в час, при этом оставаясь совершенно бесшумным, наконец, обнаружил цель и передал изображение устало бредущей девушки на сетчатку глаз, я находился от неё всего в паре кварталов. Отлично, она совсем рядом, пора действовать.

Обернувшись, девушка увидела быстро приближающуюся тень, в последний момент охоты она что-то заподозрила, но было уже поздно. На её лице застыла маска ужаса, а с губ уже был готов сорваться пронзительный крик, но моя левая рука зажала ей рот, а правая привычным движением нанесла удар ножом. Лезвие прошло точно между рёбрами и проткнуло сердце. Анатомию я знаю хорошо. Её глаза расширились, как будто от сильного удивления. Мозг уже понял, что произошло непоправимое, но тело ещё не верило этому и продолжало сопротивляться. Девушка дернулась в отчаянной попытке вырваться, но мои крепкие тренированные руки, а какими они ещё могут быть в собственной фантазии, с лёгкостью её удержали. Глаза жертвы закрылись, тело обмякло, охота закончилась. Непрекращающийся зуд в голове исчез, пружина, скручивающая все мои внутренности, ослабла, но не исчезла полностью. Внутренний зверь получил свою кровавую жертву и, замурлыкав послушным котёнком, уснул.

Как же я ненавижу свою болезнь, которая заставляет меня раз в несколько месяцев превращаться в настоящего зверя. И как же хорошо, что в современном мире есть фантазия, позволяющая держать его под неким подобием контроля. От грустных мыслей отвлекла начавшаяся реклама.

Перед глазами появилась яркая картинка, презентующая новую фантазийную игру. О релизе этой игры вот уже месяц говорят все сетевые порталы планеты. Создатели обещают небывалую доселе детализацию и продуманность мира, а если точнее, то целой галактики. Руководитель проекта – молодой, но чрезвычайно одарённый фантдизайнер придумал огромный открытый мир. Суть рекламы сводится к нарезкам из геймплея. Как ни странно реклама увлекла. Хм, необычное сочетание. На одних кадрах человек, в боевом скафандре, с лазерным ружьем в руках отстреливается от жутких монстров, прущих из джунглей. Видеоряд сменился новым кадром, на котором игрок выпускает по толпе людей разряды молний и потоки огненных шаров, а ему в ответ летят лазерные заряды и гранаты, разбиваясь о магический щит. Следующий кадр, камера установлена в кабине легкого истребителя, который гоняется за непонятной черной машиной, представляющей собой наконецник от стрелы. Вот прицел фиксирует

цель, пилот открывает огонь. От истребителя отделяется ракета и, получив огромное стартовое ускорение, начинает стремительно приближаться к непонятному противнику. Камера делает стоп-кадр и приближается к стреловидной машине. Черная машина ненадолго становится прозрачной. Внутри один человек, его руки, держащие штурвал, горят огнём, реальным огнём! Сюр, ему там холодно стало что ли? Сверху появляется надпись:

– Малый истребитель цивилизации Магос.

Стоп-кадр заканчивается. Перед стреловидным истребителем появляется окно магического портала, на полной скорости он влетает в него и оказывается позади преследователя. Камера возвращается обратно в кабину. На кокпите истребителя появляется экран, показывающий происходящее сзади. Остриё истребителя Магосов выплёвывает из себя разогнанный до огромной скорости плазменный шар. Крик пилота сменяется эффектным взрывом поражённой машины. Поток видео заканчивается и появляется текст:

– Последний шанс оформить предзаказ и получить стартовый бонус. Уже завтра официальный релиз игры Техномагия. Вы начнёте свой путь в магическом или техническом мире и со временем сможете покорить звёзды. В этом мире нет ничего невозможного. Тысячи звездных систем, десятки тысяч планет, населённые как разумными видами, так и дикими первобытными племенами. Сотни миллионов астероидов с полезными ресурсами. Нет никаких ограничений. Полное погружение, никакого вмешательства в игровой процесс. Выбери один из двух путей развития: магический или технический и покори галактику.

Красочная заставка остановилась, таймер выхода отсчитывал последние секунды. Я успел прочитать текст, написанный мелким шрифтом:

– Доступ в игру возможен только с помощью нейропластин моделей ФАНТ-10 и выше. Игра 18+. Создатели игры и корпорация Фантазия не несёт никакой ответственности за события, произошедшие с вами в процессе игры. Принимая пользовательское соглашение, вы берёте на себя всю ответственность...

– Всего хорошего, Неон, до встречи в сладком мире грёз, – прощепетала девушка, и картинка перед глазами потухла. Я снял с виска нейропластину, и убрал её в специальный футляр.

– Свет, легкий.

Электроника выполнила команду, и в моём кабинете включилось освещение. Нажав клавишу на мягком анатомическом кресле, я привел его в вертикальное положение.

– Дневник, секретный раздел.

– Сканирование сетчатки, не закрывайте глаза, – отозвалась электроника офиса. – Анализ биохимических процессов организма. Анализ окончен. Параметры организма в норме, на вас не оказывается давления. Открываю скрытый раздел личного дневника.

Перед глазами появилась голографическая проекция ежедневника. Сегодня 23 августа 453 года, эпохи фантазий, а если по-старому, то 2553 год. Отмечаю дату крестиком. Всего два месяца прошло с предыдущей охоты. С каждым разом промежутки всё сокращаются. Я ударил кулаком по углепластику стола. Боль немного отрезвила голову. Забыл представиться. Меня зовут Нестор Онисимович, но я предпочитаю, чтобы меня называли Неон, и я маньяк. Нет, это, конечно, не профессия, работаю я врачом. А маньячить приходится по необходимости. У меня довольно частое в нынешнее время расстройство психики – потребность в убийстве. Эта болячка, как и шикарнейшие имя с отчеством, достались мне по наследству от отца. На самом деле я не жалею, встречаются имена и позаковыристей. В нашем перенаселённом мире люди устали от Петь, Вась и Саш, которые встречаются на каждом шагу. И родители старались выбрать своему ребёнку редкое имя.

– Вывести запись на завтра.

Так, три человека. Все девушки, и все на коррекцию фигуры. Неплохо, пластика стоит недешево, правда, и ресурс операционной капсулы расходует нещадно. Сказать по правде, особой нужды в деньгах у меня не было. Впрочем, как и у всего населения солнечной системы.

Работаю больше от скуки. Не уходить же в фантазию на годы, как это делает большинство молодежи. Бедность человечество победило очень давно, больше трехсот лет назад, а преступности в нашем обществе не существует около двухсот. После череды энергетических войн люди оказались на грани вымирания. Нефть закончилась, газовые месторождения практически истощились. Электричество, конечно, оставалось, но обеспечить энергией все необходимые отрасли не получалось. В разработку альтернативной энергии страны вкладывали огромные деньги, но результата не было. Мы вплотную подошли к применению ядерного оружия, прошли по самой грани, но смогли остановиться.

Нашу цивилизацию спас сибирский гений Даниил Фантов. Он дал миру Фантазию. И начало новой эпохи. Юный вундеркинд обнаружил, что работающий в определённом режиме человеческий мозг излучает энергию. Как часто бывает с великими открытиями, заметил он это излучение совершенно случайно. В 15 лет он уже работал в крупной компании, разрабатывающей нейронные стимуляторы, которые должны были восстанавливать повреждённые нервные волокна и лечить параличи. Однажды его матери не с кем было оставить младшую сестру, и Данил взял её с собой в офис. Как и все гении во время работы, мальчик отключился от реальности, и сестра оказалась без присмотра, вокруг горы оборудования. Девочка прилепила присоски дистанционных датчиков себе на виски, представляя, что это жуткие пришельцы пытаются добраться до её мозга и высосать его. А она вытащила из кучи оборудования экспериментальный стержень и, представив, что в руках волшебная палочка, начала фантазировать, как она, сильная волшебница, противостоит вторжению. Она случайно включила прибор, который своим гулом отвлек от мыслей Данилу. Парень хотел броситься к сестре и наказать её, но заметив показания прибора, понял, что происходит что-то необычное.

Через 5 лет юный глава государственной корпорации Фантазия представил первую нейронную пластину ФАНТ-1. Прибор погружал сознание человека в управляемую фантазию. Именно в этом состоянии мозг излучает максимальное количество энергии. А специальный детектор улавливает её и помещает в накопитель. Новый вид энергии оказался очень мощным. За 5 часов фантазии накапливалось столько энергии, что можно было зарядить аккумулятор средней малолитражки. С одной стороны, не так уж и много, но с другой, людей на планете недостаточно.

Технология оказалась настолько сложна, что никто из конкурентов России не смог её скопировать. Вся технологическая цепочка по производству хранилась в одном месте, в голове Данилы. Никто из производителей не знал всё. Сколько поступало угроз и требований в тот период, не сосчитать. Мир в очередной раз оказался на пороге ядерной войны. Россия готова была поделиться технологией, но было одно условие – всеобщее объединение. Пришла пора закончить междоусобные распри и объединиться в одно монолитное общество – человечество. Европа и Китай согласились довольно быстро, уже через 50 лет. Когда Россия полностью перестроила всю энергетическую промышленность под новую технологию. Теперь нейронные пластины выдавались любому человеку абсолютно бесплатно. Когда заполнялся внутренний накопитель, человек приходил в один из офисов корпорации, которые открылись на каждом углу, и сдавал заполненный энергией прибор. Взамен он получал пластину того же уровня и деньги. Да, государство не пошло по пути принуждения, а стало платить людям за их фантазии.

Дольше всех сопротивлялись и цеплялись за прошлое США. Они держались 150 лет, израсходовали все накопленные резервы и вогнали свою страну в энергетический коллапс. Города лишились энергии, и последнюю страну Земли захватила волна беспорядков. Центральное руководство было утеряно, штаты один за другим начали объявлять о выходе из состава США и присоединялись к единому человечеству. В итоге через 153 года после презентации молодого Даниила Фантова мир объединился, сплотившись благодаря потрясающей технологии, изобретённой русским парнем.

Далее началась вторая фаза – борьба с преступностью. Технический прогресс вырос до небывалых высот, имея практически неограниченное количество энергии, расцвела робототехника. Особенно бурный рост начался после изобретения технологии беспроводной передачи энергии на большом расстоянии. Произошло это в 158 году новой эпохи. Андроиды и всевозможные механизмы полностью заменили людей на производствах. Осталось совсем немного профессий, требующих постоянного присутствия и контроль живого человека. Люди же погрузились в мир своих грёз. Человечеству стало незачем работать. Люди могли проводить в своих мечтах по пять часов в день, зарабатывая неплохие деньги, которые раньше большинству и не снились. Преступность упала до минимального значения за всю историю. Зачем воровать, когда можно погрузиться в фантазию на пять часов, проваляться все это время на пляже или в окружении гарема красоток, а по возвращении ещё и получить приличную сумму? Зачем насиловать и убивать, когда фантазия неотличима от реальности, а за фантазию не наказывают? Когда люди свыклись с новым мироустройством, единое правительство издало указ от 160 года – любое преступление карается смертной казнью. Любое, даже мелкая кража. Жестко? Возможно. Но подействовало. К этому моменту на территории планеты стало невозможно укрыться от камер наблюдения, которые постоянно мониторили происходящее. Совершить преступление незаметно стало практически нереально. Современные камеры были снабжены тепловыми датчиками, способными просвечивать любое здание насквозь и анализировать происходящее в квартирах людей. После волны смертных казней люди поняли, что как раньше, больше не будет. А правительство, показав кнут, решило побаловать пряником.

Сын Даниила, которому отец после своей смерти оставил все свои наработки, смог усовершенствовать технологию отца. Его нейронная пластина ФАНТ-4 произвела настоящий фурор. Он изобрел технологию компрессии времени в фантазии. Проще говоря, теперь час реального времени не равнялся часу фантазии. Время, проведённое в мире грёз, стало возможно увеличить. Перед погружением в фантазию человек получил возможность выбора, скольким часам фантазии будет равняться час реального времени. В первом приборе максимальная разница составляла 4 часа. То есть за 5 часов реального времени человек находился в мире своих мечтаний 20 часов. Со временем технология компрессии фантазийного времени развилась, и в новейшем приборе ФАНТ-11 один час реального времени может равняться месяцу фантазий.

Но Фантов-младший не остановился и на этом. Пользователям нейронных пластин, начиная с ФАНТ-8, стала доступна технология подключения к чужим фантазиям. То есть, по сути, он изобрёл технологию виртуальной реальности. Зачем это нужно? Когда любой человек может беспрепятственно создать свой собственный мир, спросите вы? Всё очень просто. Любой человек может написать успешную книгу, с интересным сюжетом? Любой человек может создать произведение искусства? Нет? Вот так и с фантазией. У кого-то она есть, и получается создавать красочные миры, а кому-то это не дано, всего воображения только и хватит, что создать комнату с красотками, у которых лица знаменитых актрис. И сейчас самая популярная профессия – это фантдизайнер. Человек, а чаще всего команда из нескольких людей, проектируют игровой мир, и чем лучше развита фантазия, тем более красочной и детализированной получается игра.

Отвлёкшись от мыслей о прошлом, я поднялся на третий этаж своей небольшой клиники. Там располагался жилой уровень. Очень удобно, приёмная и операционная на первом этаже, офис на втором, жилой уровень на третьем. С удовольствием упал на мягкий диван и scomандовал:

- Фанта, первый и второй этаж – режим экономии энергии.
- Принято, – ответил приятный женский голос, скопированный мной у популярной актрисы.
- Вывести меню Голодного дракона.

Перед глазами зажглась голографическая проекция закрытой книги. Сделав несколько перелистывающих движений, нашел нужную страницу, на которой я сохранял подборки любимых блюд. Ткнув пальцем в пятую строку, махнул рукой. Меню исчезло, и искусственный интеллект домашней помощницы произнёс:

– Неон, с вашего счёта было списано 7 фантиков, текущее состояние вашего счёта 144 897 фантиков. Хранилище энергии заполнено на 86%. Пригласить на завтра эвакуатор?

Подумав немного, я ответил:

– Вызывай, только назначь время до первого пациента.

– Хорошо, Неон, могу я помочь чем-нибудь ещё?

– Да, сделай подборку топовых новостей за сегодня.

Искусственный интеллект ничего не ответила, приступив к выполнению задачи. Энергия в наше время стала деньгами. Только использовать её в чистом виде оказалось невозможно. Все накопители сдавались в корпорацию, там фантазийная энергия “обогащалась” и поступала на энергетические станции города. На крыше каждого дома располагался небольшой приёмник, который подключался к беспроводному городскому каналу. Он вёл учет поступающего трафика и, в зависимости от потребности, в конце месяца выставлял владельцу счет. Средний рабочий пятичасовой фантазийный день приносил человеку 800 фантиков. Объединённое правительство долго ломало голову, как назвать общую валюту. Не сумев договориться, решение отдали людям. На общемировом голосовании победило предложение назвать деньги в честь Данилы. Так и появилось название фантик. Нет, официальное название валюты – фант. Но простонародное прозвище фантик прилипло к новой денежной единице намертво.

В своё время я раскошелился и установил большое хранилище. Мне было в лом ходить каждые несколько дней в офис корпорации и сдавать накопители. Я подключил свою нейронную пластину к хранилищу, и фантазийная энергия автоматически перемещалась туда. Полностью заполненное хранилище вмещало энергию, эквивалентную 50000 фантиков. Раз в несколько месяцев я вызывал эвакуатор, за дополнительную плату, естественно, и обменивал энергию на фантики.

Дрон доставки приблизился к стеклу, Фанта проверила идентификационный номер, сравнив информацию с заказом, и выпустила его, открыв окно. Дрон сноровисто поставил мой заказ на стол и улетел. Как я обожаю современный мир.

– Неон, подборка готова, желаете ознакомиться?

– Да, выводи. И ещё, включить личный режим.

– Выполняю.

В стене открылась скрытая дверь, из неё вышла девушка невероятной красоты. Лично подбирал образ андроида, не хотелось покупать общедоступную модель, да дороже, но что такое деньги? Фантики. Фанта взяла еду и, разложив её по тарелкам, по-хозяйски устроилась на диване рядом со мной, включив подборку новостей за сегодня.

– Корпорация Фантазия – любая ваша мечта реальна, стоит только захотеть.

Как же бесит каждый раз при включении голонета, читать рекламу корпорации. И ведь ничего не сделаешь, хорошо, что она постоянно меняется. Новости, как обычно, до тошноты позитивные. Не случается нигде вооруженных восстаний, климатических катастроф, зверских убийств – скукота. По большей части люди предпочитают проводить время дома, со своими фантазиями. Я думаю, если бы фантазийный секс заменял бы реальный, то нас ждало вымирание. Но тело не обманешь, желание физической близости можно лишь немного притупить. Вот и приходится иногда выбираться в свет, чтобы подцепить очередную подружку, благо в современном обществе существуют специальные клубы для этого. Медицина способна справиться с любой болезнью и предохранить от нежелательной беременности. А средняя продолжительность жизни по миру сейчас 239 лет. Дослушав новость о продолжающемся терраформировании Луны, я зевнул и отключил сеть. Ничего не происходит в нашем спокойном мире.

– Фанта, сделай мне массаж.

– Неон, может завтра, я так устала.

Похоже, я переборщил с настройками реалистичности.

– Нет, дорогая, давай-ка сейчас.

Нарочито закатив глаза, она встала и, стянув с меня футболку, начала растирать спину. Между прочим, каждая функция андроида оплачивается и активируется отдельно. Я выложил 500 фантиков за программу профессионального массажа. После часового сеанса отправился в ванну, решив совместить это мероприятие с вечерней фантазией. Установив таймер реального времени на 15 минут, выбрал время фантазии из предложенных стандартных вариантов. Думаю, получаса будет вполне достаточно, и вода не успеет остыть. Прикрепив нейропластину к виску, я скомандовал:

– Фанта вход.

– Выполняю, – раздался приятный голос отовсюду. – Где вы хотите оказаться? – шептал всё тот же голос. – О чем вы мечтаете?

Я представил, как лежу на белоснежном песке, в компании Лизы. Вокруг дикий пляж, вдалеке виднеются ровные столбы пальм, перед нами бирюзовое море, и только мы. Больше никого на всей этой фантазийной планете.

Полчаса пролетели незаметно, когда находишься в компании любимой девушки, забываешь обо всём. Как же жаль, что она погибла. До сих пор не могу поверить в это. И на кой чёрт она пошла в армию? Мечтала о космических полётах? Да сколько угодно, сотни фантазийных миров, неотличимых от реальности. Но нет, она была упёртая, говорила, что ничто не сравнится с реальным пилотированием истребителя, и никакая фантазия даже рядом не стоит. От её истребителя не осталось ничего, метеоритный поток, в который она попала, распылил боевую машину на атомы. Как же так, Лизок? Как же так?

– Внимание, время фантазии завершено, – вывел меня из грустных мыслей приятный голос Фанты, – до выхода осталось 120 секунд. Возвращайся, Неон, любая мечта сбывается, стоит только захотеть.

А далее, как обычно, пошла реклама от корпорации. На этот раз мне пытались впарить процедуру коррекции фигуры. Обещали убрать всё лишнее и накачать мышцы за три сеанса, стоимостью по 5000 фантов каждый. Вот же жулики, я могу проделать всё это за два сеанса по 3000.

Выйдя из ванной, отправился спать, завтра много работы, целых три пациента, как бы не перетрудиться. Эх, люблю современный мир, думал я, засыпая под тихое пение Фанты. Её голос был такой красивый, успокаивающий, дарящий покой. Голосовой синтезатор и доступ ко всемирному репертуару обошлись мне в 1000 фантов, но кто считает эти фантики?

Глава 2 Любопытство

– Вы уверены, что это то, что вам нужно?

Уже целый час последняя пациентка никак не может определиться со своей будущей внешностью и фигурой. Сканер хирургической капсулы вывел голографическую проекцию тела пациентки, и я, следуя указаниям девушки, как скульптор, изменял её. Когда она видела финальный вариант, её что-то не устраивало, и приходилось начинать заново. В душе я уже начал закипать, если ей опять что-то не понравится, то могу и сорваться. Как хорошо, что вчерашняя охота разрядила напряжение в душе. Так, спокойно, клиент всегда прав.

– Да, супер, то что надо! Мой будет в шоке. Приступай, доктор.

Фууух, ну наконец-то.

– Могу справиться за одну процедуру, это займёт 4 часа и будет стоить 10000. Или две стандартные трёхчасовые процедуры по 3000.

Девушка наморщила лоб, на лице отобразилась работа мысли, и она решила:

– Давай за одну, твоя клиника слишком далеко. Лететь сюда ещё раз неохота. О твоей клинике хорошие отзывы в сети, тебе будет лучше, если они не накручены. Иначе будешь иметь дело с моим. Надеюсь, в твоей капсуле нейро... эмм..., короче, пластина, десятого уровня? Про одиннадцатый не спрашиваю, вижу, что капсула старовата.

– Десятого, не беспокойтесь, – любезно проговорил я, а сам подумал, что надо запомнить образ этой куклы и поохотиться на неё в следующий раз. Стоп, хорош, Неон, вот же довела. Не завидую её, кхм, мужу? Парню? Да не важно. Нужно сильно постараться, чтобы я захотел кого-то убить. И как раньше люди справлялись без фантазий? Это сколько негатива в себе хранил каждый простой человек, не имея возможности дать ему выход? Вот так и становятся настоящими маньяками. Копят в себе злобу и обиду на весь мир, пока ненависть не перельётся через край. Своим пренебрежением к окружающим, наглостью и отношением свысока люди сами провоцировали агрессию к себе. А так, кто-то тебе нагрубил на улице, ты сел на лавочку, достал нейронную пластину, представил обидчика и то, что хочешь с ним сделать. Раз и через несколько минут идёшь дальше полностью довольный жизнью.

Пациентка разделась и легла в капсулу. Крышка закрылась, я подключил свою нейронную пластину ФАНТ-10 к хирургической капсуле и приступил к работе. Перед глазами появились две проекции девушки. Реальная внешность и будущий конечный вариант. Работа врача в современном мире очень сильно зависит от фантазии и внимательности человека, возможности представить необходимые преобразования. Помимо всего прочего, врач, как и прежде, должен иметь обширные специфические знания. Как можно приказать автоматике капсулы срастить перелом без знания анатомии? Или как можно ускорить регенерацию тканей без знания физиологии? Никак.

Приходится по старинке сидеть за учебниками, хорошо, что фантограммы существенно облегчают процесс, иначе врачей было бы слишком мало для обеспечения всех людей. Фантограмма – это современный аналог гипнограмм, часто описываемых в фантастических книгах. Возможность записать какую-либо информацию в мозг пока ещё не изобрели. А вот создавать фантазийное пространство, в котором преподаватели, читая лекцию, сразу показывают всё на фантазийном теле человека, с которым можно делать всё что угодно, мы смогли. Причем знающий анатом способен создать фантограмму, в которой можно “разобрать” человека полностью. Выделить каждую мышцу, посмотреть, куда она крепится и за какое действие отвечает. Наглядность в деле врача – это всё! И плюсом ко всему в фантазии усвоение информации идёт на порядок быстрее. Учёные до сих пор спорят, из-за чего это происходит, но факт остаётся фактом. Учебники в реале лишь закрепляют информацию, полученную в фантазии.

Но что-то я отвлёкся. Так, изменим тут. Ага, вот лишняя жировая ткань, которую можно без проблем и последствий удалить, освобождая необходимое пространство. Немного изменить скелет, изогнуть кости, сделать обе половины лица симметричными. Я вылепливал новый образ подобно скульптору. Здесь забрать, здесь добавить. Ага, предупреждение от капсулы о превышении доступного количества тканей, эх, придётся синтезировать и тратить ресурс капсулы, думал, что справлюсь её собственными.

Провозившись час, запустил хирургическую капсулу в автоматический режим и вышел из конструктора тела – самой популярной медицинской фантограммы для пластики. Теперь можно сидеть, пить чай и посматривать на процесс со стороны. Свою работу я сделал, остальное в руках автоматики, а она никогда не подводит.

Увидев себя в зеркале, девушка обрадованно захлопала в ладоши.

– Доктор, ты волшебник. Пока буду лететь домой, оставлю отзыв, скоро у тебя не будет отбоя от клиентов.

Я и так не жалуясь на нехватку работы, подумал я.

– Спасибо за лестную оценку, всего доброго.

Расплатившись, девушка выбежала из клиники. Фууух, наконец-то капризная клиентка ушла.

– Фанта, больше никто не записался?

– Нет, Неон, больше клиентов нет.

Ну и отлично, от работы я никогда не бегу, но и перетруждаться не стоит.

– Капсулу на диагностику и очистку, потом включить режим экономии энергии.

– Принято... Внимание, аварийная ситуация!

Во всём доме раздался громкий, предупреждающий сигнал. Это ещё что такое?

– Вывести проекцию происходящего, – скомандовал я. Перед глазами появился экран, показывающий происходящее на улице. Небольшой флайкар выбился из потока воздушной магистрали и падал, потеряв управление. Да ничего не случится, сразу успокоился я, защита у современных аппаратов на высоте. ИИ¹ флайкара проанализирует ситуацию и возле поверхности выстрелит энергетическим импульсом, гася скорость. Водитель не получит даже царапины.

Но, к моему изумлению, этого не случилось. Машина с громким треском врезалась в землю недалеко от моей клиники и задымилась. Чёрт, почему не сработала аварийная система?

– Фанта, срочно доставить пострадавших в клинику, – скомандовал я.

Андроид выскочила из стены, где находилось зарядное устройство, и бегом направилась к месту аварии. Правила поведения в подобных случаях прописаны очень чётко. Врач обязан оказать помощь пострадавшим.

Уже через несколько минут Фанта притащила окровавленного человека.

– В капсулу его, – скомандовал я, одновременно подключая свою нейронную пластину. Диагностика заняла несколько секунд. Черепно-мозговая травма, обширное внутреннее кровоотечение, разрыв селезёнки, множественные переломы – выдала свой вердикт капсула.

– Кριοимпульс, – командуя я автоматике, нужно замедлить все протекающие в организме процессы, это даст мне больше времени. Всё, за дело, Неон, его можно спасти.

Составление алгоритмов лечения я завершил уже через десять минут. Всё, что мог, я сделал, теперь все в руках автоматики, но самый опасный период прошёл. Мужик должен выкарабкаться. Крови он потерял много, но синтезированной хватит на несколько дней, а за это время его перевезут в нормальную больницу и перельют донорскую. Черт, столько всего умеем, а продлить жизнь синтезированным эритроцитам не получается, они гибнут через несколько дней после начала работы. Странно, что ко мне уже не стучатся полицейские, времени прошло предостаточно.

¹ ИИ – Искусственный интеллект.

- Фанта, ты отправила сообщение в полицию?
- Конечно, Неон, сразу после аварии.
- Тогда почему их ещё нет на месте аварии?

Ладно, скоро должны прилететь. По протоколу мне нужно снять ментальный слепок и передать его полицейским. Это поможет понять причины произошедшей аварии. Вовремя сделанный слепок позволяет увидеть последние минуты перед отключением сознания. Причем его можно снять даже с трупа. В своё время это существенно облегчило поимку убийц.

Так, всё что нужно я сделал, слепок помещен на носитель и готов к передаче властям, которые почему-то не торопятся. Но что же всё-таки случилось? Любопытство терзало мою душу.

- Фанта, обзор окружающего пространства.

Возле места аварии уже образовалась небольшая группа зевак, а сверху пикировал синий флайкар с включёнными проблесковыми маячками. Наконец-то пожаловала полиция. В принципе несколько минут у меня есть, могу заглянуть в слепок и выяснить причину аварии, уж больно любопытно. Нарушаю, конечно, ай, да и ладно, ведь я спас человека, не накажут же меня за любопытство?

Перед глазами развернулась голограмма кабины флайкара, и послышался возбуждённый голос водителя:

– не понимаете, нельзя запускать проект Техномагия. Я обнаружил серьёзную ошибку. В этой игре отсутствует кнопка выхода, игроки смогут выйти в реальный мир только после срабатывания таймера нейронной пластины. Если что-то случится с автоматикой, то люди не смогут покинуть игру, а разбудить их принудительно извне не получится. Физическое отключение нейронной пластины приведёт к тяжелейшей травме мозга и превратит человека в овощ.

– Да престань, Олег Степанович, ты преувеличиваешь, ещё не было зафиксировано ни одного случая, чтобы таймер нейронной пластины выходил из строя. Мы живем в эпоху надёжной электроники, а не в дремучем XXI веке, когда намеренно делали паршивые изделия, чтобы заработать на ремонте и покупке новых устройств.

Водитель общался по голофону с человеком, не узнать которого я не мог. Он говорил с одним из директоров корпорации Фантазия – Бронским Вениамином Андреевичем. Этот медийный человек достаточно часто мелькал в сети и презентовал практически все новые разработки корпорации.

– И всё же, я настаиваю на доработке игры, защита слишком слаба, почему нельзя добавить кнопку выхода?

– Мы уже это обсуждали, если игроки получают возможность выходить в любое время, то рухнет вся игровая система. Тебе, как никому другому, известна причина. Качество и реалистичность игры жестко завязаны на количестве подключённых людей. Искусственный интеллект новейшего поколения использует часть мозговых ресурсов каждого игрока для проработки и детализации мира, и чем их будет больше, тем более реалистичным получится итоговый продукт. Если мы не будем знать точного времени нахождения игроков в мире Техномагии, то не сможем поддерживать качество на высочайшем уровне. Если в какой-то момент люди массового выйдут из игры, то случится провал качества, или, попросту говоря, игра начнёт жестко лагать. Это приведёт к оттоку людей от проекта, что еще больше снизит качество. Замкнутый круг. А если мы будем знать точное время выхода игроков, то сможем, в случае необходимости, продлить их нахождение в игре на нужное нам время. Игроки это не заметят, что для них лишние пару часов, а мы сможем оперативно реагировать на изменение ситуации.

– Я всё это знаю, Вениамин Андреевич, но поймите и вы, если сломается таймер, то люди даже не смогут попросить помощи. Как вы, несомненно, знаете, в игре максимальная компрессия времени. Один реальный час там равняется 720 часам. При подключении к Техно-

магии игрок выставляет желаемое время нахождения в мире игры, а ФАНТ пересчитывает его на реальное и выставляет таймер. Многие ставят максимальную компрессию времени. Максимальное значение таймера нейронной пластины – пять часов, для людей это будет пять месяцев. Большинство не считает время, проведённое в фантазии, рассчитывая на автоматику. Они специально отключают любые уведомления. Вы понимаете, что в случае сбоя, они не будут знать, что умирают. Человек может обойтись без воды в среднем 10 -14 дней. А далее смерть, та же проблема со сном, фантазия не заменяет сон, мозг всё это время продолжает работать. Длительное отсутствие нормального сна приведёт к тяжёлым психическим травмам. Я вынужден поставить вопрос на голосование совета директоров, я уже лечу в главный офис корпорации. Нужно отменить сегодняшний релиз и перенести его как минимум на месяц, за это время, я надеюсь, мы найдём выход из положения.

– Да ты представляешь, сколько денег вложено в проект? А в рекламу? – взорвался криком директор. – Если мы отложим релиз, это лишит нас как минимум трети игроков, а то и половины. Это будет катастрофа, для нормального функционирования нужен постоянный онлайн не менее пяти миллионов, а желательно десять. Игра стартует сегодня!

– Это решать не вам, а совету директоров, – жестко отрезал водитель флайкара, – я скоро буду на месте.

– Что же, ты не оставляешь мне выбора, Олег, прощай.

Собеседник оборвал связь, а через несколько десятков секунд в кабине раздался тревожный сигнал, и громкий голос ИИ произнес:

– Отказ двигателя, перевожу на резервное питание... ошибка, резервный двигатель не отвечает... подаю сигнал бедствия... ошибка, связь недоступна....

Олег хаотически нажимал на кнопки пытаясь реанимировать флайкар, но он по-прежнему не слушался. А тем временем земля была всё ближе и ближе. Темнота.

Запись закончилась. В шоковом состоянии я сидел, пытаюсь осмыслить увиденное, я только что стал свидетелем убийства. Как такое возможно? Автоматика не могла отключиться, это сделали удалённо. Это вообще возможно? В нашем обществе же нет насилия.

– Ох, зря вы посмотрели эту запись, Нестор Онисимович.

– Неон, – машинально поправил я, погружённый в собственные мысли. Так, стоп, кто это незаметно проник в мою клинику?

– Это уже не важно, – произнёс всё тот же голос из ниоткуда. В мою шею воткнулась игла. Кровь моментально разнесла миорелаксant по организму, расслабляя мышцы. Моё тело обмякло в кресле, а прямо из воздуха проявился боец в мимикрирующем комбинезоне войск специального назначения. Он открыл входную дверь и пропустил внутрь Вениамина Андреевича, облачённого в дорогой костюм.

– Что же вы, Неон, нарушаете протокол, – укоризненным голосом произнес он. Ответить я, естественно, не мог, приходилось просто наблюдать за происходящим.

– Доложите обстановку, – скомандовал он бойцу.

– Место аварии оцеплено, местные не видели, как андроид забрал тело и принес его в клинику, камеры мы подчистили. Мы успели навести голограмму пострадавшего во флайкаре, зеваки ничего не заподозрили, за “пострадавшим” прибыла машина скорой помощи и увезла, машину уже убрали, все разошлись по домам. Врач неплохо подлатал Олега, скоро капсула выпустит его.

– Отлично, хорошо сработано, осталось решить, как поступить с нашим любопытным другом.

Оба посмотрели на меня. И по их взгляду я понял, что мне не стоит ждать ничего хорошего.

– Сколько у вас с собой ломаных ФАНТов? – спросил директор Фантазии.

– Два.

– Отлично, поступим следующим образом: когда Олег придёт в себя, погрузишь этих двоих в фантазию, подключишь к Техномагии, самый дешевый аккаунт, пусть поработают напоследок на благо корпорации. На старте каждый подключенный мозг на счету. ИИ дома убить, окружающие камеры перенаправить так, чтобы клиника не попадала в поле зрения. Когда они умрут, надо будет придумать легенду, мол, сумасшедший доктор взломал ФАНТ и убрал таймер отключения. В общем, сами придумаете, вы в этом лучше разбираетесь. Поставишь им нейронный блок, чтобы не смогли рассказать ничего из произошедшего непосвящённым людям.

– Я взломал ИИ, этот доктор отлично подходит на роль сбрендившего маньяка, гляньте на эти записи. – Вениамин некоторое время изучал мой секретный дневник.

– Отлично, лучше и быть не может. Общественность проглотит это с удовольствием. С сегодняшнего дня Олег официально в отпуске, две недели его искать не будут, всю запись доктора отменить, клинику закрыть. Что-то перемудрили мы с охраной граждан, даже нам сложно будет незаметно провезти трупы. А так всё складывается очень даже хорошо. Работайте, а у меня дела, через три часа релиз игры, мне нельзя его пропустить. И ещё, кошелек доктора – это ваша оплата.

Вениамин Андреевич удалился.

– Эх, Неон, Неон, – грустно произнес оставшийся в операционной боец, – ты что не знаешь старую русскую поговорку? Любопытство сгубило кошку. Вот передал бы нам сейчас Олега, отдал запись слепка, получил бы солидное вознаграждение от корпорации и продолжил бы жить в своём идеальном мире. Но нет, тебе надо было влезть в эту историю, а разгребать теперь придётся мне. Сколько я тут провожусь с вами? А дома ждёт молодая жена. Кстати, она только сегодня была у тебя на процедуре. Я получил довольно лестный отзыв о твоей работе, а ей угодить сложно, уж я-то знаю.

Неизвестный боец продолжал говорить, периодически покидая поле моего зрения.

– Фанта 112, – сделав неимоверное усилие над собой, сумел произнести я.

Боец расхохотался, и через его смех я услышал ответ андроида.

– Прости, Неон, у службы безопасности государства высший приоритет.

Отсмеявшись, он продолжил свой монолог.

– Ой, Неон, ой, уморил. Ты прям как ребёнок. Неужели ты свято верил, что все технологии, которые выпускает наше государство, сделаны исключительно для удобства и комфорта граждан? Я открою тебе страшную тайну, никому не говори, – нарочито сделал заговорщицкий голос мужик. – Это всё сделано для контроля над человеческой толпой, – тихим шёпотом произнес он прямо мне в ухо. – В каждом андроиде, каждом приборе есть следящие устройства. Ты думаешь, почему официально не стало преступности? Да потому что мы приучили мир к гаджетам, люди больше не могут жить без разнообразных приспособлений и устройств. И каждое такое устройство передаёт сигнал в региональный центр. Стоит тебе нарушить закон, как информация тут же окажется у нас, и по твою душу будет выслан отряд полиции. То же касается и этих железяк. – Он кивнул в сторону Фанты. – Ты думаешь, отцы основатели не подстраховались, когда выпускали андроидов в массы? В их прошивку намертво вбито подчинение службе безопасности. Так что можешь прекратить свои жалкие попытки к сопротивлению, нужно было думать раньше, когда в твою тупую голову пришла идея заглянуть в слепок.

Он ушел в другую комнату. Мысли металась в голове. Чёрт, вот это я попал. Как же выбраться из сложившейся ситуации? И дернул меня черт заглянуть в слепок. А наш мир оказался не таким идеальным, каким я его считал. Да и как я мог думать иначе? Нам со школы вбивают в голову, что мы победили преступность, победили бедность, работай и всё будет хорошо. Любая мечта может осуществиться. Тьфу, заговорил слоганами корпорации. Не о том думаю. Что за препарат мне ввели? Сколько уже прошло времени, а тело по-прежнему деревянное. Вернулся боец, он прикрепил мне к виску устройство и начал ставить нейронный блок.

Эту технологию я знал хорошо, во время обучения у нас был целый курс, посвящённый данному разделу. Устройство аппарата блокировки секретно, им владеет только государство. Но принцип кодировки сознания достаточно прост. После включения специалист начинает проговаривать, какую информацию нельзя разглашать. Лучше всего, если запретные к разглашению сведения были получены недавно. Они ещё не успели отложиться глубоко в подкорку, и блок ложится хорошо. Сложнее, если информация старая, тогда существуют лазейки.

Этот человек оказался опытным, он, похоже, не раз уже проделывал процедуру. Закончив, он усмехнулся и снял прибор.

– Ну, вот и всё, осталось только дожидаться пробуждения Олега, и вы сможете перед смертью несколько лет провести в волшебном мире фантазийной игры. Я, так уж и быть, поставлю вам максимально возможную компрессию времени. Так сказать, компенсация за непрожитые годы.

– Может блока достаточно? – сумел, не разжимая зубов, пробубнить я.

– О нет, мой друг, недостаточно, никто не должен знать об истинном положении дел в мире. А блок при желании можно снять, ты как врач обязан знать это.

Тут он прав, я это знаю, да черт, я готов всю жизнь молчать в тряпочку, лишь бы отпустили, да кто же мне поверит на слово.

Тут открылась капсула и выпустила пациента. Бледность его кожи прошла, Олег пошевелился, немного приподнял голову, он был очень слаб и еле двигался. К нему тут же подошел до сих пор неизвестный мне боец и ловко прицепил к виску нейронный блокиратор. Прделав ту же процедуру, только с немного изменённым текстом, знал бывший сотрудник корпорации явно больше, мужик достал из кармана ФАНТ. Я узнал плавные обводы новейшей модели.

– Так, время погружения 9999999..... – он показал мне экран ФАНТа, полностью заполненный девятками, издевается козёл. – Таймер отключаем, – он картинно нажал скрытую кнопку, – час за месяц, интересно, сколько вы продержитесь? Надо бы сделать ставку. Держу пари, что очкарик не протянет и недели, его организм и так слаб, а тут еще такое напряжение.

Он прав, у Олега максимум двое суток, а может и того меньше. Искусственные эритроциты не проживут дольше. Приятной игры. Перед самым запуском ФАНТа Олег понял, куда его собираются запихнуть, и произнес еле слышно.

– Олето, найди меня, я буду играть за...

ЗА КОГО? Чёрт, договорить ему не дали, погрузив в мир фантазий.

– Ну что, Неон, теперь твоя очередь. Какой разговорчивый наш Олежа, чуть не лишил тебя интриги выбора. Ваши шансы 50 на 50, что окажетесь по одну сторону баррикад. Но открою тебе ещё один маленький секрет – стартовых планет сотни, сможешь сам просчитать шанс, что вы окажетесь на одной? Правильно, меньше процента. Удачи, буду болеть за тебя!

Тьма, и приятный женский голос:

– Спасибо, что пользуетесь услугами корпорации Фантазия – любая ваша мечта осуществима, стоит только захотеть.

Глава 3 Выбор пути

– Добро пожаловать в мир Техномагии, до официального старта игры осталось 20 минут. Выберите себе ник.

Эти слова – первое, что я увидел после принудительного погружения в фантазию. Чёрт, чёрт, чёрт. Как же всё хреново. Так, стоп, Неон, успокоиться. Олег должен много знать об игре, он ведь участвовал в её разработке. Он поможет нам выбраться, нужно только его найти. Что он там сказал перед погружением? Олето. Ага, это его будущий ник, одной проблемой меньше. Настырная надпись мелькала перед глазами, мешая думать.

– Неон, – громко произнёс я, может, это заставит курсор исчезнуть?

– Принято, ваш идентификационный номер 7986543.

Строка с ником моргнула и исчезла. Вместо неё появились проекции двух людей. На одной был изображен гуманоид в боевом футуристическом скафандре. Надпись над ним гласила – республика Технос. На другой человек был облачён в старомодную мантию с капюшоном, изящная вышивка которого светилась разноцветными огнями. Империя Магос, говорила вторая надпись. Мне предлагалось сделать выбор, за какую из сторон предстоит играть. Чёрт, кого же выбрал Олег? Думай, Неон. Да что тут думать, взорвался я. НЕ ЗНАЮ!!! Я видел этого Олега первый раз в жизни, без понятия, кого он там выбрал. Буду магом, решил я. Быть может, я не выберусь из этой передрыги, а магом играть веселее, фантазировал как-то на эту тему. Очень понравились мне ощущения могущества.

Проекция мага налилась красками, из неё стали выходить новые, выстраиваясь в ряд. Одеты волшебники были по-разному, над каждым был написан определённый игровой класс. Хм, какое разнообразие. Техник, инженер, стрелок, оператор щитов, пилот истребителя, десантник, абордажник, оружейник и ещё куча разных классов. Некоторые, такие как пилот среднего корабля, пилот тяжелого корабля, капитан среднего корабля, оператор боевого голема, были для меня закрыты. Требовался более дорогой аккаунт. Как космические полёты будут сочетаться с концепцией магического мира, я пока понять не могу, но выбрать класс нужно прямо сейчас. И вот здесь я задумался. Как мне найти Олега? Неизвестный боец, отправивший нас сюда, был прав. Шанс, что мы окажемся на одной планете, ничтожно мал. Значит, мне потребуется мобильность.

Из доступного выбора мне подходит только пилот истребителя. Я выделил нужный класс, открылось скудное описание. Пилот истребителя первого ранга способен управлять кораблями первого поколения. Чем выше ранг пилота, тем более новые конструкции истребителей станут мне доступны. С этим всё понятно. Ладно, решил, выбираю.

Следующая проекция ввела меня в лёгкий ступор. Перед глазами стояли шесть человек в летных скафандрах странного покроя. Они были исполосованы линиями, святающимися определённым цветом, все они сходились к рукам, по локоть горящими тем же цветом. У всех было моё лицо. Жуть, шесть копий Неона, это уже перебор. У первого руки подсвечены коричневым. Если выберете мага земли, ваш истребитель будет более живучим. К максимальному количеству ЕП (единица прочности) корпуса истребителя будет прибавлено 0,2% за уровень персонажа. У второго руки горели голубым цветом. При выборе мага воздуха ваш истребитель будет более стойким. К максимальному количеству ПЩ (прочности щита) щитовой установки будет прибавлено 0,2% за уровень персонажа. У третьего руки светятся ярко-синим. Если выбрать мага воды, ваш истребитель будет более быстрым. К максимальному количеству ЕС (единиц скорости) двигателя будет прибавлено 0,2% за уровень персонажа. У четвертого руки светились красным. При выборе мага огня ваш истребитель будет более мощным. К максимальному количеству ОП (очков повреждения) будет прибавлено 0,2% за уровень персонажа. У пятого вместо рук была тьма. Если выбрать мага тьмы, ваш истребитель будет более незамет-

ным. К максимальному количеству ОМ (очков маскировки) кристалла маскировочного поля будет прибавлено 0,2% за уровень персонажа. У последнего вместо рук были сгустки света. При выборе мага света ваш истребитель будет быстрее восстанавливать ЕП как чужих повреждённых кораблей, так и свою. К максимальному количеству ОВ (очков восстановления) блока восстановления будет прибавлено 0,2% за уровень персонажа.

Так, а вот это уже становится интересно. Фантазия у разработчиков отменная. Если и дальше все будет на таком уровне, то играть будет не скучно. Чёрт, о чём я думаю. Так, соберись, Неон, думай о деле, кем выгоднее играть? Дамагером², танком³, хилом⁴ или стелсером⁵? Что для меня важнее? Конечно, скрыт, тут и думать нечего. Возможность незаметно прокрасться мимо противника бесценна. Так же как и свалить по-тихому, если припечёт. А всё остальное можно увеличить покупкой более мощных блоков. Итак, решено, да здравствует великий темный маг и скрытник – Неон. Мда, как-то мой ник не совсем подходит к амплуа стелсера, ну да ладно, главное, что не светится и не выдаёт меня, усмехнувшись, подумал я и подтвердил выбор. Нет, ребенок в мужчине живет как минимум до 40, а мне всего 25, еще расти и расти. О чём я думаю? Кажется, мне нужен хороший мозгоправ.

Мои сумбурные мысли прервало сообщение системы:

– До официального старта игры осталось 10... 9... 8... 1...

Ну, привет, Техномагия, посмотрим, что ты за зверь. Пошла заставка.

На фоне звездного неба появился текст: корпорация Фантазия совместно с фантдизайнерским агентством Трудрим представляют фантазийную игру Техномагия, эксклюзивный автор фантазии Бла, бла, бла. Дальше я читать не стал. Стандартная заставка любой игры. О, пошёл видеоряд. Мне показали космическую станцию, к ней были пришвартованы пять кораблей разной конструкции. Я узнал плавные, как будто стеклянные, обводы корабля империи Магос и грубый, прямоугольный силуэт корабля республики Технос, виденные мной в рекламе игры. Ещё три машины мне не знакомы.

Камера начинает приближаться, и я проникаю внутрь станции, в большой комнате собралось пять человек, или, точнее, пять гуманоидов, так как людьми на этом собрании являются лишь двое. Оставшаяся тройка – это представители других цивилизаций. У одного из них, облачённого в массивный с виду, позолоченный доспех – скафандр, волосатая голова быка, с десятисантиметровыми острыми рогами. Надпись над ним гласит – цивилизация Мино-таур. Второй гуманоид невысокий, с гипертрофированной мозговой частью черепа. От подбородка свисают несколько мерзких на вид, тонких кусков серой кожи, напоминающих некое подобие бороды. Надпись над ним говорит, что сей продукт фантазии называется цивилизация Серум. Последний участник собрания немного похож на эльфа вытянутыми ушами, правда, на этом сходство и заканчивается. Его рост около трёх метров, конечности и туловище тонкие, череп вытянутый, напоминает заострённое яйцо, кожа зелёная. Цивилизация Эленти.

Ага, значит, в игре, помимо людей, есть и другие расы, в рекламе об этом не говорилось. Хотя какая разница, всё равно человеческий мозг не может примерить на себя личину другого существа. Было проведено множество тестов. Фантазия отказывалась работать, когда человек пытался представить себя в роли прекрасного эльфа или мускулистого, клыкастого орка. Мозг – это странное творение эволюции, непознанное даже сейчас, на пике развития медицины. Единственный случай, когда добровольца принудительно ввели в фантазийное, нечеловеческое тело, не привёл ни к чему хорошему. Сразу после выхода у него развился острый психоз, с последующим нарушением когнитивных функций мозга. Или попросту говоря, у человека

² Дамагер – игрок, наносящий большое количество урона противнику.

³ Танк – игрок, обладающий большим запасом жизни и вызывающий на себя агрессию противника.

⁴ Хиллер – игрок, который восстанавливает здоровье другим игрокам.

⁵ Стелсер – игрок, чаще всего атакующий из состояния невидимости.

поехала крыша, а потом он превратился в овощ. Эксперименты в этом направлении быстро свернули. Хотя теперь, зная истинное положение дел в нашем государстве, я уже ни в чём не уверен.

Все члены саммита ожесточённо спорят друг с другом. В какой-то момент они хватаются за оружие. Кто нанёс первый удар, я так и не понял, но вспыхнувшая потасовка моментально переросла в настоящее сражение. К своим лидерам на помощь пришли прятавшиеся за перегородкой станции солдаты и утащили раненых начальников. Камера начала удаляться, от станции отстыковались корабли, и бой перешёл в космическое пространство. Закончился он ничьей, сильно побитые корабли удалились в разные стороны, и пред глазами возникла надпись: Вторая галактическая война началась.

Так себе завязочка, подумал я, как-то все просто. Пришли, поругались, подрались, началась война. Ну ладно, я сюда не играть пришел. Точнее, я сюда вообще не приходил, меня насильно запихнули. Перед глазами появилась проекция галактики. Я мысленно присвистнул. Спиральная по типу, она была огромной и насчитывала сотни тысяч звезд. Каждая звезда – это солнечная система, с десятком плюс-минус планет и многими миллиардами астероидов. Если предположить, что эта проекция является игровой территорией, то из этого можно сделать только один вывод – Я ЗДЕСЬ СДОХНУ!!!! Как мне найти Олега за четыре года в таком огромном пространстве? Так, Неон, хватит паниковать, я знаю его ник, наверняка существуют чаты, будем решать проблемы по мере их поступления. Проекция выделила участок галактики, обведя его пунктирной линией, обозначающей границы империи Магос. Да в этом пространстве одних звезд не меньше тридцати тысяч, а скорее всего, значительно больше. Вот это я попал.

Перед глазами появилась системная надпись.

– Добро пожаловать в фантазийную игру Техномагия, Неон. Осуществляется сбор данных об оплаченном аккаунте. Выполнено, у вас базовый аккаунт, вы не можете выбрать стартовую планету. Выбор будет произведён случайным образом. Осуществляется анализ недавно основанных колоний. Выполнено, за сто лет империя начала активную космическую экспансию. В системе, где присутствует атмосферная планета, пригодная для заселения, строится гиперпортал, на орбите планеты собирается станция, а на поверхности основывается стартовый форпост, со всем необходимым для жизни оборудованием. Станция и форпост соединяются атмосферным лифтом. Далее колония переводится на самообеспечение, с выплатой обязательного налога метрополии. Обнаружено 1030 новых колоний. Осуществляется случайный выбор. Выполнено. Ваша стартовая планета – Соул 231. Желаем вам приятной игры.

Проекция выделила самый крайний участок галактики, он находился практически вплотную к космической пустоте, да еще и недалеко от границы владений империи, в общем, самое захолустье, к тому же пограничное. Вот же чёрт, рандом не на моей стороне. Камера начала приближаться, вот я уже мельком успел заметить систему, в которой насчитывалось восемь планет. По пути встретились огромные скопления астероидов, в которых сверкали маленькие точки космических кораблей. Наконец, камера уперлась в небольшую зелёную планету с вкраплениями морей и озёр. Облетев её по кругу, камера зависла над довольно большим городом. От центра города вверх тянется луч света, упирающийся в космическую станцию, находящуюся на орбите планеты. В этом луче угадывается движение вверх и вниз. Перед глазами появилась надпись:

– Осуществляю вход.

Картинка перед глазами исчезла, сменившись темнотой.

– Вставай, новоиспечённый адепт тьмы.

Услышал я и открыл глаза. Я лежал на каменном постаменте, из одежды на мне были только шорты, доходящие до колен. На груди я обнаружил рисунок пентаграммы. Он был выполнен чёрной краской, или не краской? Пойди, пойми этих магов. В общем, чем-то тём-

ным. Передо мной стоял бородатый мужик, закованный в боевой скафандр обсидианового цвета. Его руки клубились тьмой, создавалось ощущение, что они горят. Вот только, по всей видимости, это "горение" не вызывало никаких неприятных ощущений у мага. Над головой имелась системная надпись:

– Великий магистр Танурис. 589 уровень.

Я присвистнул, нормальная такая стартовая локация. Приподнявшись, сел на постаменте, а великий магистр продолжил говорить:

– Ты был избран из сотен тысяч низших. Я вдохнул в тебя искру магии, теперь всё в твоих руках. Она может разгореться и превратиться в костёр или затухнуть.

Бла, бла, бла. Одна болтовня, скукотища. Когда меня уже выпустят из этого жертвенного зала. Из-за своих мыслей я пропустил часть его речи, услышав окончание.

– Иди же в свободный мир и поступками своими прославляй великую империю Магос.

Ну, наконец-то. Инициация закончилась, магистр исчез во вспышке портала, а я, оставшись в одиночестве и тишине, решил ознакомиться с игровым интерфейсом. Что мы имеем?

Ник: Неон

Идентификатор: 7986543

Уровень: 1. 0,2% к очкам маскировочного поля.

Опыт: 0/1000

Класс: Пилот

Ранг: 1 (требуется подтверждение)

Специализация: Малые корабли*.

Стихия: Тьма (0,2% к ОМ за каждый уровень)

Тут все понятно. А что за звездочка в специализации? Ага, понятно, в игре есть мысленное управление. Когда я подумал об этой звездочке, открылось окно с дополнительной информацией. Я узнал, что специализацию можно улучшить. Так как у меня самый дешёвый аккаунт, вот же барыги, пожалели денег, то мне придётся начинать прокачку класса с самых низов. Чтобы получить возможность управлять космическими кораблями других видов, средними эсминцами там или тяжёлыми крейсерами, мне нужно повысить ранг пилота до 20. Тогда появится возможность овладеть навыками управления средними кораблями, на 50 ранге – тяжёлыми.

Тут-то я и оценил всю неумолимую силу доната⁶. Владельцы премиум-аккаунта могут начинать игру, выбрав класс – пилот тяжелых кораблей. Значит, ранг пилота у них уже полтинник. Понятно, что сразу им никто не доверит управление здоровенной машиной, да и стоит такая покупка ого-го, но сам факт сей несправедливости меня возмутил. Погоревав о несправедливости судьбы, продолжил знакомство с интерфейсом.

– Параметры персонажа

Жизнь: 100/100. +100 ед. к прочности корпуса корабля (ЕП).

Мана: 0. 0 к прочности щита (ПЩ).

Бодрость: 100/100. +100 ед. к ёмкости накопителя энергии (ЁНЭ).

Физический урон: 0. 0 к грузоподъёмности игрока и корабля (ГП)

Магический урон: Урон заклинания + интеллект + урон оружия/ интеллект + урон атакующих элементов корабля (ОП)

Шанс уклонения: 0. 0 к манёвренности корабля (МК)

Скорость бега: 0. 0 к мощности корабельного двигателя (МД)

Точность заклинаний: 0. 0 к точности наведения корабля (ТН)

Невидимость: 10 секунд. + 10 очков маскировки корабля (ОМ)

⁶ Донат – перевод реальных денег в игровую валюту.

Радиус обнаружения: 10 метров/тыс. километров. + 10 тыс. метров к дальности сканирующего артефакта.

Восстановление ЕЖ/ЕП: 0. 0 очков к ёмкости блока восстановления (ОВ)

– Характеристики персонажа:

Телосложение/ЕП корабля: 1

Мудрость/ПЩ корабля: 0

Выносливость/ЁНЭ корабля: 1

Сила/грузоподъёмность корабля: 0

Интеллект/ ОП корабля: 0

Ловкость/манёвренность корабля: 0

Скорость/ускорение: 0

Точность/наводка: 0

Скрытность/ маскировка: 1

Наблюдательность/система обнаружения: 1

Регенерация/ система ремонта: 0

Свободных очков характеристик: 8

Свободных очков заклинаний: 3

Я потёр виски. С этими ЁНЭ, ОП и ПЩ чёрт ногу сломает. Немного подумав, уловил систему. Каждое вложенное очко повышает характеристику. Это в свою очередь влияет сразу на два параметра. Увеличивает живучесть и мощь игрового персонажа, что важно во время кача на планетах, а также повышает ТТХ⁷ корабля. Довольно оригинальная идея. При одинаковом оборудовании корабля преимущество будет у игрока с большим уровнем. Если, конечно, он нормально распределит полученные очки характеристик. Прокачав уровень персонажа, можно так повысить параметры истребителя, что донатор с высоким рангом пилота, но низким левелом⁸, будет нервно курить в сторонке. А если поставить ещё и крутые блоки в свою машинку, размечтался я.

С распределением очков характеристик надо повременить, вложу по одному в интеллект и мудрость, чтобы появились мана и магический урон, а там буду поступать в зависимости от обстоятельств. Строчка с параметрами изменилась:

Интеллект/ ОП корабля: 1

Магический урон: Урон заклинания + 10 + урон оружия/ 10 + урон атакующих элементов корабля (ОП)

Мудрость/ПЩ корабля: 1

Мана: 100. + 100 единиц к прочности щита (ПЩ).

Так, значит, одно очко характеристик, вложенное в интеллект, даёт прибавку к урону 10 единиц, и такое же очко, вложенное в мудрость, прибавляет 100 маны.

Теперь перейдём к самому интересному, магистр что-то говорил о заклинаниях, которые он вложил в мою голову. Открыв соответствующую вкладку, увидел ветвящееся древо заклинаний. Основная масса его была тёмной, лишь в самом низу горели четыре изученные пиктограммки. От них в разные стороны расходились линии к другим заклинаниям, которые откроются на более высоком уровне развития персонажа. Также имелась вкладка с космическими заклинаниями. На ней висел замок, доступ откроется на 10 уровне.

⁷ ТТХ – тактико-технические характеристики.

⁸ Левел – уровень персонажа.

Заинтересовавшись, начал читать информацию по всем заклинаниям. Разнообразие поражало, чего тут только не было: баффы, дебаффы, атакующие, защитные заклинания. Некоторые заклинания имели двойное назначение и могли использоваться как на планете, так и в космосе. В самом верху древа увидел заклинание портала, которое анонсировали в рекламе игры. Просчитав путь к нему, чертыхнулся. Нужно будет вложить как минимум 150 очков заклинаний, чтобы открыть портал. А помимо него, было ещё много вкусной и полезной магии. Плюс в том, что соседние ветви древа пересекались, и к одному и тому же заклинанию можно прийти разными путями. Ладно, пора раскатывать губу и опускаться в самый низ. Итак, что мы имеем?

Название: Стрела тьмы.

Уровень: 1 (Для вашего аккаунта рост возможен только при вложении свободного очка заклинаний, для открытия возможности прокачки заклинания своими силами приобретите премиум аккаунт)

Урон: 5 (+5 на следующем уровне)

Требования маны: 10 (+2 на следующем уровне)

Время каста: 3 секунды (-0,2 секунды на следующем уровне)

Дальность: 10 метров (+1 метр на следующем уровне)

Перезарядка: 10 секунд (-1 секунда на следующем уровне)

Мда, не густо. И опять бонусы для донаторов, как же грустно играть на базовом аккаунте. Это значит, какой-то чувак с большим кошельком будет бегать, гасить мобов и тем самым постепенно повышать уровень заклинаний, а я смогу усилиться, только вложив свободное очко? Нечестно как-то. Хотя когда создателей игр интересовало что-то кроме прибыли? Чем ещё порадует система?

Название: Стихийный щит

Уровень: 1 (Для вашего аккаунта рост возможен только при вложении свободного очка заклинаний, для открытия возможности прокачки заклинания своими силами приобретите премиум-аккаунт)

Поглощение урона: 50 единиц любого урона (+50 на следующем уровне)

Требование маны: 50 (+10 на следующем уровне)

Время каста: 10 секунд. (-0,5 секунды на следующем уровне)

Перезарядка: 2 минуты (+ 30 секунд на следующем уровне)

Так, а что поменялось? Почему на втором уровне щита увеличивается откат применения? Ааа, понятно, это защитные заклинания, чем больше степень поглощения, тем дольше откат. Ну что же, логично, если бы можно было накладывать щит сразу после его спадания, то персонаж был бы неубиваемым.

Название: Слабость

Уровень: 1 (Для вашего аккаунта рост возможен только при вложении свободного очка заклинаний, для открытия возможности прокачки заклинания своими силами приобретите премиум-аккаунт)

Действие: -3% к скорости, жизни, бодрости, мане выбранной цели. (+0,5% на следующем уровне)

Требования маны: 25 (+5 на следующем уровне)

Время каста: 8 секунд (-0,3 секунды на следующем уровне)

Дальность: 10 метров (+1 метр на следующем уровне)

Перезарядка: 1 минута (-2 секунды на следующем уровне)

Ну и последнее доступное мне заклинание:

Название: Теневое зрение

Уровень: 1 (Для вашего аккаунта рост возможен только при вложении свободного очка заклинаний, для открытия возможности прокачки заклинания своими силами приобретите премиум-аккаунт)

Свойства: Повышает точность атак магией тьмы на 5% (+ 1% на следующем уровне)

Требования маны: 30 (+10 на следующем уровне)

Время каста: 5 секунд (-0,2 на следующем уровне)

Время действия: 5 минут (+1 минута на следующем уровне)

Перезарядка: 10 минут (-5 секунд на следующем уровне)

Понятно, магистр вложил в мою голову по начальному заклинанию каждого направления. А дальше крутись сам, высчитывай и строй собственный билд⁹. Надо подумать, куда вложить три очка. Или вообще не вкладываться в начальные заклинания, а подождать, когда откроются более мощные? Следующие заклинания откроются на пятом уровне. Ладно, пока отложим, приду на место кача, понаблюдаю за другими и сделаю выводы. Тут спешить нельзя. Несколько неверных решений, и персонаж запорот навсегда. Я, кстати, не уверен, что смогу пересоздать чара¹⁰. Так что не буду рисковать. Что у нас там дальше?

Дальше был инвентарь. К моему удивлению, он не был пуст. В трёх из 15 ячеек лежали предметы. Деревянный жезл, рубашка и ботинки. Так, и как всё это достать? Стоило мне об этом подумать, как предметы появились в руках. Понятно, надо думать конкретнее, а то в следующий раз вывалю весь инвентарь. Начну с жезла – толстый кусок отшлифованного дерева, длиной сантиметров десять, оканчивается небольшим стеклянным шаром, в котором клубится тьма. Описание не вызвало у меня особых восторгов:

Название: Деревянный жезл новичка.

Тип: обычный

Урон: 3-5

Прочность: 25/25

Слотов под заклинания: 10

Требования: Нет

Стоимость продажи: 0

Серая рубашка была сделана из мягкой и удобной ткани. Никаких бонусов в описании предмета нет, так же как и на ботинках. Но от этого они не становятся менее удобными. Хотел уже было закрыть инвентарь, как взгляд уперся в строчку с балансом. В душе вскипела ярость, всё-таки обчистил, сволочь.

– Фантов на личном счёте – 0. Кредитов на виртуальном счёте – 1000. Стоимость конвертации: 1 фант = 10 кредитов. 1000 кредитов = 1 фант. Мда, вводить реальные деньги намного выгоднее, чем выводить. Так, стоп, значит, можно вывести деньги и накопить на улучшение аккаунта? Отличная новость, где там бегают пушистые зайчики, пора начать массовое уничтожение мобов.

Но прежде надо все-таки закончить с интерфейсом. Вот я фуфел, чат, сколько я уже в игре? Полчаса? И не попытался написать Олето.

– Найдено 8857 игроков с данным ником, вы не можете связаться с игроком, если он находится за пределами вашей текущей солнечной системы. Для более точного поиска укажите идентификатор, сопряжённый с именем.

⁹ Билд – собственный вариант раскладки персонажа.

¹⁰ Чар – персонаж.

Мда, облом. Популярный ник выбрал себе Олег. Ладно, что там осталось? Вкладка с умениями, горит одна из 15 ячеек. Мысленно навожу на неё курсор и получаю информацию:

– Уход в тень. 1 уровень. Умение работает как на планетах, так и в космосе. Позволяет скрыться из поля зрения противника. Длительность умения зависит от характеристики скрытности. Вы сможете обнаружить другого мага в тени в том случае, если сумма вашей наблюдательности и скрытности будет выше этой суммы у противника. Важная информация – каждая атака из тени уменьшает время действия умения вдвое. Для активации умения задайте ключ-слово. Важная информация – ключ-слово можно произнести как голосом, так и мысленно. Будьте осмотрительны, подбирайте фразу грамотно, неосторожная мысль может привести к спонтанной активации. Перезарядка умения 10 минут на планете, 90 минут в космосе. Длительность перезарядки уменьшается с ростом уровня умения. Важная информация – для вашего аккаунта рост возможен только при вложении свободного очка умений, для открытия возможности прокачки умений своими силами приобретите премиум-аккаунт.

А вот и обещанная абилка¹¹, очень неплохо, нужно будет хорошенько вложиться в скрытность. Жаль, и здесь не могу прокачивать сам, что за дискриминация по донатерскому принципу? Придумал фразу – да воцарится тьма. Я никогда так не говорю, и спонтанная активация маловероятна, а фраза вроде не сильно длинная, в случае чего можно изменить в любое время.

Посокрушался немного об отсутствии внутриигрового форума. Нет в реале-то он, скорее всего, есть, но попасть туда можно как раз только из реальности. А как было бы просто – создать тему и ждать, когда Олег додумается туда заглянуть.

Ладно, пора выбираться отсюда и начинать прокачивать персонажа. У меня есть одно большое преимущество перед другими игроками – мне не надо выходить в реал. Правда, первые пять месяцев оно не будет особо заметно, многие занырнут сразу на максимальный срок, но об этом думать не хотелось. Ну что, Соул 231, я иду.

¹¹ Абилка – умение

Глава 4 Первые шаги

Портал, находившийся в центре комнаты, выкинул меня у опушки леса. Я огляделся, дичь, ну и фантазия у разработчиков. Стволы виднеющихся неподалёку деревьев обычного цвета – коричневые, серые или белые, а вот листва! Я смог разглядеть всю радужную палитру. У некоторых экземпляров цвет менялся прямо на моих глазах. От такого разнообразия цветов быстро устаёшь. Я отвернулся от леса и увидел километрах в десяти большой город, окружённый высокой стеной. Понятно, прежде чем доберёшься до безопасного места, пройдёшь боевое крещение.

Кое-где уже раздавались звуки схваток, но разглядеть что-либо не получилось. Обзор перекрывал такой же разноцветный кустарник. Ну что же, подождём, я никуда не тороплюсь, а распределять очки характеристик и заклинаний, лучше основываясь на чужом опыте, а не на своём. Рано или поздно кого-нибудь выбросит в поле моего зрения, тогда-то я и подсматриваю за первыми действиями других игроков.

Не сделав ни единого шага, я уселся на короткую травку, между прочим, синего цвета. Складывалось впечатление, что по ней недавно прошлись газонокосилкой. Немного присмотревшись, я понял, что виднеющийся форпост выглядит размытым, нечётким. Посмотрел на траву под ногами, контрастность очень хорошая, видна каждая травинка, каждый мелкий жучок нулевого уровня, ползающий возле моей руки. Стал поднимать глаза и переместил взор на более удалённый участок поля. Уловил еле заметное колебание воздуха, а за ним трава становилась размытой. Это изменение происходило на расстоянии больше десяти метров. Так вот в чём дело, наконец, дошло до меня. Моя наблюдательность равна единичке, а зона обнаружения 10 метров, всё, что происходит вне этого радиуса, мой игровой глаз улавливает с искажением, а возможно, и вообще не видит.

Скрепя сердце вложил очко характеристик в наблюдательность. Как ни крути, а для мага возможность обнаружить противника как можно раньше бесценна. Область моего видения увеличилась вдвое, и я выругался. У самой границы прежнего радиуса, низко пригнувшись к земле, затаился небольшой зверёк. Он чем-то напоминал куницу, только имел хитиновый панцирь. Система тут же выдала информацию:

– Детёныш глорха. 3 уровень. 200 еж (единиц жизни).

Да как они достали с этими аббревиатурами, в душе чертыхнулся я. Название моба горело жёлтым цветом. Если учесть, что жуки нулевого уровня подсвечивались зелёным, то можно сделать предположение, что цветовой индикатор говорил о степени опасности моба. Желтый – значит, серьёзный противник, может и загрызть. Как хорошо, что я не сделал ни единого шага, уверен, что этот непонятный глорх тут же бросился бы на меня и, скорее всего, моментально бы загрыз. Я даже не разобрался, как атаковать противника, думал, ориентируюсь на месте, а тут в начальной локе¹² сразу включили режим хардкора¹³, вряд ли этот зверь тут один. Как будто в подтверждение моих слов неподалёку раздался крик:

– Да отвали от меня, хрень кусачая.

Дальше голос стих, а из кустов раздалось чавканье. Так, учиться, учиться и ещё раз учиться, как завещал нам какой-то там Лёня, плохо помню историю, но выражение прикольное. Как же мне заколдовать его по сильнее, да ещё и желательно так, чтобы он не успел меня куснуть? Покопавшись в интерфейсе, понял, что для того, чтобы иметь возможность использовать заклинания, их нужно загрузить в оружие. Понятно, чем лучше пуха¹⁴, тем больше слотов

¹² Лока – локация, определённая игровая область.

¹³ Режим хардкора – режим игры с повышенной сложностью.

¹⁴ Пуха – на игровом сленге означает любое оружие.

под заклинания, больше урон и т.д. и т.п. Выбор у меня невелик, поэтому загрузил все имеющиеся заклинания в нубскую¹⁵ пуху. И начал ждать, так как заклинания становились доступными только по прошествии времени отката. Стрелу тьмы я мог использовать уже через десять секунд, а вот теневое зрение заработает только через десять минут.

Пока выжидал откат, делал подсчёты. Чтобы снять 200 еж, чёрт, почему нельзя было назвать по старинке хп? В данный момент я могу наносить урон 18-21, раз в тринадцать секунд. С таким раскладом у меня шансов мало. Разделяющие нас десять метров глорх преодолеет очень быстро, вряд ли получится сделать больше одного каста. Немного спасет инвиз, но ненадолго. Если наложить слабость, то количество жизней уменьшится на 10, плюс моб замедлится, и тогда, возможно, получится угостить его стрелой тьмы ещё раз. Плюс на мне будет стихийный щит, это даст время на ещё один или два каста, в зависимости от урона моба.

Как ни крути, а придётся вкладывать очки характеристик и заклинаний, урон надо повысить, только тогда у меня будет шанс завалить этого моба. А он затаился тут неспроста, это первое испытание игрока, и за успешное прохождение должны наградить вкусной плюшкой. Мои размышления прервала вспышка, и в двадцати метрах от меня появился игрок. Наконец-то я смогу понаблюдать за действиями другого человека.

Парень с ником Гловер осмотрелся и, увидев меня, закричал:

– Прив, Неон, как тут?

– Да всё норм, народ качается, а я только появился и понял, что забыл зарядить пуху, вот теперь жду, когда заклы откатятся, – не моргнув глазом соврал я.

Если предупредить парня о засаде, то я не смогу оценить урон глорха, а когда рядом со мной появится другой игрок неизвестно. Гловер кастанул на себя стихийный щит и уверенной походкой двинулся по направлению к городу. Вот нуб, даже не дождался восстановления маны. Если парень и распределил характеристики, то в наблюдательность он не вложился, посчитав её несущественной. Расплата пришла практически мгновенно, детёныш глорха напал на игрока, когда тот сделал всего два шага. Он напал сзади, не оставив Гловеру практически не единого шанса. Первая атака в спину кританула, снеся щит, парень растерялся и запаниковал. Вместо каста заклинания он начал стучать жезлом по голове глорху, без видимого эффекта. А моб снимал по 35-40 еж за укус, и кусал он довольно часто.

– Неон, хелп, – в отчаянии прокричал игрок, понимая, что скоро его сольют.

– Прости, бро, у меня такой же глорх сидит в засаде.

– Так ты был в курсе су...

Договорить он не успел, моб в очередной раз укусил игрока, обнуляя его жизни, глорх подошёл к труп, и я услышал чавкающий звук, уже слышанный ранее. Тело замерцало и пропало, не оставив после себя и следа, а моб вернулся на исходную позицию. Стихийный щит откатился, и пришла пора раскидать свободные очки, начальная информация собрана, дальше тянуть с распределением нет смысла.

Для начала два очка в мудрость, мана наше всё. Затем очко в скрытность, как ни крути, а это фишка темных магов, и надо пользоваться преимуществом. Ещё одно очко в наблюдательность. Как показала практика, возможность раннего обнаружения противника дорогого стоит. Радиус видимости вновь увеличился, и я обнаружил ещё двух ранее скрытых глорхов, правда, помельче – первого и второго уровней. Значит, в случае успешного прохождения испытания третьеступенным глорхом, дальше можно будет качаться более спокойно. Отлично. И последнее очко характеристик в интеллект. Урон необходимо повышать, а каждая единица в интеллекте прибавляет десятку к урону.

¹⁵ Нубская, от слова нуб, на игровом сленге так называют новичков.

Теперь очки заклинаний. Несомненно, вкладываюсь в стрелу тьмы и стихийный щит. Немного подумав, добавляю ещё одно свободное очко в стрелу тьмы. Так как на третьем уровне заклинание будет наносить 20 единиц урона.

Мой урон возрос до 43-45 за каст. Теперь можно и схлестнуться с глорхом. Первым делом стихийный щит на себя. После загрузки заклинаний на жезле появились соответствующие бесцветные пиктограммки. Нажал на значок щита, справа, на границе видимости появилась полоска каста. Когда она заполнилась, иконка щита налилась красками. Хм, интересно, сколько продержится готовое к использованию заклинание? Сказано – сделано. Выждал пять минут, ничего не изменилось, иконка щита по-прежнему горела, сигнализируя о готовности к применению. А если так? Я нажал иконку теневого зрения. Прошёл пятисекундный каст, и вместо иконки щита стала гореть пиктограмма теневого зрения. Стой, куда? А где мой щит? И ведь потраченную ману никто не вернул, жлобы. Итог: потрачено 90 маны, толку – ноль.

Регенерация в спокойном состоянии хорошая, запас магической энергии восстановился за 5 минут. Вжал всё ещё горящую иконку теневого зрения. Из круглого шара, которым оканчивается жезл, вырвался сгусток тьмы и устремился к моим глазам. Вроде ничего не изменилось, хотя нет, когда я посмотрел на притаившегося глорха, появилась дополнительная информация:

– Детёныш глорха. 3 уровень. 200 еж (единиц жизни). Расстояние 11 метров, шанс попадания стрелой тьмы – 100%, слабость – $90 + 5 = 95\%$.

Здорово, в заклинание встроен дальномер, оценивающий расстояние до моба и высчитывающий процент попадания. Прокачка третьего уровня стрелы тьмы положительно сказалась на дальности применения заклинания, что в свою очередь повысило точность. Играть становится всё интереснее. Люблю, когда успех в каком-либо действии высчитывается математически. Каст стихийного щита. Выждать минуту, чтобы отрегениить ману, активация. На мгновение меня окружил кокон из тёмной энергии и пропал, оставив после себя лишь лёгкую дымку, окружающую персонажа. Также в правом верхнем углу появилась цифра 100, ага, мне вывели индикатор прочности.

Ну что же, все приготовления закончены, в бой. Начал каст стрелы тьмы. 2,6 секунды и заклинание готово к применению. Ага, а вот и ещё одна особенность, если применять заклинание не сразу, а дожидаться восьмисекундного отката, то повторную атаку можно будет сделать не через 10,6, а через те же 2,6 секунды.

Первая стрела ушла в цель, попадание, минус 43 еж, тут же повторно нажимаю на пиктограммку своего единственного атакующего заклинания. Начался процесс нового каста, а глорх уже на всех парах мчится ко мне, успею, времени хватит. Вторая стрела отправляется в цель, минус 45 еж.

– А вот хрен тебе, – кричу я, – да воцарится тьма.

Мой персонаж уходит в тень. Тут же смещаюсь с линии атаки зверька и начинаю новый каст стрелы тьмы. И вовремя, глорх прыгает в то место, где совсем недавно находилось мое игровое тело, но, как я уже говорил, хрен тебе. Моб приземляется и беспомощно водит головой из стороны в сторону, пытаюсь понять, куда пропала его жертва. А жертва уже находится на расстоянии 12 метров, с заряженным жезлом и откатившимся заклинанием. В тени мне ещё пребывать 9 секунд. Стрела и одновременное смещение с началом нового каста. Минус 43 еж и минус 4,5 секунды невидимости. Глорх скулит, как побитый щенок, но по-прежнему не видит, откуда прилетает смертоносная магия. Каст, минус 43 еж, невидимость слетает, но это уже не важно, мобу остался всего один удар, он начинает движение ко мне, но делает это гораздо медленнее, прихрамывая. Ещё бы, я снял ему 174 жизни. Добраться до моего тела глорх не успевает, десять с небольшим секунд заканчиваются достаточно быстро, тем более я не стою на месте, а разрываю дистанцию с раненым противником. Каст, тушка глорха падает замертво, первая победа.

– Важная информация! Скрытый стартовый квест – проверка на вшивость – пройден успешно. Ваша награда – +1 уровень. Важная информация! Чистая победа. Вы справились с серьёзным противником, не потеряв ни одной еж, дополнительная награда – +2 свободных очка характеристик, +1 свободное очко заклинаний.

– Вы повысили уровень. Все параметры персонажа восстановлены. Текущий уровень 2. Ваша награда – +5 свободных очков характеристик, всего накоплено 7, + 2 свободных очка заклинаний, всего накоплено 3.

Вот это я удачно повоевал, сразу апнул¹⁶ уровень, да ещё и дополнительную награду отхватил. Левелап в игре восстанавливает все шкалы, это отлично. А что там у нас в логах? Сколько опыта дали за глорха? Дали 50 опыта, нормально. Приступаем к мародёрке, где мой лут¹⁷? После прикосновения к тушке убитого моба появилась следующая системная надпись:

– Туша детёныша глорха. Вес – 1,5 килограмма. Количество КоМ (концентрат маны) – 150. Распад через 100... 59...58...57... Стоимость продажи 75 кредитов.

Так, из этого лога я понял, что лутом является сама туша убитого моба, и если в течение отведённого времени успеть донести её до приёмного пункта, то я получу 75 кредитов. С этим всё ясно, теперь распределить характеристики и в бой, времени до распада ценной добычи не так много.

Для начала единичку в телосложение, 100 еж – это на пару укусов. Потом по два очка в мудрость и интеллект, ну и по одному в наблюдательность и скрытность. С очками заклинаний поступил так же, как и в первый раз – два в стрелу тьмы, одно в стихийный щит.

Моя стрела тьмы теперь выглядит так:

Название: Стрела тьмы.

Уровень: 5. Дальнейший рост заклинания заблокирован до достижения 5 уровня. (Для вашего аккаунта рост возможен только при вложении свободного очка заклинаний, для открытия возможности прокачки заклинания своими силами приобретите премиум-аккаунт)

Урон: 70 (+40 на следующем уровне)

Требования маны: 19 (+5 на следующем уровне)

Время каста: 2.2 секунды (-0,2 секунды на следующем уровне)

Дальность: 14 метров (+1 метр на следующем уровне)

Перезарядка: 6 секунд (-0,5 секунды на следующем уровне)

Теперь я могу наносить по 113-115 урона. Отлично, жизнь становится намного легче. У более мелких глорхов всего 100 или 150 еж. Сейчас по-быстрому настреляю тушек и пойду сдавать за кредиты. Поднялся и попытался сдвинуться с места. Хрен там, всплыло сообщение:

– Важная информация. Ваш персонаж перегружен. Ваша грузоподъёмность равна нулю, вес груза – 1,5 килограмма, движение с перегрузом невозможно, повысьте силу, чтобы переносить больше груза. Желаем вам приятной игры.

Я грязно выругался. Ага, настрелял кредитов. И свободные очки закончились. Делать нечего, пришлось выбросить первую добычу и отправляться прокачиваться. Долбанные разработчики, нельзя было добавить хоть единичку в силу, предупредить же надо о таких вещах.

Обычные глорхи дохли пачками, урон я себе поднял хорошо, вот только опыта за них давали немного. За первоуровневого – 10, за второуровневого – 30. Набирать необходимые 1500 пришлось долго. Тем более что конкуренция была большая. Со стороны леса подтягивалось всё больше народу, кто успешно прошел испытание. И чтобы убить хоть одного моба, приходилось несколько минут бегать по поляне, выискивая свободного. А бегать долго не получалось, бодрости мало. И приходилось всё чаще останавливаться и ждать восстановления. Чёрт,

¹⁶ Апнул – повысил.

¹⁷ Лут – добыча, получаемая игроком после победы над монстрами.

вот почему я не подумал об этом раньше, нужно было не распределять полученные бонусные очки характеристик, а понаблюдать, поспешил, теперь расплачиваюсь.

Ушлые игроки, прокачавшие себе силу, подбирали добычу за своими менее сообразительными коллегами. После победы над мобом лут становился общедоступным через одну минуту. Одно время я даже раздумывал зайти в лес и попробовать покачаться там, но мозг включился вовремя. Решил для начала понаблюдать за остальными, не один же я такой умный? Не один, многие заходили в лес, но обратно не выходил никто. Этот факт меня насторожил, и я вернулся на поляну. Пусть медленнее, зато надёжнее.

Я добирался до 3 уровня 2,5 часа. К этому времени концентрация игроков возросла до такой степени, что если бы не полный запрет пвп¹⁸ на прилегающей к форту территории, то начались бы массовые стычки.

– Вы повысили уровень. Все параметры персонажа восстановлены. Текущий уровень 3. Ваша награда – +5 свободных очков характеристик, всего накоплено 5, + 2 свободных очка заклинаний, всего накоплено 2.

Появилась долгожданная надпись. Сразу вложил два очка в силу, повысив свою грузоподъёмность до 20 килограмм. Единичку в выносливость, нет, сразу два очка, бесит постоянно останавливаться и ждать восстановления, и оставшуюся единичку в скрытность. Сорок секунд инвиза – это уже кое-что.

Пока бегал за мобами, продумал оптимальную схему дальнейшего развития. Сейчас забиваю инвентарь тушами мобов. Из инвиза добычу можно умыкнуть прямо из-под носа игрока, не дожидаясь минутного таймера. Проверено. 20 кг КоМ можно сдать за 1000 кредитов. Это я уже высчитал, изучая информацию с туш убитых глорхов. В одном килограмме мяса глорхов содержится 100 КоМ, обменный курс грабительский – за 100 КоМ дают 50 кредитов. 20 кг – 2000 КоМ – 1000 кредитов.

Схема довольно простая, подхожу к скоплению мобов, ухожу в инвиз, лутаю чужие туши под завязку грузоподъёмности и отбегаю в сторону, желательно туда, где побольше игроков. Так сказать, смешиваюсь с толпой. Инвиз проходит, я спокойно иду в приёмный пункт, из разговоров я узнал, что они располагаются по всему периметру форта, получаю свою 1000 кредов. За это время проходит откат ухода в тень, и вся схема повторяется ещё раз. За час таким нехитрым способом можно поднять до 6000 кредитов. Жаль, конечно, что время инвиза пока небольшое, но я это исправлю.

Уровни я доберу попозже, когда схлынет первичный ажиотаж. Часть игроков уйдет в более высокоуровневые локи, освобождая место. Качаться в таких условиях просто нереально, зато в густой толпе можно неплохо поживиться за чужой счет. Не пойман – не вор. А даже если поймают, то что? Обматерят? Переживу.

Схема сработала даже лучше, чем рассчитывал. Пробный заход прошёл без сучка, без задоринки. Приблизился к большой группе игроков, сражающихся с паком¹⁹ глорхов от третьего до пятого уровней. Среди них был танк, хил, остальные маги. Когда большая часть мобов была убита, ушел в инвиз и поспешил освободить поле боя от части нажитого непосильным трудом лута. При касании туши появился вопрос системы:

– Желаете украсть чужую добычу?

Конечно, желаю, за этим и пришёл. Исчезновение добычи не осталось незамеченным. Раздались возмущённые крики, попеременно с матом, но я подбирал себе жертв не наобум. Среди них не было ни одного мага тьмы, и обнаружить меня в состоянии скрыта группа профилей не могла.

¹⁸ Пвп – бои игроков друг с другом.

¹⁹ Пак – на игровом сленге группа, несколько монстров, чаще всего нападающих одновременно.

Забив инвентарь под завязку, я опрометью бросился под прикрытие ближайших кустов. Всё-таки время пребывания в скрите нужно срочно увеличивать, однажды его может не хватить, и меня поймают. Но в этот раз обошлось. Я благополучно добрался до цели, после чего вышел из тени. Возле меня как раз возродился глорх, и я вступил с ним в бой. Через пару десятков секунд через кусты проломились пять злых игроков, увидели меня, мирно качающегося нуба 3 уровня, и заорали:

– Неон, здесь никто не пробегал?

Я сделал невинные глаза и испуганный вид. Мол, прибежали большие дяди и напугали малыша. Отрицательно покачал головой. Пятерка неудачников махнула на меня рукой и побежала искать своего обидчика дальше. А я, довольный собой, отправился к стене форта сдавать награбленное. Легче, чем отобрать леденец у ребёнка, подумал я, насвистывая популярную песенку. Туша убитого мной глорха осталась лежать на месте. Инвентарь и так забит под завязку грузоподъемности.

За следующий час я повторил удачную схему ещё трижды. Приходилось выбирать своих жертв тщательно, чтобы в их составе не было других тёмных магов. Также я старался почаще менять места нападений и никогда не воровал добычу у одних и тех же групп. Нагнать не стоит. Один раз могут простить и забыть. Если это будет повторяться часто, то люди могут подумать, что над ними издеваются, и начать принимать более активные действия для поиска и наказания наглого игрока. Я стал богаче на 4000 кредитов. Может, стоит зайти в город и узнать порядок цен? Может, имеющаяся у меня сумма является довольно внушительной и я смогу прикупить какие-нибудь вещи, способные ускорить моё развитие? Но, подумав немного, решил не отходить от плана. Со временем концентрация игроков в начальной зоне уменьшится, и затеряться в толпе станет труднее, а в городе можно зависнуть надолго. Пока же меня всё устраивает.

Я не пожалел о принятом решении. Уже во время следующей, так скажем, акции, система высветила заманчивое предложение. Пришлось смахнуть появившееся перед глазами сообщение, чтобы не мешалось, и вообще надо полазить в настройках, всплывающие в неподходящий момент уведомления дико раздражают. После очередного успеха в моих тёмных делишках, в спокойной обстановке прочитал полученную системку.

– Важная информация. За последнее время вы часто совершали одни и те же действия. Вам предлагается умение – теневая кража. Уровень 1. Умение работает как на планетах, так и в космосе. Описание: после успешной кражи из тени ко времени нахождения в невидимости прибавляется: 10 секунд на планете, 100 секунд в космосе. С ростом уровня умения прибавки ко времени будут увеличиваться. Также с ростом умения откроется возможность кражи из инвентаря игроков и нпс. Для вашего аккаунта рост возможен только при вложении свободного очка умений, для открытия возможности прокачки умений своими силами приобретите премиум-аккаунт. Желаете изучить умение? Важная информация. Изменить своё решение будет невозможно.

Ого, заманчиво, надо брать. Лишнее время в инвизе никогда не помешает. А как получить свободные очки умений? Как повышать уровень умений? Если на пятом уровне не дадут, то начну спрашивать у народа.

После того как в моём распоряжении появилось новое умение, изымание материальных ценностей у игроков вышло на качественно новый уровень. Для заполнения инвентаря мне требовалось совершить 5-8 краж, в зависимости от веса убитого глорха. С дополнительным временем в невидимости я без особого труда и спешки скрывался с места преступления. Мне удавалось уйти достаточно далеко, и обворованные игроки никак не могли связать меня с кражей лута. До темноты я успел заработать ещё 16000 кредитов. Итого мой баланс на конец первого дня игры составлял 22000. Пора пройтись по магазинам и разведать порядок цен на необходимые мне товары.

Глава 5 Магический город

Внутри форт поражал. Если снаружи он не представлял собой ничего особенного – просто высокая, очень высокая стена, сделанная из непонятного серого металла, с кучей приёмников для биологического материала по периметру. То, пройдя через главные ворота, я попал в высокотехнологичный фэнтезийный город. Как бы дико это не звучало.

На окраине, возле самой стены располагались причудливые одно- и двухэтажные домики. Они были построены из дерева и разноцветного камня. На крыше каждого домика виднелся кристалл ромбовидной формы, размерами полтора на метр. Внутри каждого такого кристалла светилась ярко-синяя субстанция. Уровень её был везде разный. Сконцентрировавшись на ближайшем кристалле, который находился в радиусе моей наблюдательности, получил справку системы. Оказалось, что этот кристалл – вместилище концентрированной маны, являющейся универсальным источником энергии в империи Магос. Концентрированную ману, или попросту КоМ, как я уже догадался, добывают из мобов. Ну, или другим, пока ещё не известным мне способом. Думаю, в космосе мобов нет, но раз существует грузоподъёмность корабля, то его можно будет чем-нибудь загрузить. Далее из собранных в качестве лута туш, содержащих в себе КоМ, извлекают энергию, перерабатывают, обогащают, заливают в стандартизированные носители и продают населению за кредиты. КоМ питает магической энергией все артефакты, находящиеся в доме и облегчающие быт. На этом месте справка закончилась, и я почесал голову. Мда, прикольно придумали, вместо электричества – концентрированная мана, вместо технических приборов – артефакты, выполняющие примерно те же функции, только с магическим антуражем.

Домики были огорожены невысокими заборами, но сделаны они не из шлифованных досок, а из живых молодых деревьев. Они были посажены на небольшом расстоянии, и разноцветные листья росли не вверх, как у нормальных деревьев, а вбок, заполняя промежутки. Выглядит очень красиво. На моих глазах молодой парень, в домашнем, пушистом халате, вышел на крыльцо дома, посмотрел на забор. В его руке была зажата чашка с чем-то горячим. Он мотнул головой, достал из кармана магический жезл, что-то на нём нажал. От оружия к участку забора протянулся красный луч, листва в этом месте тут же сменила окрас, парень утвердительно кивнул и скрылся в доме, предварительно сделав глоток из чашки.

Из другого дома, возле которого был привязан пегас, вышел пожилой волшебник, осмотрелся, направил посох в сторону странного прибора. Тот мгновенно ожил и начал стричь синюю траву. Его сосед прямо с балкона зажигал придомовые фонари.

Понятно, я попал в тихий и мирный пригород. Только мирным он перестал быть с приходом игроков. Они бегали от дома к дому, выкрикивая фразы типа:

- Чувак, выдай квест?
- Ну что ты молчишь, непись непутевая, задание давай.
- Да, куда ты пошел, работа какая есть?

Я присмотрелся к игрокам и понял, что все суесящиеся и предлагающие помощь бедолаги первого уровня. Это не могло быть случайно, и, проходя мимо небольшой компании, я выяснил причину. Оказалось, что выйти из города можно, только набрав второй уровень, до этого момента стража на выходе тебя не выпустит. Все эти игроки не прошли тест на вшивость и возродились в городе, а пойти качаться не могут. Вот им и приходится добираться до второго уровня на социальных квестах. А, как правило, опыта за них дают немного. Расплата за глупость и поспешность действий.

Дорога, по которой я шёл, очень походила на асфальт, по крайней мере, цвет и плотность были примерно такими же. Каких только существ я не встретил на своём пути: и единороги,

и мелкие летающие феи, и парящие на высоте грифоны. На одном доме прочитал вывеску – осторожно, злой цербер.

Возле некоторых домиков вместо летающих животных были припаркованы небольшие, каплевидные транспортные средства. Они отличались друг от друга размерами и цветами окраса. На моих глазах семья из трёх человек вышла из дома, женщина дотронулась рукой до припаркованного у дома магакара, название я узнал из справки, одна из его стенок стала прозрачной, открывая моему взору внутреннюю обстановку. Помимо трех кресел, внутри не оказалось ничего. На одном из них имелись кристаллические наросты с прорезями для рук. Мужчина сел за руль, просунул руки внутрь кристаллов. Они засветились коричневым. Через несколько секунд это свечение передалось кристаллу. Магокар закрыл проход, а потом с легкостью поднялся в воздух и полетел по направлению к виднеющимся вдалеке высоткам.

Это тебе не магическое средневековье, подумал я. Играл в несколько подобных игрушек, первые пару месяцев интересно, а потом приедается. Техномагия в этом плане намного круче. Если бы не обстоятельства входа в игру.

Некоторые дома были переоборудованы в магазины. Наибольшая их концентрация ожидаемо была у ворот в город. Хватит прогуливаться и осматриваться, Неон, пора прицениться. Покупать что-либо пока не буду. Вряд ли в подобных местах можно получить реальную цену. Скорее всего, это обычные перекупщики, скупающие трофеи у нубов, а потом перепродающие их в центре. Такой же принцип и с предлагаемыми товарами. Купить грошовый товар и втюхать втридорога. И ведь кто-то же купится, не захочет дойти до нормального магазина и переплатит.

Внутри было полно народу. В торговом зале установлено штук 30 кристаллов. Игроки прикасались к поверхности кристалла и замирали. Поспешил проделать это же действие.

– Добро пожаловать в торговый пункт, пограничник. Желаете купить или продать?

– Купить, – думаю я, продавать мне нечего. Перед глазами открывается торговое окно, разделённое на несколько вкладок. Некоторые, например, транспортные средства, истребители или грузовые челноки, перечёркнуты. Понятно, за сложной и космической техникой надо будет обращаться в специализированные магазины. Доступными в данном торговом пункте оказались все лишь три вкладки. Оружие, экипировка и зелья. Каждая вкладка была разделена по уровням. 1-5, 6-10 и так далее с шагом по пять. Экипировать предмет можно, только если уровень персонажа оказывается в данных границах.

– Да вы охренели, – невольно вырвалось у меня, когда я взглянул на цены. Рядом стоящие игроки заулыбались.

– Первый раз добрался до торговой точки, Неон? – поинтересовалась симпатичная девушка.

– Да, и пребываю в полном шоке, – честно признался я. 6000 кредитов за жезл 5 уровня с уроном в 25. 25000 за такой же посох, единственным преимуществом которого является то, что у него имеются две атакующие поверхности, и можно заряжать одновременно два заклинания. Но и тут есть подвох. Два одинаковых заклинания подготовить не получится.

Из экипировки имеются несколько модификаций посредственного, как по дизайну, так и по параметрам, комбинезона. С обалденным по стилю и качеству лётным скафандром, виденным мной во время генерации персонажа, нет ничего общего. Единственное сходство – это стихийная подсветка рук. Мешковатый на вид, серого, невзрачного цвета, он прибавлял всего +1 к телосложению и выносливости, а стоил 20000. Его реальная польза была только в том, что без комбинезона или скафандра не получится управлять никакой техникой. То есть даже если я прикуплю магакар или истребитель, прежде чем взлететь, мне обязательно нужно облачиться в подобную экипировку. Жесть, сколько же тут стоят космические корабли и блоки к ним, страшно даже представить.

Немного погорячился, нелестно отзываясь о пользе комбинезона. В его приобретении всё же был смысл. Не такого, откровенно посредственного, а нормального. Вчитавшись в подроб-

ное описание, я узнал, что, в зависимости от уровня и качества, в комбинезонах и скафандрах есть слоты под кристаллы-усилители. Они приобретаются отдельно и в данной торговой точке не продаются. Кристаллы увеличивают параметры персонажа. Чем лучше комбинезон, тем больше слотов под усилители. Понятно, значит, на самой одежде имеется плюс к характеристикам и можно дополнительно усилить желаемые параметры кристаллами. Грамотный подход. Вот только цена таких усилителей, скорее всего, будет космической, как и все в этой игре, сделанной для того, чтобы выкачать побольше фантиков из подсевшего на неё игрока.

Расширители инвентаря стоили дорого, очень дорого. 30000 за прибавку десяти ячеек, с уменьшением переносимого груза на 5%. Грабёж.

Вся остальная экипировка выполняла лишь декоративно-эстетическую функцию. То есть прибавки к характеристикам ноль, улучшается только внешний вид персонажа. На 50 уровне, правда, открывается доступ к вершине магической мысли – боевому магическому доспеху. Он есть в различных модификациях: пилотский, штурмовой, инженерный и так далее по классам персонажей. Очень надеюсь, что ценник в других магазинах города поменьше.

С тревогой переключился на вкладку с зельями. И опять выругался. На моём уровне возможно приобрести всего три вида зелий из большого списка. Зелья здоровья, маны и бодрости. За 500 кредитов можно купить банки, прибавляющие по 300 пунктов к необходимой шкале. Вроде нормально, но есть огромное НО! Откат у таких простеньких зелий пять минут. ПЯТЬ минут. Толку от такого приобретения будет немного. Естественно, есть альтернатива с уменьшенным откатом, но цена увеличивается чуть ли не в геометрической прогрессии. Откат 2 минуты – по 1000 кредитов за банку, минута – 2000, тридцать секунд – 5000. Да откуда же вы берёте такие цены? Разработчики вы нехорошие люди.

Закрыв меню торгового пункта, вышел из помещения.

– Ну что, братишка, пожадничал приобрести нормальный аккаунт и теперь кусаешь локти? Небось нырнул на максимальный срок? – услышал я от расположенной в тени раскидистого дерева лавки.

– Поясни свою мысль.

Прошу парня, который уже успел приодеться и выглядел гораздо презентабельней меня.

– Обладателю улучшенного аккаунта полагается скидка 20% от ценника любого магазина. Для премиум-аккаунта 40%.

Из моего рта непроизвольно вырвался мат.

– Понимаю, – сочувственно проговорил парень, – ты не один такой лопух. Теперь придётся пять месяцев мучиться, чтобы повысить статус аккаунта.

– Зачем? – не понял я. – Фантики на счету есть, вот сейчас возьму и улучшу.

Включился в игру я.

– Да ты нуб, братишка. Мануалы читать надо, прежде чем заходить в игру. Смена аккаунта возможна только из реала, по личному запросу в корпорацию Фантазия.

Я выругался ещё раз, только на этот раз мысленно. Надежда заработать кредитов, перевести их в фанты и улучшить аккаунт лопнула.

– Принципиально не доначу, – буркнул я и пошёл прочь от лавки, настроение было откровенно паршивым.

– Хардкорщик, уважаю, – донеслось до меня. Я так и не понял, издевается он или говорит всерьёз. Да и шут с ним. Погружённый в свои невесёлые мысли я добрёл до остановки, располагающейся в 50 метрах от магазина, уселся на скамейку и отрешённо уставился на виднеющуюся вдалеке высотки. Солнце уже скрылось, и на город опускалась тьма, разгоняемая светом немногочисленных фонарей провинциального пригорода. Как и на поляне, всё, что находилось за радиусом моей наблюдательности, выглядело размыто. Как же мне найти Олега? Задача из просто сложной начала походила на невыполнимую. Игра просто напичкана всевозможными

плюшками для донаторов. И как соревноваться на равных, не имея на счету ни одного фантика, я не знал.

Грустные мысли прервал спланировавший с неба длинный сигароподобный магокар. Местный общественный транспорт, догадался я. Хватит распускать нюни. Если есть хоть один шанс найти зацепку и отыскать единственного человека, способного мне помочь, то я буду бороться.

За проезд до центра с меня взяли всего 200 кредитов. Полёт длился минут пять, автобус поднялся до десятиметровой высоты и встроился в слабый, пригородный транспортный поток. По бокам воздушная трасса была ограничена маячками, светящимися красным цветом. Под нами располагалось пространство для полёта на магических животных. Наездники не поднимались выше десяти метров. Нужно срочно найти ПВД (правила воздушного движения) и изучить их, подумал я.

Автобус высадил меня на краю большой площади, в центре которого располагался шикарный фонтан. Она была выложена пестрыми, разноцветными кирпичиками. Неподалеку виднелся вход в космопорт. Площадь пересекали в разных направлениях толпы людей. Среди спешащей толпы я заметил магов в ярко-синих скафандрах, с жетоном на груди.

– Магическая полиция, патрульный Дилан (нпс), 189 уровень, – выдала справка системы, после моего заинтересованного взгляда. Если у обычного патрульного уровень под 200, то местный спецназ, наверное, вообще звери. Толпа людей, в основной своей массе, состояла из фигур, облачённых в серые невзрачные одежды. Они спешили по своим делам, стараясь не отрывать взгляд от брусчатки. Системная справка вновь пришла мне на помощь, когда я присмотрелся к одному из них:

– Низший, уборщик (нпс).

Ага, вот она – дискриминация по магическому принципу. Мне теперь стали понятны слова магистра Тануриса. Он помнится, говорил, что я был избран из сотен тысяч низших, и в меня вдохнули искру магии. Понятно, значит, маги, по задумке создателей, поработили обычных людей и низвергли их до обслуживающего персонала. В принципе логично, существуя магия в реальном мире, я думаю, именно это и произошло бы.

С остальных сторон располагались высокие здания. Некоторые, по моим прикидкам, достигали высоты этажей в 40. Посмотрел вверх и увидел, как на десятиметровой высоте движется поток магокаров различных форм и размеров. Ну как сказать, движется, по всем признакам образовалась воздушная пробка, похоже, это явление свойственно даже магическому миру. Я не понимал, почему водители, или правильней будет сказать пилоты, не облетают затор сверху или снизу. Скорее всего, за нарушение ПВД существуют значительные штрафы, другой причины упорно стоять в пробке, когда рядом свободное воздушное пространство, я не видел. Концентрация живой летающей силы в центре значительно выше, под стоящими в пробках людьми постоянно мелькают крылатые существа с наездниками.

На высотках имелась куча рекламных вывесок. Я поразился ассортименту. Салон элитных космолётов, лучшая одежда на любой класс, дешёвое жильё, университет профессий, школа пилотского мастерства, подержанные летательные средства, новейшее оборудование из метрополии, умения по доступным ценам – вот лишь малая часть предлагаемых услуг. Глаза и мысли моментально разбежались в разные стороны. С чего начать? Тут на банальный осмотр уйдет не один день. А время дорого. Пока я бью баклуши, враг качается.

Решил начать с жилья. Как ни крути, а доступ в личную комнату нужен. Да и вообще, нужно понять, какие она открывает возможности. Гостиницы, примыкающие к центральной площади, отнёс сразу. Ценник у них будет завышенным, что бы ни говорила вывеска. Побродив по боковым улочкам, набрел на невзрачное здание с вывеской – Привал новичка. Название перспективное. Цена комнаты 1000 кредитов в сутки. Так вот для чего была выдана началь-

ная сумма. Не пройди я проверку на вшивость и потратить 200 кредитов на автобус, остался бы ночевать на улице. Оплатил сразу двое суток проживания.

– Важная информация. Личная комната является неприкосновенным местом. Без вашего разрешения в неё не может проникнуть ни один игрок или нпс. Если у вас оплачена личная комната, то в ней происходит возрождение персонажа. Возрождение бесплатное (возрождение на ближайшем городском кладбище, начиная с 5 уровня – 1000 кредитов). Возрождение можно привязать только к одной арендованной личной комнате. Желаете осуществить привязку?

Вот такое сообщение я получил, когда вошел в небольшую комнатку на 32 этаже. Немного подумав, отказался от привязки. До пятого уровня возрождение бесплатное, а городское кладбище располагается возле ворот, добираться до места кача будет быстрее. Тем более что я не собирался какое-то время набирать опыт. Максимум поднимусь до четвёртого, чтобы повысить грузоподъемность. В скором времени группы игроков станут умнее, и проворачивать свою схему станет сложнее, но пока она работает, принося неплохой доход, буду бегать мелким нубом.

Далее я направился в магазин подержанных кораблей. Надо оценить, сколько потребуются кредитов для приобретения истребителя. Мой первый ранг пилота, который ещё надо подтвердить, пройдя минимальное, и к тому же платное обучение, позволяет управлять легкими истребителями и малыми грузовыми кораблями первого поколения. Как выяснилось в процессе изучения информации в торговой точке, у каждого корабля есть свой лимит возрождений. Это называется прочностью. Чем выше поколение корпуса, тем больше прочность корабля. Подержанные корабли – это корабли с неполной прочностью, то есть уже несколько раз возрожденные. Чем ниже прочность, тем соответственно ниже цена.

С возрождением кораблей всё тоже не совсем просто. Для того чтобы твой звездолёт имел возможность воскреснуть после уничтожения, нужно дополнительно купить страховку. Для базовой, или по-другому говоря, стоковой конфигурации ценник довольно приемлемый – 50000 кредитов за легкий истребитель первого поколения. Чем лучше и дороже дополнительно установленные модули, тем выше цена страховки. Можно, конечно, застраховать только основу, но тогда, в случае уничтожения корабля, все установленные модули останутся на месте гибели звездолёта в качестве лута. Я довольно долго копался в каталоге, изучая соотношения цена – качество. И пришёл к выводу, что оптимально начать с несильно подержанной стоковой конфигурации легкого истребителя. Малые транспортники отнёс мгновенно, из-за невозможности установления на них оборудования невидимости. В результате остановил свой выбор на такой машинке:

Малый истребитель – Крот

Поколение – 1

Прочность – 10/20

Корпус – Крот 1.0 (базовый) – 20 000 ЕП (единиц прочности) + 200 ЕП за характеристику телосложение

Генератор щита – Преграда 1.0(базовый) – 5000 ПЩ (прочность щита) + 500 ПЩ за характеристику мудрость.

Накопитель энергии – Батарейка 1.0(базовый) – 50 000 КоМ (концентрированная мана) + 300 КоМ, за характеристику выносливость. Длительность полёта без форсажного ускорения 5 часов. + 108 секунд.

Вместимость хранилища – Крот 1.0 (базовый, улучшается вместе с корпусом) – 1000 кг. + 200 кг за характеристику сила.

Малый КМП (кристалл метатель плазмы) 1.0 (базовый) – урон: 1000 + интеллект*100 (400) скорострельность: 1 выстрел в 20 секунд.

Малый кристалл АЛС (Атакующий луч света) – в базовой комплектации отсутствует

Маневровые артефакты – в базовой комплектации отсутствуют.

Форсажный двигатель – в базовой комплектации отсутствует.

Кристалл наведения – Прицел 1.0(базовый) – дальность прицельной стрельбы – 20 000 метров.

Маскировочное поле – Невидимка 1.0(базовый) – 100 ОМ (очки маскировки) + 40 ОМ от характеристики невидимость. 1400 секунд невидимости. +0,6% за класс (+8 секунд)

Кристалл обнаружения – Радар 1.0(базовый) – 50 000 метров + 40 000 метров от характеристики наблюдательность.

Система ремонта – в базовой комплектации отсутствует.

Слотов под дополнительные модули – 3

Стоимость покупки – 650 000 кредитов

Стоимость страховки – 50 000 кредитов.

Цена, конечно, кусается, даже не хочется знать, сколько стоит новый истребитель. Цель поставлена, двигаемся навстречу.

Больше всего в истребителях первого поколения бесила форма корпуса. Ни малейшего сходства с хищными обводами кораблей, виденных в рекламных роликах. На голографическом изображении корабля Крот по форме напоминал картошку. У более высоких поколений этого истребителя ситуация немного исправляется, но с более дорогими моделями он и рядом не стоит.

Всю ночь потратил на изучения порядка цен, благо магазины в игре работают круглосуточно. Для их функционирования даже не нужен нпс, просто заходишь в торговый зал, прикасаешься к одному из расположенных там кристаллов, выбираешь товар, оплачиваешь его, и он появляется у тебя в инвентаре. Тут существовал уже известный мне подвох. Нужно тщательно следить за грузоподъемностью. Если купишь что-то тяжелое, то не сможешь сдвинуться с места. Придётся выкидывать на пол, а халявщики не дремлют, тут же подгребут всё, что плохо лежит.

Магазины, прилегающие к центральной площади, забраковал практически сразу, после посещения пары точек с кричащими названиями типа – дешёвая экипировка на все времена. Ничего дешёвого там и в помине не было. Углубился в хитросплетения улиц форпоста. Преследовал сразу две цели: поиск небольших торговых точек с приемлемыми ценами и изучение города. Практически сразу наткнулся на крохотный магазин, торгующий стартовыми умениями. Моей наличности хватит на приобретение пары простых умений, но посчитал – тратить все деньги сразу нецелесообразно, и выбрал одно, наиболее полезное в данный момент:

– Картография. 1 уровень. Умение работает как на планетах, так и в космосе. Открывает доступ к игровой карте. Даёт возможность запоминать изведанную территорию и делать личные пометки. С ростом уровня умения вы сможете загружать купленные у других игроков или нпс участки карт, как планетарных, так и космических, прокладывать маршруты движений. Важная информация – чтобы составлять звёздные карты, включающие в себя движения планет в солнечной системе, позволяющие рассчитать гиперпрыжок, требуется 5 уровень умения. Важная информация – качество составленных вами карт, как планетарных, так и космических, зависит от характеристики наблюдательность. Умение работает в пассивном режиме, отображая ваш путь. Чем выше уровень умения, тем точнее получается карта. Чтобы сделать личную пометку, откройте соответствующее окно, укажите желаемую точку и подумайте о содержании подписи. Важная информация – не делайте длинные пометки, это сильно засоряет полученную карту и уменьшает стоимость её возможной продажи. Важная информация – для вашего аккаунта рост возможен только при вложении свободного очка умений, для открытия возможности прокачки умений своими силами приобретите премиум-аккаунт. Стоимость покупки 8000 кредитов. Желаете приобрести? Важная информация. Изменить своё решение будет невозможно.

Да, для одиночки умение жизненно необходимое и полезное, можно летать по солнечным системам, составлять карты и потом их продавать, тем более что в наблюдательность я планирую вложиться изрядно.

Дальнейшее изучение города стало намного проще. В интерфейсе игры появилась новая вкладка с пиктограммой карты. Открыв ее, обнаружил сплошную черноту, с маленьким, круглым участком исследованной территории вокруг меня. Эх, жаль не отобразился уже пройденный путь. Сделал карту полупрозрачной, уменьшил и поместил в правый верхний угол, взгляду особо не мешает, зато всегда знаешь, куда идти.

За время ночной прогулки добавил на карту довольно большой участок города, сделав несколько десятков пометок. В основном пометил небольшие магазинчики с приемлемыми ценами. Уже перед самым рассветом, на границе мегаполиса и пригорода, в крохотном тупичке обнаружил торговый кристалл. Система тут же разразилась поздравлениями:

– Важная информация. Изучая города, вы можете повстречать скрытые торговые терминалы, в которых некоторые товары продаются со скидкой. Размер скидки и вид товара генерируются случайным образом. Чтобы узнать о наличии скидки, зайдите в соответствующую вкладку.

А вот и халявка подвалила, ну-ка посмотрим. Мне повезло, за 10000 кредитов я приобрёл расширитель инвентаря, добавляющий 15 ячеек и снижающий переносимый вес на 10%. Расширитель был стилизован под напоясную сумку небольших размеров и крепился к одежде. Его можно было прикрепить в любом месте, но в описании предмета было сказано, что шанс кражи предметов, помещённых в расширители, больше чем из основного инвентаря. Почти мгновенно появилось сообщение от системы с очередной важной информацией, из которой я узнал, что с ростом уровня основной инвентарь можно увеличить. Здорово, скажете вы. Вигвам, отвечу я, эта функция, как и всё в этой игре, не бесплатная.

Также приобрёл на оставшиеся деньги четыре банки бодрости и две маны с десятиминутным откатом. Скидок на них не было, но цена в 300 кредитов – это лучшее, что мне удалось отыскать за всю ночь.

В итоге, когда солнце ещё не показалась из-за леса, я подходил к одним из ворот форпоста, в моём кошельке гордо красовалась цифра ноль. Бессонная ночь давала о себе знать, но я – фантгеймер со стажем, и мой организм привык к недосыпу. Пора выходить на новую охоту.

Глава 6 Неожданное развлечение

Пока народу не так много, нужно набить четвёртый левел, поднять грузоподъемность чара²⁰ и увеличить время невидимости. Не помешало бы повысить темп отбора тушек мобов у зазевавшихся игроков. Если поднять силу до четырёх, а скрытность до семи, то смогу таскать по 4000 КоМ за раз, а это 2000 кредитов. Если в час проворачивать хотя бы три операции, то смогу получить 60 000 за десятичасовой игровой день. Довольно неплохой навар для нубской, стартовой локации.

Неожиданности начались практически сразу. Уже на пути к воротам меня насторожило собрание игроков на лавках неподалеку от входа. Но я не придавал этому значения, и зря. Они сидели там не просто так, они ждали рассвет. Как оказалось, такая крепкая и высокая стена форпоста – это не блажь создателей игры, а необходимость. Ночью на территории этой планеты очень опасно. Из леса выходят страшные монстры, единственная цель которых – разорвать человека на мелкие кусочки.

Всё это, под дружный смех, мне рассказала группа игроков, собравшаяся у выхода с ближайшего к воротам городского кладбища. Меня убили через несколько минут после выхода за ворота. Я заранее зарядил и активировал стихийный щит, и старательно высматривал глорхов, которых, к моему удивлению, нигде не было видно. Из темноты на меня бросилась неясная тень, первым ударом когтистой лапы моб сбил только что наложенный щит, а второй отправил меня на респ.

Подробности скоротечного боя, или, вернее сказать, избиения, я узнавал из логов.

– Элитный глорх 39 уровня нанёс вам урон 689 еж, ваш стихийный щит отключён.

– Элитный глорх 39 уровня нанёс вам урон 712 еж, вы убиты.

– Важная информация. При отсутствии привязки к личной комнате воскрешение происходит на ближайшем городском кладбище в безопасной зоне. По достижении игроком 5 уровня взимаются следующие посмертные штрафы: воскрешение на кладбище – 1000 кредитов, случайным образом из инвентаря игрока выпадает содержимое одной ячейки, включая не привязанные предметы экипировки, 10% от имеющихся при себе кредитов. Важная информация, вы можете хранить ваши деньги в магическом банке или в личной комнате, это обезопасит процесс исследования миров. Желаем вам приятной игры.

Из этого, кхм, так сказать, боя, я уяснил две вещи. Первая – в игре существенно уменьшены болевые ощущения. От удара моба я почувствовал лишь небольшой дискомфорт, хотя когти на лапище были сантиметров пять. Ранее я не допускал повреждений своего игрового тела, и проверить этот аспект игры удалось лишь сейчас. Это не могло не радовать, не люблю боль, как и все нормальные люди, не беру в расчёт психические нарушения некоторых личностей. И второе – щит способен уберечь от смертельной атаки. Первым ударом моб сбил щит, не повредив тело, хотя урона от его атаки мне бы хватило, чтобы отправиться в цифровой рай, но этого не произошло, он добил меня вторым ударом.

– Любой опыт полезен, – тихо произнёс я философскую мысль, покидая городское кладбище. Именно эта моя фраза и вызвала смех собравшихся у выхода игроков. Они приобрели точно такой же опыт и сейчас смеялись больше над собой. Компания оказалась веселой, и я присоединился к бурному обсуждению игры. До рассвета выходить за пределы форта не имеет смысла.

– Честно скажу, ещё не встречал настолько необычной и детализированной фант игрушки, а поиграл я во многие, – продолжил прерванную моим появлением дискуссию парень с ником Спирит, успевший прокачаться до 6 уровня.

²⁰ Чар – персонаж.

– Ага, и вовсю продоначенную, – буркнул я.
Вся компания заулыбалась.
– Не без этого. Спирт, сколько ты забашлял за премку?
– Спирит, – поправил парень, я заметил, как остальные украдкой засмеялись, похоже, это дежурная подколка в их группе. – 100к²¹ фантиков за суточный акк²².
– Не хило так, – удивился я, сумма, прямо скажем, немаленькая.
– Тут всё не так просто. Корпорация придумала новую систему. Для Техномагии считается только реальное время, проведённое в игре.
– Поясни, – попросил я.
– Да что тут пояснять. Оплачиваешь 24 часа премки. При подключении ФАНТ рассчитывает время погружения. Пока не израсходуешь положенные часы, продлевать не надо. Можешь хоть месяц играть по полчаса в день.
– А компрессия времени?
– В этом-то и вся фишка, считается только реально время, а в итоге получаешь почти два года игры по фантазийному времени. – Действительно, заманчиво. Интересная система. Но позволить себе такие траты смогут не все. Даже в нашем мире, где особо не задумываешься о деньгах.
– А ты чего не приоделся? – спросила симпатичная, хорошо экипированная девушка.
Я озвучил свою легенду о нежелании вливать реальные деньги в игру. А что ещё придумать, правду рассказать не могу – ментальный блок, снять который можно только из реала, да честно сказать, вряд ли кто-то в неё поверит. Государство убедило нас, что преступности нет, и мой рассказ приняли бы за фантастическую историю. Только своими силами, Неон, только сам.
С рассветом игроки оживились и стали подтягиваться к воротам. Самые торопливые уже выбежали на огромную поляну, окружающую форпост империи Магос, но ещё не все элитники убралась в лес, и многие игроки снова оказались на кладбище. Но вот, наконец, солнце появилось из-за разноцветного леса, и мы увидели, как обычные глорхи начали выкапываться из-под земли. Игроки, заранее объединившиеся в небольшие группы, или поодиночке, как я, рванули вперёд, второй игровой день начался.
До четвёртого уровня добрался относительно быстро, за два часа. Охотился в основном на подростов детёнышей глорхов 4-5 уровней. У них было по 400-500 еж, требовалось всего четыре или пять кастов, и за убийство давали по 60-65 опыта.
Неприятно удивило соотношение размер моба – вес. Детёныши доросли до размера молодой овчарки, а вес туши всего 2 кг. За время прокачки сделал три ходки к приемнику, заработав 3000 кредитов. Мда, скорость заработков смешная. Пора переключаться на свою проверенную схему. Распределив очки характеристик, как планировал, оставил свободные очки заклинаний про запас и начал действовать.
За час удавалось сделать три, максимум четыре ходки. Более опытные группы стали умнее, в их составах практически всегда был маг тьмы, и связываться с ними я опасался. Я был не единственным, кто понял, что можно обогатиться подобным способом, но некоторые личности оказались не столь осторожными. Один раз, подыскивая очередную группу, я увидел, как исчезает туша моба. Качающаяся группа это тоже заметила, а теневик не рассчитал время инвиза, и его выкинуло из невидимости в пределах радиуса обзора игроков. Его ник тут же стал мигать розовым цветом. Игроки отправились в погоню и догнали неудачного воришку. Пара заклинаний от мага огня, и теневик отправился на респ. Из его трупa вывалилось несколько туш мобов и половина имеющейся в данный момент наличности.

²¹ 100к – 100 тысяч

²² Акк – аккаунт

Это я узнал из разговора группы, убившей вора. Когда они лутали труп, система выдала порцию очередной важной информации, из которой я узнал, что в случае неудачной кражи, или ещё какого-нибудь правонарушения, игроку присваивается статус преступник. Ник начинает мигать розовым цветом, говоря всем окружающим, что игрока можно безнаказанно убить или, если это происходит в городе, задержать и сдать магической полиции. При убийстве преступника случайно дропается 50% инвентаря и столько же кредитов. Если сдать полиции, то выплачивается награда, пропорциональная совершённой преступлению. Это происходит лишь в том случае, если преступление заметил кто-то из игроков или нпс. Статус вешается на час, если продержался непопавшим и неубитым, ник автоматически зеленеет.

После этого случая я удвоил бдительность, но своё занятие не бросил. К концу дня моя настойчивость принесла очередные плоды.

– Важная информация, за последнее время вы часто совершали одни и те же действия. Вам предлагается умение – бег в тени 1 уровень. Умение работает как на планетах, так и в космосе. При активации увеличивает скорость передвижения в тени на 10%. Длительность действия 30 секунд на планете, 300 секунд в космосе. Перезарядка умения 10 минут. Последующие уровни умения увеличивают скорость передвижения на 10%, а время действия вдвое. Активируется ключ-словом, когда персонаж находится в тени. Важная информация – после активации умения увеличивается расход бодрости/КоМ, будьте внимательны. Важная информация – для вашего аккаунта рост возможен только при вложении свободного очка умений, для открытия возможности прокачки умений своими силами приобретите премиум-аккаунт. Желаете изучить? Важная информация. Изменить своё решение будет невозможно.

Беру, очень полезное для моего вырисовывающегося стиля игры умение. Ключ-слово назначил прикольное – а ну-ка, пробежимся. Сойдет. Итоговый баланс на конец дня – 65 000 кредитов и куча проклятий в мой адрес. Убивая мобов своими силами, за это же время смог бы заработать 15, ну пусть 20 тысяч, малопродуктивно. Теперь нужно поспать часа четыре, усталость накопилась, и продолжить исследовать город. Пока не облазаю каждый закоулок, не успокоюсь.

В таком темпе я прожил следующие две недели. Новых умений открыть не получилось, а тратить деньги я не торопился, планомерно накапливая капитал и попутно выискивая торговые точки с приемлемыми ценами. Когда я закончил исследование города, на моём балансе красовалась гордая цифра 850 000 кредитов. Ещё несколько дней и можно будет отправиться на подтверждение 1 ранга пилота, или попросту говоря, обучиться азам пилотирования.

Необходимую для покупки корабля сумму пришлось увеличить. В магазине, торгующем модулями для кораблей, я отыскал два полезных в космическом быту устройства. Первое способно существенно облегчить мне жизнь – концентратор маны. С его помощью можно самому синтезировать энергию и пополнять корабельный накопитель, а не покупать её в космопорте. В Крота первого поколения, да ещё и в базовой комплектации, можно впихнуть лишь самый простенький вариант, но это уже что-то.

Принцип работы очень простой. Загружаешь в него лут, в описании которого есть пометка – содержит КоМ, за определённое время он перерабатывает поступивший в него материал в концентрированную ману и пополняет корабельный накопитель.

У подходящей для меня модели откровенно паршивый КПД²³ и долгое время синтеза. Из доступного в материале КоМ в накопитель поступит лишь 10%, а синтез при полной загрузке устройства длится два часа. Максимальная загрузка концентратора равна объёму корабельного хранилища, без увеличений за счет характеристик, то есть в моём случае это 1000кг. Сколько в этом объёме будет содержаться КоМ, неизвестно. Как я выяснил из описания модуля, в кос-

²³ КПД – коэффициент полезного действия.

мической породе, помимо полезных материалов, также содержится определённое количество КоМ. Для каждого астероида оно отличается, нужно будет смотреть на месте.

После прочтения этого описания возник вопрос. А как я буду добывать породу и загружать её в хранилище корабля? Не своими же руками? Поэтому в моём плане появился ещё один пункт – покупка геолого-добывающего голема. Этот голем занимал ячейку дополнительного модуля и занимался разведкой породы, оценкой полезных ресурсов, их добычей, сортировкой и перемещением в хранилище корабля. Помимо этого, я откопал ещё много всего полезного, но на все хотелки денег не хватит, нужно начать с малого. Концентратор стоит 150 000, голем – 100 000. Сумма страховки увеличится на 15 000. Итого мне нужно 965 тысяч, плюс скафандр, плюс 10 000 на обучение. Вот грабители, даже первичное обучение классу сделали платным.

Нужную сумму удалось собрать лишь за четыре дня. Народ прокачался и начал активно углубляться в окружающие форт леса, поэтому концентрация игроков в начальной зоне упала, находить себе жертв стало всё сложнее, а игроки стали умнее. Слух о промысле теневиков распространился, и игроки стали относиться к своему луту более внимательно. Многие начали подбирать туши сразу после убийства мобов, что существенно усложнило мне жизнь. Углубляться вслед за основной массой не видел смысла, слишком далеко таскать лут. Бодрость у меня небольшая, бегать долго не могу. Да и разложение КоМ никуда не делась.

Есть решение и этой проблемы – стазис артефакты. Они способны на некоторое время остановить разложение КоМ в тушах убитых мобов. Чем дороже артефакт, тем больше времени у игроков до момента потери ценного лута. Но, как обычно, есть подвох, для каждого расширителя инвентаря нужен отдельный артефакт. А как и всё в этой чёртовой игре, они стоят немало. Ну, нельзя быть настолько жадными! Разработчики, имейте совесть. Возможно ли в вашей игре прожить без доната? Накипело. Я уже не раз видел, как игроки заходят в космопорт и улетают с этой захолустной планеты. Я тоже так хочу. Хочу в космос.

Фуххх, вроде отпустило. Поплакал? Пожаловался на судьбу? Вперёд, работать. Тем более что для нормальной игры нужно существенно повысить характеристики персонажа, прокачать заклинания, умения, и только потом покидать эту солнечную систему. Но сделать это, когда у тебя есть космический корабль, намного проще, открывается гораздо больше возможностей.

Перед тем как начать обучение, решил прокачаться до 6 уровня, чтобы иметь возможность приобретать предметы из второго диапазона. Скафы для 4 или 5 уровней совсем уж убогие, и такая покупка лишь трата кредитов. Получение уровня и стало для меня отправной точкой:

– Вы повысили уровень. Все параметры персонажа восстановлены. Текущий уровень 6. Ваша награда – +5 свободных очков характеристик, всего накоплено 10, + 2 свободных очка заклинаний, всего накоплено 6.

Мобы умирали довольно быстро, и я решил пока не распределять полученные очки характеристик, заклинаний и умений. Да, на 5 уровне дали три очка умений. Всё, пора отправляться в город.

Пока добирался до ворот, в очередной раз залез во вкладку с заклинаниями. Нет, ничего не изменилось. Всё те же замочки на окошках и системное сообщение при попытке вложить свободное очко:

– Вы не можете вложить свободное очко в данное заклинание, для открытия такой возможности его необходимо приобрести в магазине заклятий.

Вот же, гады, и здесь нужны деньги, куда не чихни, везде требуются кредиты. Аж бесит, не стал бы я играть в такую игру. Хотя кого я обманываю. Стал бы, да ещё и донатил бы по страшному. Игра реально интересная и необычная. Нормально дойти до форта не успел, на всю округу заверещал противный звуковой сигнал, и перед глазами появились красные строки системного сообщения:

– Важная информация. Старт ежедневного ивента – атака на колонию. Описание – каждый день случайным образом выбирается одна из обитаемых солнечных систем империи Магос и соединяется пространственным переходом с такой же случайной системой республики Технос или любой другой вражеской цивилизацией. Пространственное окно открывается как на планете, так и в космосе. Длительность ивента восемь часов. Цель ивента: нанести как можно больше повреждений форпосту вражеской планеты, разведка территорий, проведение диверсий. Важная информация: за активное участие в отражении атаки/захвате форта начисляются бонусные очки, которые можно обменять на кредиты. Важная информация: каждый игрок может пройти через пространственный переход лишь один раз.

Опа, а вот и разнообразие в унылой прокачке. При таких вводных захватить чужой форт практически нереально. Что можно успеть сделать за одну жизнь, когда противники могут возрождаться без ограничений? Разработчики ввели этот ивент просто для фана игроков. Пока ещё мы разовьёмся до возможности ведения массовых боевых действий, а так и весело, и можно понять, как действует противник.

Всё это я додумывал уже на бегу. Нужно занять удобное место для отражения атаки. А потом, если выживу, можно и сбегать на вражескую территорию, посмотреть, как живут в техническом мире. Но для этого нужно распределить характеристики. Эх, жаль, нет времени сбегать до личной комнаты, за смерть снимут 10% наличности. Форт заметно изменился. Он перешёл в осадный режим, по всему периметру загорелись силовые барьеры, за которыми очень удобно прятаться. Из земли и стен форпоста выдвинулись боевые кристаллы различных стихий. Хм, интересно, а можно ли получить доступ к управлению таким кристаллом? Или тут нужен специальный класс? Разберёмся.

Я занял позицию и стал судорожно соображать, как лучше распределить накопленные свободные очки. Первым делом пять очков в скрытность. Как ни крути, а это основная моя характеристика. Может, удастся добежать до трупа и урвать иноземный лут. Одно очко в наблюдательность. Теперь я чётко вижу на 50 метров. Ну и по два очка в мудрость и интеллект. Маны нужно много, да и прочность корабельного щита никогда не лишняя. Ну а урон нужно увеличивать, становиться беззубым наблюдателем, не способным разобрать противника по винтикам, я не хочу.

С заклинаниями всё обстоит несколько сложнее. Я смог поднять стрелу тьмы всего лишь на единичку. Нельзя прокачивать заклинание выше текущего уровня персонажа. Тратить все очки не хотелось. На пятом уровне открылась пара перспективных заклинаний, осталось их только купить. Ограничился увеличением стихийного щита на два пункта и ещё три очка оставил про запас. С очками умений поступил просто: одно вложил в уход в тень, одно – в картографию и одно оставил про запас. Время перезарядки невидимости сократилось до девяти минут. Как минимум две из которых я буду находиться в тени. Надо поскорее развиваться до момента, когда время нахождения в тени превысит откат умения. Второй уровень картографии открыл возможность загрузить купленные планетарные карты. На третьем уровне смогу отмечать пройденный путь в космосе, на четвёртом загружать космические карты, а на пятом и создавать собственные. Возможность продажи планетарных карт открывается одновременно с загрузкой. То есть теперь я могу торговать подробной картой города. Не просто так я с такой тщательностью обследовал каждый закоулок. Осталось только добраться до аукциона и разместить лот.

Пока не полезли Техносы, нужно посмотреть, что получилось. Урон стрелой тьмы – 173-175. Мне бы ещё нормальную пуху, а не эту стартовую, нубскую. Хотел заняться этим вопросом по достижении 6 уровня, когда откроется возможность покупать предметы лучше. Не успел, придётся обходиться этим хламом. Защита – стихийный щит держит 500 урона и 200 собственных еж. Маловато, но я и не претендую на роль танка, невидимость моё всё. Уход в тень, высунуться из-под защиты, расстрелять манозапас и ждать откат умения, одновременно

регенерируя ману – вот моя тактика. Кстати, надо будет повысить регенерацию, сделал зарубку в памяти. Что там дальше? Невидимость – 120 секунд, уже что-то. За две минуты можно добежать до позиции противника и упереть что-нибудь стоящее. Правда, каждое активированное заклинание уменьшает время скрыта вдвое, с этим надо что-то делать, это мне не нравится. Нужно будет чередовать атакующие и мародёрские вылазки. Главное, чтобы хватило бодрости. Похоже, я уже знаю, как распределяю очки характеристик при взятии следующего уровня. Активировал стихийный щит и начал ждать начало вражеской атаки, восполняя потраченную ману.

Ага, вот и первые игроки противника. В радиусе моего обзора начали появляться фигуры людей, держащих в руках пистолеты и винтовки. Облачены они в некое подобие защитной брони из фантастических фильмов. Мда, вид у игроков Техноса не намного лучше нашего. Видимо, это сделано специально, чтобы был стимул покупать более дорогие модели экипировки. Самые нетерпеливые уже начали стрельбу, но на таком расстоянии точность оставляет желать лучшего.

Техносы открыли ответный огонь. В основном это было лазерное оружие, но кое-кто использовал и кинетическое. Я наблюдал, как отважный воин, метров с сорока, не делая никаких попыток укрыться за рельефом местности, азартно палит из лазерного пистолета. Эффективность его действий не сильно отличается от нуля. Заметил, что между выстрелами он делает паузу, около семи секунд, ага, значит, у Техносов тоже есть откат, баланс работает. Ну что, попробуем себя в бою? Да воцарится тьма, думаю я, одновременно нажимаю иконку стрелы тьмы. Мой персонаж исчезает, а я активирую следующее умение – а ну-ка, пробежимся. Скорость бега возрастает, и я сближаюсь на эффективное для прицельной стрельбы расстояние за считанные секунды.

Каст. Вокруг игрока 7 уровня загорается энергетическое поле, поглотившее мой урон в 175 еж. Игрок крутит головой по сторонам, не понимая, откуда прилетело заклинание. Время невидимости сокращается до 50 секунд. Откат заклинания прошел, и через две секунды каста отправляю второе заклинание, снова 175 еж, и снова урон поглощён энергетическим щитом. От инвиза осталось 24 секунды, следующий удар смогу нанести лишь через 7,5 секунд. Меняю позицию, так как игрок увидел примерную область, откуда я посылал заклинания, и начал стрелять туда. Нуб, кто же остается на одном месте?

К этому времени ещё пара союзных игроков сблизились метров до 30 и начали обстрел Техноса издалека. Один даже попал, выбив ещё 100 очков из прочности энергетической защиты. Парнишка запаниковал и бросился бежать к своим, более грамотным игрокам. Но в спину ударило ещё одно заклинание, отключившее щит, а я добавил стрелой тьмы.

– Критическое попадание, урон увеличен вдвое ($110+3+60*2=346$). Игрок Штурмовик 2.0 убит. В уничтожении игрока приняли участие: Неон – 77%, Факел – 23%. Распределение опыта: Неон – 154, Факел – 46. Бонусные очки: Неон – 8, Факел – 2.

Понятно, опыт и бонусные очки делят по справедливости, а лут? У меня ещё есть 16 секунд невидимости, рванул к труп Штурмовика 2.0. Из инвентаря парня выпали странный цилиндр с фиолетовым содержимым и пластиковая кредитная карточка, засунул всю добычу себе в инвентарь и бросился бежать под прикрытие силовых полей форта, пора дожидаться отката инвиза и восполнить запас маны.

Техносы атаковали больше часа. В некоторых районах игроки применяли наземную технику. Я даже мельком увидел некое жалкое подобие танка. Впрочем, шороху на обороняющемся участке он навел немало. Под его прикрытием двигался отряд хорошо экипированных игроков, и остановить их удалось с большим трудом. То ли в нашем форте нет ярых донаторов, прикупивших себе военную технику, то ли игроки пожалели прочность своего оборудования. Но с нашей стороны я ничего подобного не заметил. Хотя вполне вероятно, что с другой стороны форта всё обстоит в точности наоборот.

Я чередовал обстрелы из невидимости с вылазками к позициям противника. Лута удалось собрать много, я такого не ожидал и пожалел, что не догадался увеличить грузоподъёмность персонажа. Мне даже удалось раздобыть бластер, выпавший из убитого игрока Техноса. Рассматривать добычу некогда, тщательно прочитаю описание, когда окажусь в личной комнате.

Убил я больше десятка игроков. Моя способность незаметно сблизиться и нанести пару прицельных выстрелов стрелой тьмы оказалась очень полезной. Наша оборона страдала от действий стелсеров не меньше. Но существовало и отличие. У Техносов теневик не может использовать оружие дальнего боя. Только плазменные или тахионные клинки, и после первого же удара инвиз слетал. Мне даже удалось один раз засечь приближающегося в тени противника и предупредить рядом стоящих игроков. В самом конце ивента, когда плотность огня противника сильно упала, после очередной вылазки система одарила меня новым умением:

– Важная информация, за последнее время вы часто совершали одни и те же действия. Вам предлагается умение – теневой стрелок 1 уровень. Умение работает как на планетах, так и в космосе. При активации увеличивает урон, нанесённый из тени на 10%. Важная информация, в период действия умения время невидимости не уменьшается. Длительность действия 30 секунд на планете, 300 секунд в космосе. Перезарядка умения 10 минут на планете, 120 минут в космосе. Последующие уровни умения увеличивают длительность на 30 секунд на планете, на 300 секунд в космосе, урон на 5% и уменьшают время перезарядки на минуту на планете, на 18 минут в космосе. Активируется ключ-словом, когда персонаж находится в тени. Важная информация – для вашего аккаунта рост возможен только при вложении свободного очка умений, для открытия возможности прокачки умений своими силами приобретите премиум-аккаунт. Желаете изучить? Важная информация. Изменить своё решение будет невозможно.

А вот это то, что нужно. Беру и сразу вкладываю свободное очко умений. Теперь целую минуту я буду наносить повышенный на 15% урон из тени, да ещё и сохраню время инвиза. Что-то больно вкусный класс получается, где-то должен быть подвох. Нет, то, что со временем меня можно будет пришибить чуть ли не одним ударом, я понимаю, сильно вкладываться в телосложение не получится, а на одном стихийном щите далеко не убежишь. Но должен же быть баланс.

Ещё через полчаса противники закончились, но сообщения о завершении ивента не последовало. Похоже, все желающие попробовать себя в роли захватчиков закончились, и пришла наша очередь. Как будто в подтверждение моих мыслей раздался возбуждённый голос лидера одного из рядом стоящих отрядов:

– Го к Техносам, мне только что знакомый отписал, что бонусные очки дают уже за то, что перешёл на вражескую территорию, а потом всё зависит от нанесённого урона или полученных разведданных.

А вот это уже интересно. Разведка – это как раз для меня.

Глава 7 Настоящий пилот

Но сначала в личную комнату. Рисковать добычей и деньгами не хочется. От начала ивента прошло всего три часа. Есть время на спокойный разбор лута и поход по магазинам. В город мне войти не дали. Охранник 145 уровня преградил мне путь со словами:

– Пронос в поселения изделий Техноса запрещён, перед входом в город сдай добытое в приемник и получи вознаграждение.

О, как, а я рассчитывал покопаться в луте. Нет, так нет, а куда пристроить полученные деньги я найду. Получилась довольно приличная сумма – 150 000 кредитов за лут и 56 000 за кредитки Техносов. Разработчики придумали довольно оригинальный способ выпадения денег при смерти игрока. Из Техносов выпадала электронная кредитная карта, на которой было 10% от имеющейся наличности. Эти карты можно сдать в приёмники форпоста и получить 90% от суммы имперскими кредитами. За перевод валюты враждебной цивилизации жадные разработчики берут аж 10%. Можно, конечно, запариться и обменять кредитки на золотые монеты, которые выпадают из игроков империи Магос, но заморачиваться с этим неохота. Не те суммы, чтобы тратить свое время. За несколько часов ивента я заработал 206 тысяч и 57 бонусных очков, которые можно обменять на кредиты по курсу один к десяти, то есть ещё 57 тысяч. Недурно, я бы даже сказал, очень недурно. Итого я накопил уже миллион двести с хвостиком. А ивент еще не завершён.

Пробежавшись по скрытым торговым пунктам (пришлось для экономии времени вызывать такси), я отыскал приличные скафандр 8 уровня и магический посох с 20% скидкой:

Название: Пилотский скафандр начинающего мага тьмы.

Тип: обычный

Характеристики:

+3 к скрытности

+2 к наблюдательности

+1 к мудрости

Прочность: 40/40

Слотов под кристаллы усиления: 3

Требования: 6-10 уровень персонажа

Стоимость покупки: 54 000 (-20% = 43 200).

Название: Деревянный посох начинающего мага тьмы.

Тип: обычный

Урон: 45

Характеристики:

+2 к мудрости

+2 к интеллекту

Прочность: 45/45

Слотов под заклинания: 10

Требования: 6-10 уровень персонажа

Стоимость покупки: 72 000 (-20% = 57 600)

Моментально пообедав на 100 тысяч, легко пришли, легко ушли, я потратил ещё 20 тысяч на недельную привязку предметов. Эти жуки от корпорации зарабатывали на всём. Вечная привязка одного предмета обычного качества стоит 50 000, но можно купить более дешёвую, временную привязку, которая защитит предметы экипировки от выпадения при смерти, а умереть, скорее всего, придётся.

Далее я помчался покупать кристаллы усиления, зелья и заклинания. На закупки потратил около часа и ещё 150 000. Надеюсь окупится. Приобрел три малых кристалла усиления: +200 к бодрости, + 20 кг к грузоподъёмности игрока и +20 секунд к невидимости, потратив по 20 000 на каждый. Купил два заклинания по 30 000 и сразу же прокачал их до 2 уровня:

Название: Кинжал тьмы.

Уровень: 2. Дальнейший рост заклинания заблокирован до достижения 7 уровня. (Для вашего аккаунта рост возможен только при вложении свободного очка заклинаний, для открытия возможности прокачки заклинания своими силами приобретите премиум-аккаунт)

Урон: 170 (+55 на следующем уровне)

Требования маны: 50 (+20 на следующем уровне)

Время каста: 14 секунд (-1 секунда на следующем уровне)

Дальность: 8,5 метров (+0,5 метра на следующем уровне)

Перезарядка: 19 секунд (-1 секунда на следующем уровне)

Требования: 5 уровень персонажа. Изученное заклинание стрела тьмы.

Название: Веер тьмы

Уровень: 2. Дальнейший рост заклинания заблокирован до достижения 7 уровня. (Для вашего аккаунта рост возможен только при вложении свободного очка заклинаний, для открытия возможности прокачки заклинания своими силами приобретите премиум-аккаунт)

Урон по площади: 100 (+25 на следующем уровне)

Угол атаки: 25 градусов (+5 градусов на следующем уровне)

Требования маны: 70 (+20 на следующем уровне)

Время каста: 9,5 секунд (-0,5 секунды на следующем уровне)

Дальность: 3,5 метра (+0,5 метра на следующем уровне)

Перезарядка: 14,5 секунд (-0,5 секунды на следующем уровне)

Требования: 5 уровень персонажа. Изученное заклинание стрела тьмы.

Дальнейший рост снова заблокировался, уровень заклинаний не может быть выше уровня игрока. Так как заклинание открылось на 5 уровне, то считается 5+1. То есть по факту заклинание всего 2 уровня, но для дальнейшего роста нужен 7 левел персонажа.

Ещё 30 000 спустил на зелья. Купил по пять зелий бодрости и маны с пятиминутным откатом, а также два зелья скрытности. Каждое такое зелье прибавляет по 60 секунд невидимости раз в 10 минут.

Всё, я готов выступать. Сложил все ненужные вещи в ЛК, сделал привязку, чтобы не тратить 1000 на возрождение, и отправился к воротам форта. Наши игроки подошли к организации рейда более тщательно. Они не стали ломиться, как попало, а организовали нормальный рейд, с единым лидером. Агитировали и меня, но я отказался. Предпочитаю действовать самостоятельно.

Дождался полного формирования рейда и отправился вместе со всеми. Глупо соваться одному, когда под прикрытием толпы можно прокрасться и разведать много чего интересного, да и прибрать к рукам то, что плохо лежит.

Возле перехода нас ждали. Техносы не стали дожидаться, когда мы придём к стенам их форта, а устроили засаду. Несколько сотен вражеских игроков открыли шквальный огонь, как только мы оказались на их территории. Я не лез в первых рядах, и поэтому после перехода сумел сориентироваться и тотчас ушел в тень. Огонь был настолько плотным, что полностью избежать попаданий не получалось. Техносы, похоже, вообще не целились и просто били по толпе. В первые же секунды стихийный щит принял на себя три лазерных луча, опустивших его прочность до 50 единиц. Пришлось прижаться к земле. Активировал теневого стрелка, чтобы

не уменьшалось время инвиза, и обновил стихийный щит. Хорошо, что я догадался наложить его заранее и откат прошел. Со своим скудным запасом жизни много не навоюешь.

Выбрался из окружения с большим трудом. Игроки вражеской цивилизации стояли плотным кольцом, и проползти между ними оказалось трудно. Еле уложился по времени, пришлось даже использовать зелье невидимости. Но даже имея дополнительную минуту скрыта, я чуть не материализовался у всех на виду. Время отката провёл в кустах за спинами Техносов. Они увлечённо уничтожали наш рейд и не смотрели назад. Маги пытались огрызаться, но, не имея возможности укрыться, довольно быстро гибли. Рейд-лидер не предусмотрел возможности засады и не догадался прихватить с собой технику. Надеюсь, у других групп дела обстоят получше.

Из леса выбрался быстро, как и на нашей стороне, переход располагался не слишком глубоко. Прикинув расстояние до форта, понял, что добежать успею, но что потом? Через ворота пройти не получится. Там стоят высокоуровневые нпс стражники, они не пропустят. Ладно, тот факт, что я дотронусь до стены вражеского форта, уже прибавит мне бонусных очков, а если получится что-нибудь сломать, то вообще отлично.

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.