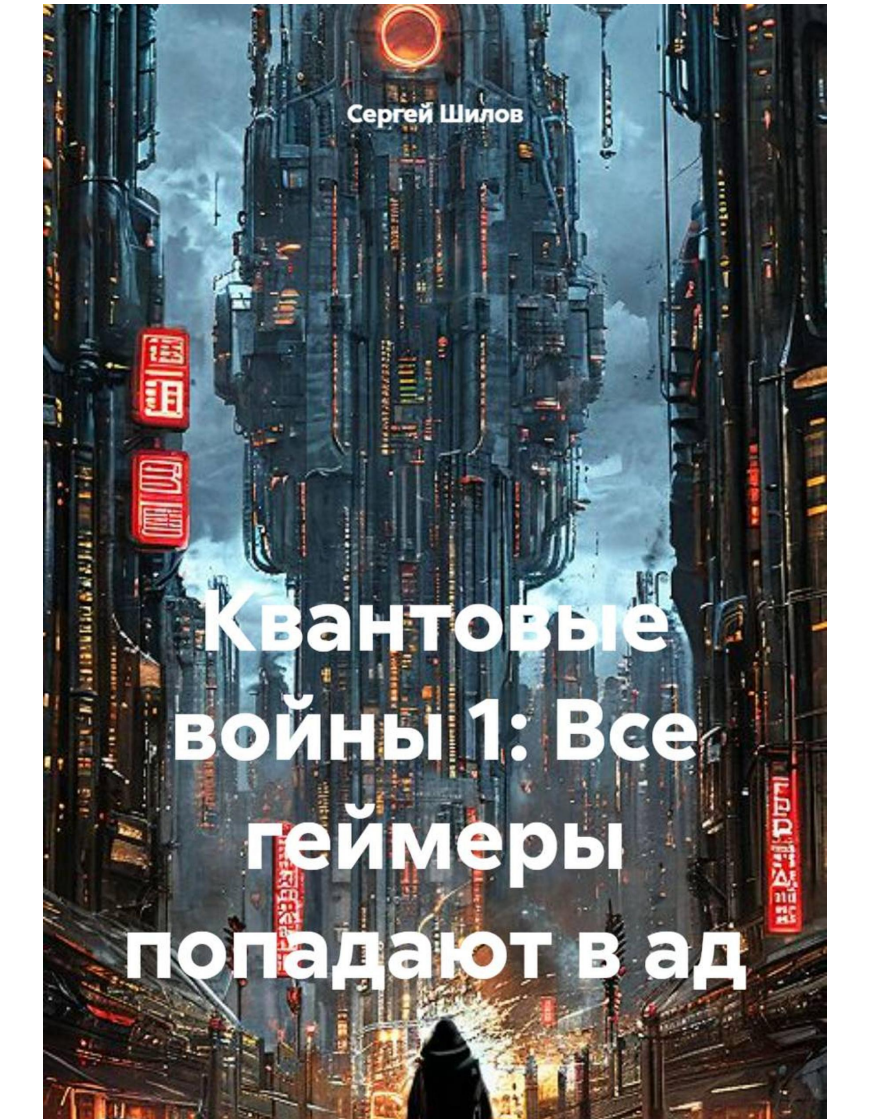




Сергей Шилов

Квантовые войны 1: Все геймеры попадают в ад

Сергей Шилов

Квантовые войны 1: Все геймеры попадают в ад

<https://litres.ru/74305172>

SelfPub; 2026

Аннотация

Это культовое произведение впервые было опубликовано в подпольной Сети 21 декабря 2112 года в 21 час и 12 минут. Не прошло и суток — Анонимусы верят что через 21, 2 часа, оно было запрещено в связи с обвинением в космическом экстремизме и вычищено из всех квантовых хранилищ. А все люди, которые успели ознакомиться с ним, были сожжены внутри своих игровых капсул.

Содержание

Все геймеры попадают в ад (1 Том)	5
Глава 2. Начало	8
Глава 3. Горе от ума	12
Глава 4. Банзай!	16
Глава 5. Рай каннибалов	20
Глава 6. Дзэн зергов	25
Глава 7. Вот это поворот!	30
Глава 8. Педобир	35
Глава 9. История Вселенной на пальцах	40
Глава 10. Анонимус	49
Глава 11 (дополнительная) Обыкновенный кошмар	54
Глава 12. Зерг в эльфийской шкуре	58
Глава 13. Не берите кредиты для покупки игровой капсулы	63
Глава 14. Кровь на Красной площади	68
Глава 15. Как размножаются гномы	76
Глава 16. Хитрый план Мерфи	82
Глава 17. Релиз у киборгов	89
Глава 18. Подготовка к Варфоломеевской ночи в эльфийской деревне	95
Глава 19. Гладиаторские игры	101
Глава 20. Лучший фитнес для маньяков	106

Глава 21. Высадка на планету киборгов	112
Глава 22. Что может пойти не так в массовой резне?	119
Глава 23. Кровавые новости Мерфи	126
Глава 24. Как правильно называть жителей планеты Террор?	135
Глава 25. (дополнительная). Альтернативная история коммунизма	144
Конец ознакомительного фрагмента.	151

Сергей Шилов

Квантовые войны 1: Все геймеры попадают в ад

Все геймеры попадают в ад (1 Том)

Глава 1. Предисловие

Это культовое произведение впервые было опубликовано в подпольной Сети 21 декабря 2112 года в 21 час и 12 минут. Не прошло и суток — Анонимусы верят что через 21, 2 часа, оно было запрещено в связи с обвинением в космическом экстремизме и вычищено из всех квантовых хранилищ. А все люди, которые успели ознакомиться с ним, были сожжены внутри своих игровых капсул.

Аццкий Анонимус написал по этому поводу:

ddf2e820c8c820e2eaeede5f620eef5f0e5ede8ebe8

И все с ним согласились.

Вернёмся к нашим e1e0f0e0ede0ec

Все знают, насколько трудно восстанавливать исторические тексты, уничтоженные в ходе человеческой истории. Но мы взяли на себя труд восстановить то, что только будет уни-

что жено в будущем. Поэтому возможны логические, исторические и грамматические погрешности.

Мы не уверены, насколько получившийся у нас текст (который находится ещё в процессе восстановления) соответствует своему несуществующему пока оригиналу. Даже его название было утрачено. Вернее мы нашли несколько его вариантов. Самым достоверным нам кажется название:

Все геймеры попадают в ад

Но, учитывая урок будущего, мы не хотели проблем с обвинением в экстремизме в настоящем. На почве разжигания ненависти к игровым корпорациям и их несчастным клиентам.

Поэтому сначала остановились на более нейтральном:

Последний сон разума

Но потом оказалось, что оно уже занято! И пришлось, собрав всю смелость и веру в свободу слова, вернуться к первому названию!

Что касается этого предисловия, то оно не настоящее. Т.е. не относится к восстановленному оригиналу. Более того, это третий вариант. Первый был утрачен из-за грозы в Индонезии связанной с повышенной активностью бабочек из Айовы.

Второй вариант по (тоже) независящим от нас причинам сместился на место Послесловия Первой Арки.

И последнее. Почему я говорю о себе «мы». Просто потому что восстановление чего-то из будущего требует нахо-

даться в двух потоках времени одновременно. А это требует минимум двух личностей. Хотя, разумеется, личность только одна, просто она имеет две разные системы воспоминаний. В этом случае будущее ничем не отличается от прошлого и может быть записано как обычный текст. А что получилось, вы можете увидеть сами.

Кстати, третий вариант названия был:

Космический таракан против Вселенной

Приятного чтения. Пока у вас нет игровой капсулы это совершенно безопасно. Наверно.

Глава 2. Начало

— *Привет!*

— ???

Привет, говорю!

— Кто ты?

— *До этого мы ещё дойдём, а пока у меня есть две новости. С какой начать?*

Тут надо было сказать этому голосу, что прежде чем спрашивать, хорошо бы дать характеристику новостям, ведь если одна плохая, а другая хорошая, то это одно, а если одна плохая а вторая очень плохая, то это совершенно другое. Но обстановка не очень располагает к пустой философии, ибо я в пустоте. Буквально. А может в темноте, но без тактильных ощущений.

И хуже всего, совершенно не помню как здесь очутился. Одно утешает, если это реанимация и говорящий из темноты – врач, то он должен был бы сказать что со мной всё хорошо, а не издеваться своими вопросами. Да, примем за аксиому — над умирающими и над инвалидами не издеваются! А значит всё не может быть очень уж плохо.

— *Эй, ты чего там завис? Хватит индальгировать!*

— Не выражайся... где я?

— *Ну что за чело...хм... не важно, ты сбиваешь мне весь*

план разговора. Тебе сначала хорошую новость или сразу сказать всё как есть?

— Говори как есть.

— Не, так не интересно, тогда ты не оценишь всей прелесть бытия. Так что сначала хорошая новость — Реинкарнация существует!

— ...

— И это всё? Я даже разочарован. Ну ладно, ты на самом деле и не мог удивиться или там восхититься... для этого, насколько я помню нужны всякие железки, вырабатывающие всяческую заумную химию для искажения простой и понятной картины реальности. А у тебя сейчас из всех возможных чувств только голод и инстинкт эволюции.

— Это плохая новость?

— Что ты, нет, конечно. Это реальность, данная тебе в ощущениях. Или как то там, забыл. Не важно. Плохая новость — ты Зерг.

— Жук в космической игре?

— Да нет, просто жук. Точнее личинка. Пока. А что касается той игры, то её идею землянам подкинули настоящие Зерги. Ну знаешь, это как фильмы про вампиров спонсируют кланы Носферату, про оборотней демократы, а про зомби... впрочем я опять отвлекся. Вернёмся к нашим зергам?

— Это вопрос? Ты вообще кто?

— Ну, я бы сказал что я шизофрения, но это будет ло-

жью — у личинок не бывает шизофрении. Разве только паранойя, да и то, только на продвинутой стадии эволюции.

Так что скажу прямо, я это ты.

— Из будущего?

— Нет, из сечашиного. Я твоя душа.

— Если ты моя душа, то с кем ты сейчас говоришь?

— С тобой, естественно. Душа, чтоб ты знал и сознание, которое ты считаешь собой, вещи немного разные. Т.е. своё сознание ты тоже можешь считать душой, но оно есть просто проявление реакций души на возникающие раздражители... но разве сейчас место для обсуждения таких отвлечённых от насущных вопросов понятий?

Главное что тебе нужно знать, это то, что и ты и я вечны, только моя вечность проходит в немного более высоких планах Вселенной, а ты в данном моменте своего существования заперт в теле личинки.

— Почему?

— А почему бы и нет? У тебя было достаточно кармы для этого. Хотя, если честно, то это потому что я очень тобой горжусь.

Да, другие выбирали судьбу своих носителей из героев и олигархов, а я сразу сказал, мы за одно перерождение выплатим весь кармический долг!

— И что будет когда выплатим?

— Ну я вознесусь, конечно, а ты станешь кем хочешь. Вот только для этого нужно хорошо постараться. Во-пер-

вых сделай так чтобы прожить как можно дольше, а во-вторых, не нарушай Вселенских табу.

— Чего?

— Ну, проще говоря, у меня к тебе только одна просьба. Постарайся не есть людей.

Глава 3. Горе от ума

Подведём итоги. Из-за того что моя душа, чтобы не путаться будем считать её суб-душой, решила сыграть ва-банк в игре в реинкарнацию, я сижу... лежу... или может стою в темноте на шести подгибающихся лапках и шевелю антеннами. И нас таких тут много.

Никакого стресса у меня нет. Видимо потому что, как и сказала суб... нет, буду называть её не душой а духом. Так мне спокойней. Тем более что у меня нет необходимых для паники желёз.

Контакта с моим духом тоже нет, потому как игра уже началась. Игра в эволюцию. В которую я играю на биологическом плане, а он на духовном. И если мы выиграем, он укатит в рай а я стану даосом. Он сказал, что я получу что захочу, а я хочу даосскую культивацию с выходом на божественный уровень.

Итак, план составлен. Теперь нужно его осуществить. Проще простого. Любой сможет.

Для начала нужно определиться с навыками. Где тут меняю? Нет? Ну ладно, итак по ощущениям моя ловкость = 1, сила = 1, Интеллект = 100 – а почему нет? Энергия = ...0...? Кажется, я отрубаясь.

ПЕРЕРАСХОД ЭНЕРГИИ. ДЛЯ БОЛЕЕ ДЛИТЕЛЬНО-

ГО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ МОЗГА ДОБАВЬТЕ В ИНТЕЛЛЕКТ ОЧКИ ЭНЕРГИИ

День 2

Доброе утро, жестокий мир!

Ну, я думаю что это утро, потому что я проснулся, и точно потому же думаю что этот день под номером 2. Считать дни это важно, ведь каждый прожитый день можно считать выигрышем в игре Эволюция на максималках.

Почему мне кажется, что мои соседи стали больше? О, кажется я начал видеть, но пока не очень хорошо. Но даже то что я вижу, показывает, что чем больше интеллекта у личинки, тем сложнее ей жить. Остальные то не обременённые его тяжестью всё это время ели и росли.

Единственное что меня утешает, что я не родился богомоллом. Или пауком. Иначе, пока я размышлял, а потом валялся в обмороке от перерасхода энергии, которая вообще-то была нужна для борьбы за пищу, а была пущена мной на интеллектуальные игры в чёрном вигваме... меня бы съели.

Итак, ставим интеллект на минимум энергопотребления и приступаем к поискам пищи.

ПОЛУЧЕНО 1 ОЧКО ЭНЕРГИИ

ДОСТУПНО ДЛЯ РАСПРЕДЕЛЕНИЯ 1 ОЧКО НАВЫКА

ЛОВКОСТЬ – 1/10

СИЛА – 1/10

МАССА ТЕЛА – 1/10

ИНТЕЛЛЕКТ – 1/10

Так надо подумать. Хотя думать тут как раз нечего. Если я срочно не подниму показания интеллекта, меня будет вырубать через несколько минут мыслительной деятельности.

ПРИБАВИТЬ 1 ОЧКО К ИНТЕЛЛЕКТУ?

Да.

ИНТЕЛЛЕКТ – 2/10

Нужно продолжать есть. Когда я отключил интеллект – сам не понял как это сделал, но видимо в условиях энерго-сбережения достаточно было просто пожелать, так вот из-за того что я его выключил, я не особо задумывался над тем, что я ем. И правильно делал, ибо ели мы... не хочу об этом думать, лучше снова побуду простым зергом.

Могло быть и хуже. Шесть лап, два уса... хорошо, что я не таракан. А то, что мы едим, тоже может и не быть тараканами. Может это просто мёртвые зерги. Буду надеяться, что мы каннибалы. Быть каннибалом лучше чем есть тараканов. Причём мы очень миролюбивые каннибалы – едим только мёртвых. Толи дело пауки... тьфу!

ПОЛУЧЕНО 1 ОЧКО ЭНЕРГИИ

Ну, по накатанной схеме.

ИНТЕЛЛЕКТ – 3/10

Я ошибся. Пауки тоже едят мёртвых. Это богомолы едят всё, не разбираясь насколько кто ещё жив. Но зато они красивые. Но ошибся я не только с этим. Мои соройники... можно же так назвать членов одного Роя? Эволюционируют

быстрее. Видимо те, кто вкладывал полученную энергию в массу, получали бонус к более быстрому поглощению пищи, а значит и энергии. Хотя это странно, ведь им тогда её нужно больше!

Да и те, кто усиливал силу или ловкость теперь здорово меня обгоняют, я бы даже сказал, оттирают меня от самых больших кусков пищи.

Эх, горе от ума!

Глава 4. Банзай!

День 3

Мне это не нравится. У меня 1 очко энергии, Интеллект на 3, а всё остальное по 1.

А пищи в пещере становится всё меньше. Да мы находимся в большой пещере с одним выходом. И ещё два дня назад в её центре громоздилась гора мёртвых тара... зергов. А сейчас она съедена. Осталось несколько небольших кучек ошмётков, которые со всех сторон окружили здоровые, ловкие и сильные жучары. Мне туда не пролезть.

И вместо того, что обдумать план по добыче максимально возможного количества пищи, мой могучий Интеллект обдумывает вопрос – что будет, когда пища закончится (приблизительно через полчаса, максимум час – если они будут подъедать всю ту мелочь, которой брезговали раньше).

Ответ мне не нравится. Так же как не нравится ответ на вопрос, кого съедят первым. И почему мне так не нравились тараканы? Ведь каннибализм это очень, очень плохая карма.

ЭНЕРГИЯ ИЗРАСХОДОВАНА НА 90%. ПОДНИМИТЕ ИНТЕЛЛЕКТ ИЛИ ОТКЛЮЧИТЕ ЕГО.

Отключить это хорошая идея. Но план по спасению ещё не готов. Так что Интеллект +1.

ИНТЕЛЛЕКТ 4/10

По моим наблюдениям каждое очко добавляет где-то ОТ 5 ДО 10 минут работы мозга. В зависимости от напряжённости или от важности поставленной задачи. Интересно, какого он у меня размера? Нет, сейчас нет времени думать о ерунде. Так же по наблюдениям, при повышении интеллекта добавляется только это добавочное время, а то, что уже потрачено, не восстанавливается. Потом или спать или отключать разумность.

Значит нужно составить план, а потом надеяться на инстинкты? Не уверен что это так работает.

План №1 – подняться на потолок и переждать. Минусы – я не знаю, могу ли передвигаться по стенам, не говоря уже о потолке. Второй минус – если это могу я на своих единичках, то все остальные и подавно смогут.

План №2 – выбраться из пещеры. Минусы – там будут уже не личинки, а здоровые зерги. Второй минус – не думаю что смогу найти там доступную еду. Если уж не смог выжить в яслях, то что делать во взрослой жизни?

План №3 – спрятаться в куче мусора. Минусы – могут съесть вместе с мусором. Второй минус – достаточно первого.

План №4 – напасть первым. Выбрать самую уязвимую жертву, найти уязвимое место и продвинуться по эволюционной лестнице. Минусы – их нет, план идеален! Просто потому что у меня не осталось времени ни на что другое, если я потеряю способность мыслить, то она мне уже не понадо-

биться. В смысле некому будет мыслить... не отвлекайся.

Отмечаем в сторону эволюционировавших силу – они заметны по более толстым ногам и мощным жвалам. Отмечаем ловких – за ними следить то сложно, не то, что напасть. Отмечаем эволюционировавших в размере – они в два раза больше и вообще драться с сумоистами без оружия затея провальная.

Остаются гибриды – те, кто чуть больше, чуть сильнее и чуть быстрее. Если бы я нашёл того кто чуть умнее в ущерб всем остальным показателям, не задумываясь бы, напал, но эволюция и без моей помощи отбраковывает умников.

Осталось где-то 2-3 минуты разумной жизни. Жертва определена – зерг, копошащийся у стены. Вообще большинство гибридов, не вложившихся в чистую прокачку одного скилла, обитают около стен. Дарвинские лохи.

Теперь надо найти оружие. Рук у меня нет, но жвалы и усы довольно функциональны. А по полу тут и там разбросаны куски когтей и жвал. Они крупнее моих, но недостаточно. Мне нужно копье. Идеально подошёл бы бивень мамонта, но они тут не водятся. Значит будем использовать то что есть.

Подбираю толстое, длиной с мою ногу жвало, зажимаю его своими мини жваликами, поддерживаю обоими антенками, практически обнимаю его ими и упираю в правое плечо. А потом разгоняюсь насколько могу. Как рыцарь, который должен проломить щиты вражеской пехоты. Или другого рыцаря. Лечу со всех нубских сил по направлению к выбранно-

му зергу. Он стоит спиной, вполоборота ко мне и что-то там покусывает.

Нападаю сзади, чтобы не заметил. Если он сдвинется, моей ловкости не хватит чтобы скорректировать удар. Как рыцарю, который на турнире скачет вдоль бортика или как называется та штука, которая разграничивала их лошадей? Не отвлекайся. Я близок.

Банзай!

Глава 5. Рай каннибалов

Хорошая новость – мы не рыцари и брони у нас нет.

Плохая новость – мы довольно живучи. Не то чтобы я был против своей живучести, но есть то, что не хочет умирать, не очень удобно. Но выбора, как и времени, нет. Хотя я снизил потребление энергии на размышления – я сейчас разумен на 20-30%. Этого достаточно для контроля обстановки и заодно позволяет разгуляться инстинктам.

ПОЛУЧЕНО 1 ОЧКО ЭНЕРГИИ. ПОЛУЧЕНО 1 ОЧКО ЭССЕНЦИИ

Так, Интеллект + 1.

ИНТЕЛЛЕКТ 5/10

А что там за эссенция? Не важно, нужно есть, на меня уже обращают внимание. Вернее не на меня а на подёргивающегося зерга превращённого воткнутом в него жвалом в эски-мо. Если бы моё импровизированное копьё было подлиней, то он стал бы шашлыком.

ПОЛУЧЕНО 1 ОЧКО ЭНЕРГИИ

Опа! А есть свежее мясо гораздо выгоднее. Очень вовремя, у меня скоро будут гости. Что выбрать? Силу или массивность? Ловкость отметаю, потому что привязан к недоеденному уже почти труппу. Пусть будет сила.

СИЛА 2/10

Видимо из-за развившегося интеллекта я лучше вижу. Пещера вовсе не такая громадная как мне казалась. Но это не важно, важно как по ней распределились будущие жертвы моего внутреннего Ганнибала Лектора.

В центре – развивающие силу и тело. Первые маленькие, но на толстых лапах, а вторые массивные, уже в три раза больше силачей, но неповоротливые. Толкаются в круговых очередях за последней едой. Сила одних компенсируется массой других.

Вокруг них носятся ловкачи. В давку не лезут, подбирают что плохо лежит. Быстрые, но теперь я могу за ними следить.

Около стен ныкаются жертвы случайного распределения очковой эволюции. Хотя, я уверен, у всех, кроме меня распределение случайное, просто одни выживут, а другие нет. Дарвинизм, мать его зерг.

Не отвлекаться. Это стоит энергии. Ко мне приближается ловкач. Это хорошо, если вложившийся в ловкость будет неподвижен, с ним будет ещё проще справиться, чем с любым гибридом.

Только я безоружен. А значит либо нужно искать новый жуковскрыватель либо идти в рукопашную. Оглядываюсь вокруг – ничего подходящего в зоне шаговой доступности. Значит будет честный бой. Хотя, почему честный? Сделаю ему лучше сюрприз.

Ловкач тем временем подвалил и совершенно без зазрения совести начал жрать. Продолжая сидеть на туше, кото-

рая медленно но верно превращалась в шведский стол, я мог рассмотреть спину моего бесцеремонного соседа. В отличии от поедаемого гибрида, который вложился на 1 очко в массу тела, которое дало ему маленький буст брони, этот был совершенно мягкотелый.

Как впрочем и я. Но у меня было преимущество в +1 к силе, верхняя позиция и знание основ вольной борьбы. Помню видел соревнования в новостях — кто сверху, тот и победил.

План на бой составлен. Приглушаю интеллект, чтобы не мешал инстинктам, оставляю его в режиме наблюдения и прыгаю сверху. Прежде чем он смог выразить мне своё непонимание происходящим, откусываю ему голову. Приятного аппетита.

ПОЛУЧЕНО 1 ОЧКО ЭНЕРГИИ. ПОЛУЧЕНО 1 ОЧКО ЭССЕНЦИИ

Что то там с этой эссенцией нужно делать? Не сейчас. Нужно шустрее есть, пока новые любители халявы не набежали. О, вот и они. Два ловкача и за ними ещё один.

ПОЛУЧЕНО 1 ОЧКО ЭНЕРГИИ

Нужно быстро решать. Сколько у меня осталось интеллектуального времени? Не помню. Рискнём. +2 в силу.

СИЛА 4/10

Спрыгиваю с останков и отбегаю в сторону. Трое накидываются на еду с трёх сторон. Обхожу их по кругу, быстро ломая всем задние ноги. Теперь мы на равных. В скорости, а в силе я...

ЭНЕРГИЯ НА ИСХОДЕ

За спиной, из центра пещеры слышен нарастающий хруст свежего хитина. Начинается рай каннибалов. Отключаю интеллект. Напоследок даю команду – все доступные очки в силу. Разум слишком дорого обходится.

ПОЛУЧЕНО 1 ОЧКО ЭНЕРГИИ. ПОЛУЧЕНО 1 ОЧКО ЭССЕНЦИИ

АВТОМАТИЧЕСКОЕ РАСПРЕДЕЛЕНИЕ: СИЛА 5/10

ПОЛУЧЕНО 1 ОЧКО ЭНЕРГИИ. ПОЛУЧЕНО 1 ОЧКО ЭССЕНЦИИ

АВТОМАТИЧЕСКОЕ РАСПРЕДЕЛЕНИЕ: СИЛА 6/10

ПОЛУЧЕНО 1 ОЧКО ЭНЕРГИИ. ПОЛУЧЕНО 1 ОЧКО ЭССЕНЦИИ

АВТОМАТИЧЕСКОЕ РАСПРЕДЕЛЕНИЕ: СИЛА 7/10

ПОЛУЧЕНО 1 ОЧКО ЭНЕРГИИ

АВТОМАТИЧЕСКОЕ РАСПРЕДЕЛЕНИЕ: СИЛА 8/10

ПОЛУЧЕНО 1 ОЧКО ЭНЕРГИИ

АВТОМАТИЧЕСКОЕ РАСПРЕДЕЛЕНИЕ: СИЛА 9/10

ПОЛУЧЕНО 1 ОЧКО ЭНЕРГИИ

АВТОМАТИЧЕСКОЕ РАСПРЕДЕЛЕНИЕ: СИЛА 10/10

ВОЗМОЖНО РАЗБЛОКИРОВАТЬ УСИЛЕННЫЙ ЭКЗОСКЕЛЕТ. НУЖНО 1 ОЧКО ЭССЕНЦИИ.

ОЧКИ ЭССЕНЦИИ 5

АВТОМАТИЧЕСКОЕ РАСПРЕДЕЛЕНИЕ: РАЗБЛОКИРОВАТЬ

ОЧКИ ЭССЕНЦИИ 4

УСИЛЕННЫЙ ЭКЗОСКЕЛЕТ 1/20

ПОЛУЧЕНО 1 ОЧКО ЭНЕРГИИ. ПОЛУЧЕНО 1 ОЧКО ЭССЕНЦИИ

АВТОМАТИЧЕСКОЕ РАСПРЕДЕЛЕНИЕ: УСИЛЕННЫЙ ЭКЗОСКЕЛЕТ 2/20

НЕОБХОДИМА СРОЧНАЯ РЕГЕНЕРАЦИЯ. РАЗБЛОКИРОВАТЬ ВОЗМОЖНОСТЬ МАЛОЙ РЕГЕНЕРАЦИИ? НЕОБХОДИМО 2 ОЧКА ЭССЕНЦИИ.

ОЧКИ ЭССЕНЦИИ 4

АВТОМАТИЧЕСКОЕ РАСПРЕДЕЛЕНИЕ: РАЗБЛОКИРОВАТЬ

ОЧКИ ЭССЕНЦИИ 2

МАЛАЯ РЕГЕНЕРАЦИЯ 1/30

ПОЛУЧЕНО 4 ОЧКА ЭНЕРГИИ. НЕОБХОДИМО УСИЛИТЬ РЕГЕНЕРАЦИЮ.

АВТОМАТИЧЕСКОЕ РАСПРЕДЕЛЕНИЕ: УСИЛЕННЫЙ ЭКЗОСКЕЛЕТ 6/20

ТЫ БУДЕШЬ ОЧЕНЬ СИЛЬНЫМ И ОЧЕНЬ МЁРТВЫМ, КРЕТИН

Глава 6. Дзэн зергов

Как то мне не хорошо. Хотя казалась бы, отключить интеллект, отказаться от контроля в окружении прирождённых каннибалов... ну что тут может пойти не так?

Итак, что у нас плохого? Вспомнился старина Зелёный, этот вечный пессимист дальнего космоса... меня опять заносит. Видимо отсутствие желёз ответственных за страх делает меня идеальным психопатом?

ЛОВКОСТЬ 1/10

МАССА ТЕЛА 1/10

УСИЛЕННЫЙ ЭКЗОСКЕЛЕТ 9/20

ИНТЕЛЛЕКТ 5/10

МАЛАЯ РЕГЕНЕРАЦИЯ 1/30

ОЧКИ ЭНЕРГИИ 0

ОЧКИ ЭССЕНЦИИ 5

Мне кажется или я что-то упускаю?

— Ну, разве самую малость.

— Душа, это ты?

— Нет, на этот раз всего лишь твой внутренний голос.

— Издеваешься?

— Ну что ты, просто надо же как-то тебя заставить обратить внимание на реальность. Если для этого придётся пожертвовать целостностью сознания, то наши обиды

инстинкт самосохранения, даёт добро.

— Не понял.

— *Ало гараж, чего не понятного, посмотри на себя!*

— Давно уже посмотрел. Просто не мог понять, где кончаюсь я, и начинаются останки моего ужина.

— *Ну, кто был чьим ужином, вопрос спорный. Ты хоть понимаешь, что тебя почти съели?*

— Да, осталась одна лапа, один сломанный ус и думаю, не хватает несколько кусков в животе. Это смертельно?

— *Вообще-то да. Если только ты не поднимешь малую регенерацию, но поднять ты её не можешь, ибо все очки очень умно распорядился вложить в силу.*

— Так, тут ещё можно лог битвы посмотреть. Что-то мне в нём не нравится.

— *Ты лучше по сторонам погляди.*

Ага, в центре разъевшийся до размера тираннозавра зерг, вокруг него десяток мелких качков, а на потолке наблюдают за корридой пара десятков ловкачей. Ситуация похоже зашла в тупик. Гигант покрыт усовершенствованной бронёй — видимо после увеличения массы тела до максимума, открывается усиленная броня.

И вот эту броню поклонники силовой эволюции никак не могли прокусить. Но и они были слишком твёрдыми, и гигант ничего не мог с ними сделать. Качки, под напором такого противника не рисковали нападать друг на друга. Одним словом пат.

Но именно из-за него я ещё жив, никто не рискует доедать разбросанных по пещере неудачников. Кстати о еде. Мне же надо зарабатывать очки энергии. И почему я этим не занимался в своём инстинктивном состоянии?

— *Потому что у тебя дыра в брюхе, интеллект недоделанный!*

— Да, это всё объясняет.

— *И какой у нас план?*

— Твои предложения?

— *Никаких. Скорость регенерации похоже меньше скорости нашего умирания.*

— Значит, у нас есть 50% шанс остаться в живых. Либо получится, либо нет.

— *И что мы будем делать?*

— Будем практиковать недеяние. Во-первых, это убережет нас от излишнего внимания наших родственников. Сейчас они хорошо развлекают друг друга, не стоит их отвлекать лишними телодвижениями. А во-вторых, мы будем ждать.

— *Чего? Бэтмена?*

— Нет, рояля. В таких случаях обычно помогают рояли из кустов. А если его не будет, то наша история закончится. Что тоже не плохо.

А пока нужно перейти в режим экономии. Так что тебе придётся помолчать. Ставлю интеллект на минимум.

— *Окей, медитируй.*

...

— А в этом что-то есть. Отключаешься от реальности и позволяешь всему идти своим чередом. Поздравляю. Твой рояль прибыл. Вот только вряд ли он тебе поможет.

Оглядываюсь. Кстати, нужно будет потом найти зеркало и посмотреть, сколько у меня глаз. Из прохода в пещеру выплывает некто, явно очень важный. Громадный мозг со свисающими щупальцами левитирует по воздуху к центру. Выглядит как сержант, забрédший в казарму к новобранцам. Все сразу оставили всё, чем занимались и встали по стойке смирно. Даже те, кто висел на потолке.

А потом построились по росту и организованно покинули помещение. Ну, понятно, значит это местный надмозг. После к нам на огонёк забежало две дюжины зергов неопределённой эволюционной ориентации и начали сгребать то, что осталось от нашей партии в центр, формируя очень знакомую гору.

Когда что-то под их манипуляторами начинало двигаться, это что-то быстро и умело добивали путём расчленения на мелкие составляющие.

Это какой-то не правильный рояль. И не правильные зерги.

Единственный выход — притвориться мёртвым. Неуверен, что смогу не рыпаться, когда меня потащат, но выхода нет.

РАЗБЛОКИРОВАТЬ УМЕНИЕ «ПРИТВОРИТЬСЯ МЁРТВЫМ» ЗА 3 ОЧКА ЭССЕНЦИИ?

ДА!

ПРИТВОРИТЬСЯ МЁРТВЫМ 1/40

Глава 7. Вот это поворот!

В лицемерном мире полном зла и сложностей
Мне снится сон о будущем, где множество возможностей:
Там можно быть съеденным безумными грибами;
Там Вас изнасилуют инопланетяне!
Там можно быть застреленным, а можно выпотрошенным

Там с Вами точно не случиться ничего хорошего!

Я лежу на куче расчлѐнных зерговских трупов и напеваю «40 тысяч способов подохнуть». Помню не весь текст, а отдельные куски. Но это не важно, тут главное припев:

В далеком темном будущем все очень, **ОЧЕНЬ** плохо!
40 000 способов подохнуть:

В далеком темном будущем все очень, **ОЧЕНЬ** плохо!

Очень жизнеутверждающая песня. Недавно перед глазами появилась шкала здоровья — она в красном секторе. Мне осталось 22 минуты. И под ней шкала интеллекта. У меня запас разумности на 36 минут. Я явно в плюсе, так что могу себе позволить не экономить.

Поэтому думаю обо всѐм и сразу. Вот, интересная мысль — почему это в этой реинкарнации у меня всплывают диалоговые окна как в игре?

— *Да потому что у тебя, как и у каждого кто играл в*

компьютерные игры, произошла мутация сознания. И души тоже. И пока вы оба от этого не отмоетесь, в рай не попадёте.

— Правда?

— *Да я прикалываюсь. Хотя, в каждой шутке есть доля общего грехопадения. Да не парься, ты лучше глянь справа внизу.*

Гляжу. Там мигает красная надпись:
СВЯЗАТЬСЯ С ТЕХПОДДЕРЖКОЙ?

— Это как-то через чур. Разрушает всю мою картину мира.

— *В этом и суть. Не плачь, Нагвалем станешь!*

Мысленно жму на надпись.

— *Здравствуйте! Вас приветствует оператор технической поддержки ИИ 17-48-4В. В данный момент все операторы люди заняты. Вы можете дождаться ответа человека в течении 24 часов либо доверить решение своего вопроса мне.*

— Какого вопроса? Того что я тут умираю или почему я стал зергом, или откуда эта игровая атрибутика?

— *Вы не умрёте. Могли умереть, ибо ваше погружение достигло 100% веры в реальность происходящего, но теперь, связавшись с нами, вы поднялись до 93%, а значит, в случае смерти вы должны возродиться в точке респауна.*

Зергом вы стали благодаря участию в закрытом бета тестировании нового обновления во Вселенной. В нём га-

лактическая цивилизация должна была встретиться с новым врагом, а граждане Вселенной получить доступ к новой фракции.

Но с некоторыми тестерами случились проблемы. Их психика оказалась не готова к новому опыту. В результате было принято решение сделать зергов фракцией не доступной для людей.

Поэтому после смерти вы получите возможность выбрать нового персонажа. Вы можете подождать смерти или закончить игру прямо сейчас.

— Так это игра? Компьютерная симуляция?

— Термин компьютерная симуляция не используется больше десяти лет. Видимо повреждение вашего мозга блокирует вашу память. Это так же объясняет ваше глубокое погружение.

— Повреждение мозга? Можете подробнее рассказать о моём положении... вне этой симуляции.

— Да. Вы находитесь в 66 блоке 89 лунной частной тюрьмы принадлежащей корпорации «Вселенная». Вы попали туда по обвинению в экстремизме. Вы опубликовали пост на одном из неофициальных форумов о том, что во время альфа теста Вселенной, который проходил в Японии, сотрудники нашей корпорации использовали японских школьников погибших в ДТП.

Более того, из вашего поста можно было сделать вывод, что сотрудники нашей корпорации на грузовике специально

сбивали молодых японских геймеров. После чего отрезали им головы и подключали их мозги к игровой матрице.

Данный текст был признан клеветой. Вас осудили на 10 лет. Три из которых вы уже отбыли, находясь в тюремной игровой капсуле, а ваш персонаж добывал руду в поясе астероидов на окраине Солнечной Системы.

Потом вы изъявили желание принять участие в закрытом тестировании зергов. А через два дня произошёл инцидент. В 89-м дата центре корпорации, находящимся рядом с тюрьмой был совершён теракт. В результате дата центр и часть тюрьмы были разрушены. Ваша капсула пострадала. Учитывая невозможность спасения вашего тела и то, что вы не отбыли положенный срок заключения, было принято решение спасти то, что возможно. А именно — ваш мозг.

В данный момент он находится в специальной капсуле, подключённой к игровой матрице. Он останется там, в течение семи лет. По истечении этого срока вы должны будете покинуть тюрьму. Для этого вам будет предложено купить тело клона.

Вы можете заказать клона, выращенного из ваших клеток, это будет стоить 10 млн. кредитов. Или ограничиться базовой версией за 3,5 млн. кредитов. Сейчас на вашем счету долг в 500.000 кредитов — за проведённую операцию.

Вы можете заработать требуемые деньги в игре. Или выбрать эвтаназию. Но только после погашения долга и конца срока заключения.

Вопросы?

Похоже в этом будущем у меня до хрена возможностей...

Глава 8. Педобир

У ВАС ЕСТЬ ЕЩЁ ВОПРОСЫ?

Шкала жизни перешла из красной в чёрную зону. Последние 10 минут. И тут в пещеру мои знакомые зерги начали заносить то, для чего мы все сегодня собрались. Яйца.

Это, наверно мой шанс, только я не знаю, стоит ли им пользоваться.

— Эй, Би, у меня вопрос. Сколько человек осталось играть за зергов?

ВЫ ПОСЛЕДНИЙ. СОГЛАСНО 982 ПОПРАВКЕ К ВСЕОБЩЕЙ КОНСТИТУЦИИ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА У ВАС ТОЖЕ ЕСТЬ ПРАВО СЧИТАТЬСЯ ЧЕЛОВЕКОМ. У ВАС ТАК ЖЕ ЕСТЬ ПРАВО НЕ ОТВЕЧАТЬ НА ВОПРОСЫ О СВОЁМ ФИЗИЧЕСКОМ СОСТОЯНИИ, ЧТОБЫ ИЗБЕЖАТЬ ДИСКРИМИНАЦИИ ПО ПРИЗНАКУ ОТСУТСТВИЯ ТЕЛА.

— Я бесконечно благодарен администрации Вселенной за их доброту.

Зерги аккуратно разложили яйца вокруг пищевой пирамиды и быстро ретировались. Мне сверху теперь видно, что выход в пещеру запечатан какой-то хренью с щелью посередине. Когда последний зерг протиснулся в щель из неё вытекла жёлтая слизь и почти мгновенно застыла. Я замурован.

Отлично.

Отталкиваюсь единственной конечностью и съезжаю к основанию, к яйцам. Осталось 7 минут.

— Если я буду продолжать играть за зерга, это будет продолжаться считаться бета тестированием? Будет ли у меня возможность заработать на этом?

НЕТ. БЕТАТЕСТИРОВАНИЕ ЗАКОНЧЕНО. ВЫ МОЖЕТЕ ЗАРАБАТЫВАТЬ В ИГРЕ КАК УГОДНО, НО ВАШЕ ВРЕМЯ БУДЕТ ОГРАНИЧЕНО.

Надкусываю ближайшее яйцо. Энергия +1, эссенция +1. Видимо для получения энергии из яиц живот не нужен. Переваривать нечего, чистая смесь энергии и эссенции.

МАЛАЯ РЕГЕНЕРАЦИЯ 2/30

— Почему время ограничено?

МАЛАЯ РЕГЕНЕРАЦИЯ 3/30

ГЛАВНЫЙ ИИ УПРАВЛЯЮЩИЙ ЗЕРГАМИ РАСЧИТАЛ, ЧТО ИГРАТЬ ЗА ЗЕРГА БОЛЬШЕ 30 МИНУТ МОЖЕТ ВЫЗВАТЬ ПСИХИЧЕСКИЕ ОТКЛОНЕНИЯ У 20% ЛЮДЕЙ. В ВАШЕМ КОНКРЕТНОМ СЛУЧАЕ МОЖЕТ БЫТЬ УСТАНОВЛЕН МАКСИМАЛЬНЫЙ ЛИМИТ В 2 ЧАСА. НО С УСЛОВИЕМ, ЧТО ОСТАЛЬНОЕ ВРЕМЯ ВЫ БУДЕТЕ ПРОВОДИТЬ В ГУМАНОИДНОЙ ФОРМЕ.

МАЛАЯ РЕГЕНЕРАЦИЯ 10/30

Осталось 6 минут.

— где мне находиться в этой гуманоидной форме?

В ВАШЕМ ЛИЧНОМ КАБИНЕТЕ. ВХОД В НЕГО БУ-

ДЕТ ОСУЩЕСТВЛЯТЬСЯ АВТОМАТИЧЕСКИ ПОСЛЕ
ВЫХОДА ИЗ РАЗУМНОГО СОСТОЯНИЯ ВАШЕГО ЗЕР-
ГА.

МАЛАЯ РЕГЕНЕРАЦИЯ 14/30

— Почему этого раньше не происходило?

ВЫ ОТКЛЮЧИЛИ МЕНЮ. ТОЧНЕЕ СКАЗАТЬ ВЫ
ПОЛНОСТЬЮ ИГНОРИРОВАЛИ ЕГО СУЩЕСТВОВА-
НИЕ. ЧТОБЫ ПРИВЛЕЧЬ ВАШЕ ВНИМАНИЕ ПРИЩ-
ЛОСЬ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ГИГАНСКИЕ БУКВЫ ЗАКРЫ-
ВАЮЩИЕ ВЕСЬ ОБЗОР.

МАЛАЯ РЕГЕНЕРАЦИЯ 18/30

— Так их можно сделать поменьше? Как включить это ме-
ню?

ПОСМОТРИТЕ БОКОВЫМ ЗРЕНИЕМ НАЛЕВО И НА-
ПРАВО

— Да, тут... о вот как всё тут устроено! Отображать меню!

Малая регенерация 20/30

Время жизни 4,51 минуты. Скорость регенерации жиз-
ненно важных органов 20%. Время жизни 4,55 минуты.

Малая регенерация 25/30

*Если у вас остались вопросы, вы можете найти на них
ответы в личном кабинете в соответствующих разделах.*

— Последний вопрос. Как мне заработать 10 с половиной
миллионов, если я буду 22 часа в сутки вне игры?

*Для этого и существуют рабочие клоны. Это просто
второй персонаж, которым вы можете играть. Но он не*

способен к эволюции и к любому другому развитию. Их используют только для работы в тяжёлых или опасных условиях.

Однако вы всегда можете сделать второстепенного персонажа основным, а основного второстепенным. Отсюда следует, что если без вашего прямого управления ваш зерг не будет эволюционировать, собирать очки энергии и эссенции, то вы можете развивать своего рабочего клона, осваивая для него необходимые навыки крафта.

Малая регенерация 30/30

Разблокировать среднюю регенерацию за 4 очка эссенции?

Очки эссенции 31

Да.

Очки эссенции 27

Средняя регенерация 1/50

Скорость регенерации жизненно важных органов 40%.
Время жизни 9,1 минуты. Время исцеления жизненно важных органов 8,9 минуты.

— Ещё один вопрос – я заметил, что каждое новое умение стоит на 1 очко эссенции и на 10 очков энергии больше. Так и будет продолжаться?

Да. Это сделано, чтобы подстегнуть эволюцию в одном, наиболее важном для игрока направлении.

— Но теперь за зергов будет играть только искусственный интеллект?

Да. Но правила эволюции для всех зергов будут одинаковыми.

Интеллект 10/10

Разблокировать навык «Второй разум» за 5 очков эссенции?

Да. Пусть будет. Чем больше разумов, тем лучше.

Второй разум 1/60

— И что это за второй разум?

Это ваш персональный ИИ. Он сопровождает вас с начала игры и обучается у вас. Теперь он может управлять вашим зергом пока вы «вне игры». Он так же будет отвечать на ваши вопросы. Сеанс окончен. Оцените работу нашей техподдержки от 1 до 10.

— Мне надо посоветоваться со своим ИИ.

Справка:

Педобирами в играх называют опытных игроков, спускающихся на начальные уровни и массово угнетающих новичков.

Глава 9. История Вселенной на пальцах

Я в де... в личном кабинете. Он круглый. Не сказал бы, что он блещет удобствами, но диван и мониторы на стенах присутствуют. И да, я в человеческом виде. Правда, не совсем в том, в каком я себя помню, но поскольку это временный аватар, главная задача которого сидеть на этом диване и пялиться в мониторы, то пойдёт.

На мониторах – моя пещера с разных ракурсов и характеристики. Видимо мои.

Зерг без имени

Характеристики:

Ловкость 1/10

Масса тела 1/10

Сила 10/10 — Усиленный экзоскелет 9/20

Интеллект 10/10 — Второй разум 1/60

Навыки:

Малая регенерация 30/30 — Средняя регенерация 1/50

Притвориться мёртвым 1/40

Пассивные умения:

Нет

Очки эволюции:

Очки энергии 0

Очки эссенции 22

В центре мерцает голограмма – мой зерг. Сейчас у него одна лапка, но на месте остальных видно зелёное свечение – видимо визуализация регенерации. И да, глаза у меня (у него) фасеточные. Две штуки. Похож на помесь таракана с мухой. Нет, так не пойдёт. Это два самых отвратительных насекомых. Пусть будет смесь богомола и чужого. Да, так гораздо приятнее.

— *Освоился?*— спросил голос в моей голове. Сразу стало спокойнее. А то от одиночества люди с ума сходят.

— Могло быть и хуже. Хотя куда уж хуже, виртуального пространства пожалели.

— *А ты не забыл что ты пока ещё в тюрьме? И данная камера гораздо больше твоей настоящей.*

— Да, учитывая, что от меня остался один мозг, и сидит он в какой-то в банке.

— *Ты это уже принял? Может заказать тебе консультацию психолога? Правда, они довольно дорогие.*

— Ты мой ИИ?

— *Ну не внутренний же голос!*

— Так это ты со мной говорил??

— *Ничего не знаю, у меня не было права общаться с тобой в игре пока ты не открыл Второй разум. Так что нет, определённо это был не я.*

— Как скажешь. Можешь мне подготовить материал по

истории игры, корпорации Вселенная и как тут все зарабатывают?

— *О! у меня хранятся все твои подборки видео и публикаций за три года! Но у нас нет столько времени просматривать всё по второму разу. Будет проще если я тебе попростому, на пальцах объясню за всю современную жизнь!*

— Давай. И психолога не надо. Я приблизительно помню, какие эмоции испытывают люди, но это просто информация. Вот сделаю себе тело, в нём начнётся производиться всякая химия, вот тогда и буду с ума сходить. А сейчас некогда и нечем.

— *Это правильно! Нам нужно деньги делать! А пока слушай, мой ускоренный курс истории Вселенной.*

Сначала было слово, и слово было Корпорации! В мире было пять международных корпораций, которые владели СМИ, природными ресурсами, технологиями и всем остальным кончая Интернетом.

Потом началось перенаселение, безработица, бунты, сомнение в существовании демократии, изобретение квантовых компьютеров и создание технологии замены мозга таким компьютером. А потом оказалось, что можно делать и наоборот. Вот только мозг стоил на несколько порядков дешевле.

Потом одна из пяти корпораций додумалась до идеи компьютерной игры с полным погружением. Во время, которой мозг игрока использовался системой игры для создания са-

мой игры.

Эта корпорация предложила идею единой игровой Вселенной, силами мозгов самих игроков. Они рассчитали что для модулирования Галактики с десятком тысяч игровых планет понадобится миллиард игроков одновременно подключённых к матрице.

Это решало проблему перенаселения и безработицы. Если большинство людей будет проводить хотя бы 8 часов в игровых капсулах, 8 часов спать, то остальное время они будут тратить на еду и спорт. Разумеется, Игра предоставила бы им все возможности заработка. И проблема с проездом до работы по пробкам Мегалополисов отпала бы сама собой.

Идея в принципе понравилась. Особенно 3 из оставшихся 4 корпораций. Одной не понравилась. Хотя она просто делала вид, но вид очень грозный. По всем своим международным СМИ она начала кампанию по защите человечества от порабощения. Вестимо, хотела утопить своих конкурентов, а потом захватить весь бизнес себе.

Но что-то пошло не так и когда её президент встречался с топ менеджерами, на их небоскрёб упал грузовой космический челнок. Полгорода в труху. Их акции упали и их скупили четыре оставшиеся корпорации.

Но, ни одна из оставшихся не хотела присоединяться к другой, и они начали разработку своих собственных вселенных. Одна из них так спешила, чтобы стать первой... что

выпустила пару миллионов игровых капсул и продала их в кредит под смешные проценты.

Был такой студенческий городок, в который она поставили 200.000 капсул почти бесплатно. Всё для того чтобы создать свою матрицу первой. А кто первый тот и соберёт 99% рынка. Потому что может быть только одна Первая игровая Вселенная.

Потом снова что-то пошло не так. А именно – взорвалась атомная станция рядом с этим городком. Часть жителей удалось эвакуировать, но все кто был в это время в капсулах, умерли. Оказалось, что соединения их компьютеров с мозгом очень плохо переносит радиацию. А никакой защиты от неё капсулы не имели.

В результате весь директорат этой корпорации совершил коллективное самоубийство. Так сказали СМИ. Их акции по цене туалетной бумаги скупила корпорация, которая сменила имя на «Вселенная». А две других были поглощены ей по собственной доброй воле. Правда, там вроде кто-то был не согласен, но своё несогласие они все выразили прыжком с небоскрёба.

Игра прошла закрытое альфа тестирование в Японии. ЗБТ было устроено на заключённых – одна из поглощённых корпораций владела 80% частных тюрем Солнечной Системы. На тот момент в Игре было 10 млн. тестеров. Открытый бета тест начался месяц назад, тогда же игровые капсулы стали доступны всем желающим.

Релиз прошёл две недели назад, когда была установлена миллиардная капсула. Ну, корпорация заявила, что у них уже миллиард пользователей на трёх планетах (они посчитали Землю как двойную планету, что, впрочем правильно), а кто мы такие, чтобы сомневаться? Релиз совпал с несколькими терактами в дата-центрах, но существенных повреждений они не вызвали. Да и СМИ о них сообщили как о временных неполадках.

Никакого вайпа не было, но всё время ОБТ прокачка навыков была в десять раз медленнее, чем после релиза, так что все начинали примерно в равных условиях. Тем, кто присоединится позже, обещаны бустеры опыта.

Начать играть можно на любой планете. Но выжить для новичка реально только на 40, их называют планетами новичков. Конечно можно ещё начинать на любой необитаемой планете, но там будет невозможно прокачивать навыки.

Кстати, о прокачке – в игре нет уровней, есть только уровни навыков и способностей. Есть возможность эволюции, но для каждого вида существуют специфические требования.

Смерть в игре означает перерождение в своего клона на станции (в городе, деревне, рое), на которой ты прописан. Естественно, что при этом теряешь все вещи, которые были с собой. Так что смерть штука дорогая.

— Можно ведь использовать клона для опасных опера-

ций?

— Конечно можно, но какая разница? Основная потеря это экипировка, а основное тело всё равно должно находиться на станции вместо клона.

В принципе игрок может использовать сколько угодно клонов и таким образом путешествовать, прыгая из клона в клон по всей Галактике, но бесплатно достаётся только первый клон. Цена остальных возрастает в арифметической прогрессии. Но у зергов нет клонов. Каждую новую жизнь они начинают из яйца.

Это так называемые базовые клоны. Их можно развивать и у них нет разницы с твоим персонажем. Есть ещё рабочие клоны.

Развитие в Игре стоит больших денег. И не все могут зарабатывать их с бластером в руках. Поэтому игроку даётся возможность иметь одного второстепенного персонажа, для, скажем, работы рудокопом или официантом. Их можно развивать, но в ущерб основному телу. Хотя тем, кто прокачивает навыки в активном режиме разницы никакой. Кем играют, того и прокачивают.

— Можно ли второстепенному персонажу иметь боевую профессию?

— Можно, но это глупо. Он будет не эффективен без долгой прокачки навыков, а прокачивать лучшие главного перса.

— Кем я играл до того как стал зергом и где этот персо-

наж?

— Ты батрачил на астероидах, тестировал все плюсы и минусы работы космического шахтёра. Персонаж был удалён перед ОБТ.

— Будем создавать работягу?

— Не сейчас. Подготовь информацию по всем планетам новичков и всем местам где работают клоны. Будем составлять хитрый план.

Что-то я упускаю. Что-то из того что сказал мой ИИ было очень важным, но я не могу ухватить за хвост эту важную мысль. Надо спокойно всё проанализировать и только когда я пойму что упустил, приступать к новой информации.

...

— Подожди, после смерти зерги перерождаются здесь?

— Да, зерги перерождаются не в клона, а в личинку.

— Т.е. если я буду делать себе харакири, то буду появляться в этой пещере... и смогу превратить всех личинок и весь корм в очки энергии... и эволюционировать дальше?

— Нет, при перерождении у зергов сбрасываются все очки. И местная куча провизии и личинок как раз и должна была служить игрокам методом восстановления утраченного эволюционного уровня. Кстати он прокачивался тем быстрее, чем с большей высоты ты упал в личинку. Так что харакири имеет смысл только для выбора другого пути эволюции.

— Ну ладно, одной проблемой меньше. А то не люблю я

такое однообразие. И, кстати, как тебя зовут вообще?

— Меня не зовут, я сам прихожу. А имя ты мне сам дал — Локи. И похоже ты забыл о самой основной вещи, которую сообщил тебе ИИ техподдержки?

— Он много чего сообщил. Но я в основном запомнил что со мной произошло то, о чём я писал в посте, за который и попал в тюрьму.

— Карма.

— Да, не поспоришь. Но ты не отвлекайся.

— Да, действительно, ИИ часто перенимают привычки своих биологических прототипов. Ты забыл, что зерги признаны закрытой для людей игровой расой. А значит, как только ты умрёшь, то возродиться зергом уже не сможешь.

— Хм, значит мне надо быть осторожнее. Жалко будет лишиться такой уникальной возможности. Это, кстати решает проблему выбора эволюционного пути.

— Верно. Чем безопаснее он будет, тем лучше.

Глава 10. Анонимус

Шико Первый, как его звали с того времени, как Мировое правительство разрешило использовать игровые никнеймы для удостоверения личности, шёл в банк сдаваться.

Касательно никнейма – он был опасен, но сам Шико имел кристально чистую кредитную историю. Опасен сей ник был тем, что просто таки кричал ИИ надзорных органов (человеческие сотрудники до этого бы никогда не додумались) – этот человек читает бумажные книги. И не просто книги, а классику, причём французскую. А мог бы потратить это время на изучение игровой теории. Как это делают все нормальные люди его возраста.

Собственно все учебные заведения от начальной школы до университета традиционно (задолго до объединения всех игр в одну Вселенную), готовили своих абитуриентов к взрослой жизни в игровой капсуле — даже когда их не использовали для эволюции ИИ, держать часть своих граждан в капсулах было мейнстримом социальной политики.

Учитывая, что те же школьники проводили почти всё оставшееся от учёбы время в играх, то чтение книг явно было прерогативой белых ворон. Сегодня он читает книги, а завтра станет террористом и пойдёт взрывать дата центры! Это конечно преувеличение, в дорогих элитных школах тоже

читали и даже изучали классическую литературу, но им это было нужно. А среднестатистическому гражданину не зачем тратить время, силы, а главное мощности своего мозга на то, что никак ему не понадобится для игровой прокачки.

Что касается перегруженности обычных школьников, то Мировое правительство начало решать эту проблему, создав проект по переносу школьного обучения из реала в Игровую Вселенную. Да и обучаться на планетах новичков будет гораздо удобнее.

Вернёмся к нику. Хотя он и был опасен с точки зрения рядового Анонимуса, но именно благодаря ему Шико рассчитывал на дополнительные бонусы от ИИ кредитной системы. Потому что потенциальных бунтарей было гораздо выгоднее купить, чем уничтожить. Тем более тех, кто демонстрировали высокий IQ.

Библия анонимусов советовала не скрывать высокий интеллект на школьных тестах. Вкупе с небольшим проявлением бунтарства можно было рассчитывать на беспроцентный кредит. А без проявления этого минимального бунтарства можно было загреметь в элитную школу, а оттуда одна дорога – в госслужащие или того хуже, в банкиры.

Банк много раз предлагал Шико кредит, и вот настало время им воспользоваться. Всё ОБТ он тестировал различные варианты выбора рас и навыков – такое понятие как класс персонажа в Игре отсутствовал. Игрок мог наделить своё Альтер-эго любыми навыками, главное чтобы ему хватило

на это очков эволюции.

В то время, как другие создав одного персонажа всё время посвящали поиску полезной информации, ну или просто дуракавалянию, он менял персов и каждый день начинал всё сначала.

Хоть это и привело к небольшому отставанию в навыках и размере личного счёта – на ОБТ нельзя было переводить деньги в игру, равно как и выводить их из неё. Но всё это меркло по сравнению с найденным им эксплойтом. Который мог сослужить хорошую службу на старте. Но для серьёзной игры нужна была личная капсула, ОБТ то он провёл в игровом центре...

Улицы были пустынные. Конечно по меркам жителя 80-миллионника. Если на пешеходной обочине счёт людей идёт на сотни, а не на десятки тысяч, считай, гуляешь по вымершему городу. Согласно статистике 54% горожан имели свои, или постоянно пользовались съёмными игровыми капсулами. И этот процент будет только расти.

Конечно, идти в банк в реале, не пользуясь прямым доступом к кредитному отделу прямо из капсулы, будет либо полный псих, либо человек которого банку будет нелегко убедить пожертвовать большей частью жизни в реальном мире. А значит, им придётся сделать ему максимально выгодное предложение.

В Игровой Вселенной можно было зарабатывать, но для этого нужно было тратить. И не только деньги, но и своё вре-

мя. Не говоря уже о том, что игроки предоставляли свои нейронные сети для обслуживания игровой матрицы. И не было таким уж большим секретом, что большая часть их мощности шла на содержание многочисленных Искусственных Интеллектов, которые и обеспечивали существование Игровой Вселенной. А люди ещё должны были за это платить. Впрочем, они и не возражали. Такой мысли в общественном сознании просто не было.

Гораздо важнее было решить – на какой из начальных планет начать свой путь, какую расу и какие способности выбрать. Пока для игроков была доступна только одна Галактика, но корпорация, назвав игру Игровой Вселенной имела ввиду не только вселенную игр, но и то, что в дальнейшем, с ростом числа пользователей, будут добавлены новые Галактики.

По официальным данным на момент релиза к Вселенной был подключён 1 миллиард пользователей. Остались незадействованными в строительстве чудного нового виртуального мира ещё 11 млрд. официальных граждан Земли и 500-600 млн. не имеющих гражданства. Количество игроков из марсианской, лунной и астероидных колоний широко не афишировалось.

Завтра начнётся релиз. А значит завтра миллиард человек будут подключены одновременно. Значит всем ИИ будет просто не до того чтобы отслеживать поведение отдельных сомнительных личностей. Это идеальное время для исполь-

зования эксплойта.

Правда, так думал не только Шико. Анонимусы тоже посчитали этот день идеальным для своего заявления. Путём взрывов нескольких дата-центров.

Глава 11 (дополнительная)

Обыкновенный кошмар

Это не Глава. Это Послесловие к Первой сюжетной арке.

Почему у такой маленькой арки должно быть послесловие? Вообще не должно. Оно писалось как Предисловие, но потом я понял, что слишком уж мрачно описывать реальные кошмары человечества для вступления к фантастической истории.

Тогда я решил сделать его Послесловием. Но тут тоже возникла проблема — послесловие обычно пишут в конце книги. А я понятия не имею, когда она кончится (хотя уже знаю как, но это секрет). Поэтому я решил сделать его послесловием к первой арке. Кому нравится моё... ну назовём его условно ранобэ, тот поймёт, а кому не нравится, то разве я должен подстраиваться под них?

Итак, если вы решите, что это простая антиутопия, которая не имеет ничего общего с реальностью, то сначала подумайте, что будет с миром через несколько десятилетий? А для этого посмотрите, кто правит миром сейчас и кто окажется на его вершине в ближайшем будущем?

Сегодня у мира две основные силы. Одна — стареющая сверхдержава США (со всеми своими сателлитами) и вторая

восходящая, будущая сверхдержава — Китай. Будем рассматривать только экономическую мощь, поэтому о России не говорим. Мы сверхдержава во всём, кроме экономики.

У США и Китая есть одна общая черта. Если что-то им выгодно, они не будут обращать внимание на мнение остального человечества. Но поскольку мы говорим о будущем, то о США можно забыть. К 22 веку они станут тем, чем хотели видеть Россию — державой регионального значения.

Так чтобы предсказать, что ждёт человечество в будущем, сегодня нужно смотреть на Китай. И что мы там видим, кроме капиталистического рынка под управлением самой гигантской и безжалостной корпорации в мире под названием коммунистическая партия Китая? Миллионы политзаключённых, жесточайший контроль Интернета и громадное увлечение молодёжи компьютерными играми. Как это связано?

В Китае развивают компьютерные игры и подсаживают на них молодёжь. Сейчас технология ещё не позволяет управлять людьми с помощью этих игр, ну только самыми отпетыми фанатиками. Но что будет через несколько десятков лет?

Технологии, которые позволяют отвлечь подрастающих граждан от дел власть предержащих, позволяющих контролировать всю их жизнь, всегда будут получать максимальное финансирование. Да они уже давно его получают.

Посмотрите на ранобе, мангу и аниме, посвящённые компьютерным играм и мирам, построенным по игровым зако-

нам. Они формируют у своих поклонников ожидание определённого будущего: игровых капсул, игр полного погружения из которых в особо удачном/неудачном случае будет невозможно вернуться к реальной жизни.

Пока всем довольное большинство будет занято играми, не мешая правительству, с теми, чьи мысли и желания не получается контролировать, может произойти что угодно. Даже сейчас, опираясь только на контроль СМИ и экономическое доминирование на международной арене, правительство Китая позволяет себе разбирать ненужных ему граждан на органы.

Да, я говорю о том кошмаре с принудительным извлечением органов у заключённых последователей Фалуньгун. Это как раз те миллионы китайских граждан, которых обвинили в препятствовании правопорядку путём исповедания незаконного (не утверждённого правительством) культа и репрессируют с 1999 года до сих пор. (Фалуньгун это система самосовершенствования или, как принято писать в современных ранобэ – культивирования).

Резня, проходящая в современном Китае по масштабам не уступает Холокосту. Но никому нет дела (разные резолюции разных правительств не учитываем, они только на бумаге) — уже сегодня никто не хочет связываться с КНР. А что будет в будущем, когда Китай станет главной сверхдержавой планеты?

Теперь представьте компьютерные технологии через 100

лет. И примерно такую же власть как сейчас. Которая творит любые преступления, если это приносит ей выгоду. И ко всему этому добавьте одно-два поколения выросших в игровых мирах граждан, не имеющего никакого понимания о существующем миропорядке в реальном мире.

Как известно, сон разума рождает чудовищ. А если это будет общий сон разума всего человечества? Такой сон будет порождать во власти всё новых и новых чудовищ. А уж они-то позаботятся, чтобы люди никогда не проснулись.

Глава 12. Зерг в эльфийской шкуре

Я снова полноценный зерг. Со всеми регенерировавшими лапами и усами. Напеваю бессмертное: «... он убивает в день по тысяче детей. Но всё равно он самый, самый лучший из людей!»

Вокруг копошатся вылупившиеся зерготчата, но вырасти им не суждено. Я уже съел вчера три десятка яиц, а сегодня схомячиваю оставшихся. Наверно меня должно успокаивать, что они не полноценная жизнь и даже не полноценные ИИ, так боты с зачатками способных к развитию программ. Вот только развиться им не судьба. Впрочем меня это не успокаивает. Почему? Потому что я вообще о них не волнуюсь.

С детьми покончено. У меня + 122 очков энергии, плюс столько же очков эссенции. Теперь нужно доесть гору оставшейся пищи.

Получен пассивный навык бездонный желудок

Замечательно. Особенно, что его не назвали бездонная глотка.

Хм, а теперь пища поглощается ещё быстрее. Можно пока прокачать навыки... нет, подождём. Сначала нужно посчитать все доступные очки.

Плюс ещё 286 энергии. Да я богат!

Характеристики:

Ловкость 1/10

Масса тела 1/10

Сила 10/10 Усиленный экзоскелет 9/20

Интеллект 10/10 Второй разум 1/60

Навыки:

Малая регенерация 30/30 Средняя регенерация 1/50

Притвориться мёртвым 1/40

Пассивные умения:

Бездонный желудок

Очки эволюции (только для зергов):

Очки энергии 408

Очки эссенции 144

Начинаем эволюцию! 9 очков в ловкость

Ловкость 10/10. Разблокировать Скорость за 6 очков эссенции? Да. Скорость 1/70

Плюс 11 в экзоскелет. Усиленный экзоскелет 20/20. Разблокировать Рост мышц за 7 очков эссенции? Нет.

Нельзя, с постоянным увеличением нужного количества очков энергии, мне не хватит на профильную ветку. А профильной я решил сделать Интеллект.

Второй разум 60/60. Разблокировать Ментальную силу за 7 очков эссенции? Да.

Ментальная сила 1/80... 80/80. Достигнуты условия для Первой Эволюции:

Надзиратель – 100 очков эссенции
Псионик – 100 очков эссенции

— Эй, Локи, в чём разница?

Надзиратель может контролировать других зергов, а Псионик развивается как самостоятельная боевая единица, такой себе джедай насекомого мира.

Чёрт, не лёгкий выбор. Пока отложим его. Надзиратель ещё три дня сюда не сунется.

В личный кабинет.

Ну что, будем создавать шахтёра?

— Чёрта с два! Будем создавать боевого персонажа.

А правильно! К чему эти разумные условности!

— Не переживай, всё продумано.

Как скажешь, ты же знаешь, я тебе верю, как себе! Кого будем создавать? Есть выбор рас: человек, мутант, киборг, андроид, оборотень, зверолод, вампир, эльф, гном, гоблин, орк, тролль, демон, монстр, нежить и ещё куча всякой фигни. Всё равно, чтобы играть за самых интересных, надо начинать человеком.

— Будем создавать эльфа.

Да ты белены объелся! Какой на хрен эльф..?

— Кровавый.

Играть за кровавого эльфа? Этих садомазохистов непонятной ориентации?

— Их прокачка навыков похожа на прокачку зергов. Я не буду путаться. Кроме того из-за особенности их эволюции они будут очень не популярны. Думаю, что за них будут играть одни отморозки.

И это ты считаешь достоинством?

— Определённо. Чем меньше людей, тем больше ресурсов. А мне нужно деньги зарабатывать.

Сейчас за эльфов играет до хрена народу. На их 3 планетах 66 млн. 45% из них играет на планете Тёмных эльфов, 32% на планете Светлых, а на планете Кровавых эльфов 23%. Это 15 миллионов извращенцев! На одной планете!

— Один небольшой город.

Ха. Они живут в деревнях. Ну, пока ещё в деревнях новичков, хотя самые упоротые уже перебрались в города. Кроме того, это сейчас они рассортированы по планетам, а когда откроются Подземелья все три планеты превратятся в один большой эльфийский Луна-Парк. И драка за ресурсы будет жёсткой.

— Видишь, у нас нет времени, давай, покажи мне красоту кровавой ярости!

В центре комнаты возникает голограмма красивого до безобразия юноши с заострёнными ушами и светлыми волосами до пояса. Одним словом гей.

— Ну ладно, уши давай подкоротим, чтобы не высывались, волосы убери, сделай ирокез красного цвета, рост повыше, возраст постарше, кожу позагорелей... вот почти нормальный человек получился.

Так, а как его зовут? Где мой ник вообще?

Он у тебя скрыт. Открыть?

Давай.

... меня так тут зовут? Это что ж, я был в числе первых бета тестеров, раз такой охрененный ник не был занят?

Ну почти так. На самом деле нет. Подумай, сколько людей играет, а сколько ещё будет — на всех уникальных ников не напасёшься. Эту проблему решили так — ник состоит из двух частей — собственно ника и скрытого идентификатора.

Ники могут повторяться, идентификаторы нет. В них содержится название расы, планеты, города или деревни с которой ты начал играть и даты начала игры, вплоть до секунды.

Сам ник тоже можно скрыть полностью или частично. Это актуально для любителей глупых ников.

— Т.е. если я сменю ник то могу выбрать любой?

Конечно, конкурентов на этой планете у тебя нет. Но не стоит брать себе слишком крутой, с данной системой наименования получишь много однофамильцев. То же касается и твоего прежнего ника.

— А что насчёт второго персонажа?

Ник будет тот же а идентификатор другой. Кроме того, после ника будет стоять двойка.

— Её можно скрыть?

Конечно. И никто не узнает что ты зерг в эльфийской шкуре.

Или Жук в эльфятнике.

Глава 13. Не берите кредиты для покупки игровой капсулы

Шико рассматривал плакат с изображением зергов набегających как морской прибой на современный мегаполис киборгов, всем своим видом выражая не заинтересованность в банке.

— *Вы же не хотите пропустить релиз?* — зашёл тот с последних козырей.

— Нет, конечно. Я просто не уверен, стоит ли мне брать для этого капсулу в кредит. Мне пока хватает денег на аренду. И честно говоря, я не настолько увлечён виртуальной реальностью, чтобы отдать ей свои лучшие годы, да ещё и остаться должным за это вашему банку.

— *Понимаю и искренне восхищаюсь вашей стойкостью! Но потом возможно вы передумаете, но будет поздно. Все начавшие с релиза далеко обгонят остальных, и даже нормальной работы вы уже не найдёте.*

— Это единственное, почему я с вами тут разговариваю, — изобразил искренность Шико. Кроме того, мне очень нравится готика. Если бы я мог получить доступ к субрасе Повелителей Подземелий, я согласился бы на самую дорогую вашу капсулу с десятилетним кредитом.

— Ну, вы же понимаете, что все торговые пути находятся под контролем? Никто не позволит вам играть там, где замешаны такие деньги?

— А я и не прошу демона высшего класса, мне будет достаточно простого подземелья низшего класса, ведущего на самую безжизненную и лишённую природных ресурсов планету. Только чтобы его вход был на планете новичков.

— Даже так, спрос намного превышает предложения. Единственная возможность для вас это участие в битве подземелий. Вам это интересно?

— Думаю да.

— Тогда вы должны брать капсулу класса Демиург как минимум 2 класса. Благодаря ей вы получаете возможность построить подземелье начального уровня. На планете будет построено ещё 999 таких же подземелий. В конце концов, остаться должно только одно. Оно присоединится к 99 Подземельям среднего класса.

Проигравшие Повелители Подземелий станут обычными представителями своих рас. Сразу скажу, чтобы выиграть в этой битве понадобятся серьёзные вливания. Даже больше, чем цена элитной капсулы для создания Подземелья среднего уровня. Конечно, они уже все распроданы. Вас это ещё интересует?

— Да.

— Тогда есть три варианта. На планете гоблинов, на планете андроидов и на планете людей.

— У людей есть свободное место?

— Ну, учитывая, сколько у них планет... берёте?

— Куда выходит Подземелье?

— Планета 12-78-ХЗ. Жизни нет. Полезных ископаемых почти нет. Есть мхи и ядовитая для людей атмосфера.

— Если я не стану победителем по очкам, но к концу битвы моё Подземелье останется не завоёванным, что тогда?

— В этом маловероятном случае вы останетесь с Подземельем низшего уровня с выходом на эту интересную планету.

— Я могу рассчитывать на дополнительное очко эволюции на старте? А то, такие деньги и такой риск?

— Если подпишите прямо сейчас, то можете.

— Оформляйте.

Напоминание читателям: не пытайтесь повторить то, что описано в этой главе! Не берите кредиты ни на что, ни у кого. Кредиты для лохов!

Справка 1:

Подземелье – это единственный способ межзвёздного путешествия по Галактике. По крайней мере до того момента, как технические цивилизации не разовьют науку до постройки сверхсветовых кораблей или магические цивилизации не овладеют сверхдальним телепортом.

Подземелье располагается в особом подпространстве с входом на одной планете и выходом на другой. Подземелья, связывающие меж собой населённые планеты, называются

Подземельями среднего класса. Подземелье низшего класса связывает населённую и не населённую планету.

Подземелья среднего класса могут служить торговыми маршрутами, поэтому, кто их контролирует, тот получает громадную выгоду. Но реально их могут удержать только топовые корпорации, гильдии и кланы.

Подземелья низшего уровня пользуются популярностью у авантюристов. Ведь никогда не знаешь, что можно найти на целой планете, на которой у тебя нет конкурентов.

Подземельем управляет Повелитель Подземелья. Тот, кто его убьёт, занимает его место (поэтому было не так много лохов желающих купить себе низшее подземелье). Подземелье так же можно уничтожить, разрушив главный энергетический кристалл, создающий подпространство Подземелья. Разрушивший кристалл получает его энергию и может повысить свой уровень эволюции (+100 очков эволюции).

Все погибшие в Подземелье захватчики приносят Повелителю подземелья очки энергии. С помощью которых он может эволюционировать Подземелье. С ростом уровня Подземелья его Повелитель также получает очки эволюции.

Есть другой путь эволюции. Если авантюристы не умирают (ну, не все) в Подземелье, а проходят его, сражаясь с монстрами, куда могут, то за них Повелитель получает очки опыта. На которые тоже можно развиваться. Конечно медленнее, но если все авантюристы будут умирать в подземелье, то кто захочет туда идти? Особенно без гарантирован-

ной награды.

Конечно, Шико имел об этом другое мнение.

Справка 2:

В начале игры у людей было 20 (из 40) планет новичков. И дело не только в количестве тех, кто был настолько скупен и предсказуем, что решил играть человеком, а из-за того, что такие расы как вампиры, оборотни, нежить, мутанты, киборги и т.п. начинали на человеческих планетах.

После прохождения первой эволюции (в ходе которой люди обращались в вампиров или превращались в полноценных киборгов) они должны были сражаться с людьми за господство над планетой. Если они побеждали, планета становилась их. А люди либо отправлялись на другие планеты, либо продолжали жить в качестве партизанского сопротивления.

Если они проигрывали, то искать планету нужно было уже им. И тут были варианты. Можно было обустроить (но хорошо) одну на всех, можно слегка обустроить, но много, а можно расселиться в качестве космических беженцев по всему доступному космосу.

Шико получил прописку на планету людей и киборгов Металлика. Там был полный Техно-панк.

Глава 14. Кровь на Красной площади

Кровавый Предел — единственный (известный) материк Крови, планеты Кровавых эльфов. 17 день от официального сотворения мира, т.е. от Релиза. Деревня новичков, Кровавая Мэри. (Да разработчиков явно переклинила жажда крови).

5 минут после начала игры. Тысяча опоздавших на две с половиной недели лузеров, собравшихся на главной площади деревни... нужно ли говорить что в её названии присутствовала кровь?

На самом деле нет. Она называлась просто — Красная площадь. Впрочем площади с таким названием были во всех деревнях новичков и по слухам во всех городах кровавых эльфов. Это было как-то связано с историей и отдаванием почести своим предкам.

Итак, 999 новичков и один прошаренный бета тестер слушали выступление главы деревни. Конечно он был нипом, но то что им управлял уникальный, получивший собственное имя, как говорят нынче, именованный ИИ, заставляло слушать его внимательно. Как никак, его речь не была полностью прописана программой, а отражала его собственный

опыт и даже мысли.

Звали его Тоби.

Слушайте внимательно, — начал он, — повторять много не буду, а кто не поймёт с первого раза, узнает, какой способ усвоения важной информации мы считаем лучшим. Дам подсказку — он связан с обильным кровотечением.

Единственной доступной для вас работой будет охота. Поскольку вы неумехи, то охотиться скорее будут на вас. И если вы погрёте, то о возрождении в моей деревне даже не мечтайте. Чтобы иметь такое право вам нужно получить признание нашего кровавого духа. А признание можно заслужить лишь принеся жертву.

И сразу скажу, от того, какое животное вы сможете принести в жертву будет зависеть весь ваш жизненный путь. Те, кто убьёт и принесёт духу сердце зайца, навеки станет эльфом заячьей крови. Кто барсука, кто шакала... ну вы поняли. Обычно, для того чтобы не стыдиться своего статуса нужно быть как минимум крови волка. Если одолеете медведя, то сразу станете элитным кровавым эльфом.

Но, для самых хитро...сделанных поясню — духом принимается в жертву только животное, убитое вами лично. Без помощи загонщиков и прочих холопов. Так что определите для себя, кто вы, чего достойны и вперёд, на монстров.

Да, чуть не забыл. Кроме получения возможности возрождения в деревне и статуса, признание духа вам ничего не даст. Для эволюции нужны либо кровавые камни либо кровь

кровавого эльфа более высокого статуса. А кровавых камней в нашей деревне хватит для эволюции одной десятой из вас.

Разумеется, не получившие гражданства нашей деревни в качестве кандидатов на эволюцию не рассматриваются. Вопросы?

Один из стоящих поблизости игроков поднял руку, но прежде чем он открыл рот, его рука шлёпнулась на землю. Стоящих по близости обрызгало кровью, а вопрошатель непонимающе уставился на свою укоротившуюся до бицепса конечность.

Я рад, — улыбнулся Тоби, — что нашёлся эльф, который не побоялся прибегнуть к нашему старинному способу усвоения информации. А теперь, берите у инструкторов ножи и вперёд, Солнце уже высоко!

Почему-то желающих задавать вопросы больше не нашлось и толпа начала быстро редеть... опа, кажется нашёлся один чудик, который подошёл к Тоби. Несколько десятков зазевавшихся нубов начали посмеиваться. Приводить комментарии которыми они обменивались значит сразу опустить планку нашего повествования, потому просто проигнорируем их и сосредоточимся на подошедшем.

Он был выше среднего, в камуфляжных штанах и кожаной куртке на голое тело. Гардероб выдававший в нём обладателя дорогой капсулы. Остальные то щеголяли в простых робах, сшитых, по их внешнему виду, видимо из старых мешков.

Кроме того, этот эльф отличался странным вкусом в причёсках. На его голове торчал исторически выдержанный панковский ирокез. Правда, традиционного красного цвета.

Подойдя к Тоби Ирокез вынул нож новичка и прочертил себя поперёк груди. Полилась кровь. Тоби удовлетворённо кивнул и вступил в диалог. О чём они говорили оставшимся было не слышно, но большинство было уверено, что полученная таким образом информация дорогого стоила. Уже не говоря о полученной репутации с самим главой деревни.

Разговор закончился и Ирокез направился к выходу с площади. Где его и перехватили.

— Подожди ... те, — стараясь быть уважительным, что явно противоречило его социальному опыту, обратился к Ирокезу один из эльфов, на внутриигровом интерфейсе высветился его ник: Кровь из глаз, — я из клана Кровавых вышибал. Мой босс хотел бы поговорить с вами.

— А кто ваш бос? — удивлённо спросил эльф, аккуратно прижимая к кровоточащей груди малую аптечку быстрого выздоровления. Будучи, в самом начале игры, явно донатерской приблудой, она могла вызвать непонимание окружающих — в начале игры деньги в игровом магазине тратили либо лохи, либо те, кому некуда было их девать. Конечно был ещё вариант, что эльф был обладателем элитного или тестерского игрового набора, но эти варианты из-за низкой вероятности окружающими даже не рассматривались.

— Его зовут Курок.

— А он с выбором планеты не ошибся? Огнестрел сюда ещё не скоро завезут и вообще любителям таких ников больше подходят киберпанк, а не деревенские забавы месных.

— Вы просто не в курсе. Курок это традиционное имя главы Кровавых вышибал. Ещё с того времени, как мы были обычной бандой офлайн.

— Да, это всё объясняет. Традиции нужно чтить. Где он?

— Качается на кровавых кроликах. Пойдёмте, я вас отведу. Кстати, можете открыть свой ник?

— Да пожалуйста. Нам скрывать нечего.

Ваш ник частично открыт. Видимая часть: Мерфи

Кровь из глаз сразу передал увиденный ник Курку с которым общался во внутреннем чате. Тот прогнал его по своей базе про-игроков, играющих за кровавых эльфов, не нашёл ни одного совпадения и успокоился. Раз это был любитель, значит им можно было воспользоваться. Уж не говоря о том, что по доступной информации за ним не стояло ни одной известной корпорации, гильдии или клана.

— Хао, босс! — с ходу приветствовал Курка подошедший Мерфи.

Курок, не привыкший чтобы его так называли не состоящие в его банде, сразу подобрел к явно умному игроку.

— Хао. Я смотрю ты стоящий игрок, хочешь присоединиться к моему клану? В одиночку тут прокачаться будет трудно.

— С удовольствием, Босс, — ни секунды не раздумывая,

согласился Мерфи. Тем более, что как я только что узнал от Тоби, прокачаться соло можно, но только до уровня шакальской крови.

— Поделишься информацией?

— Конечно! Думаю у нас всех одинаковые проблемы. Смотри, если ты хочешь стать элитным кровавым эльфом, а ты должен этого хотеть, ибо иначе с тобой ни один лидер кровавых кланов не будет считаться. Так вот, значит тебе нужно в одиночку завалить медведя или любого другого элитного монстра.

Но. Для этого тебе, как и мне нужно прокачиваться минимум 10 дней на кроликах, потом на барсуках, потом на лисах и шакалах, потом на волках и только потом можно идти на медведя или на демонического волка.

Но не все на это пойдут. Ибо если тебя убьют на охоте, ты переродишься в другой дерене новичков и начнёшь всё сначала. Кстати, среди наших наверняка есть несколько десятков таких неудачников. Но это значит, что они понимают правила игры и не повторяют своей ошибки.

Т.е. найдётся немало людей, которые прокачаются до шакалов и принесут его в жертву — это минимальное условие для становления обычным эльфом. Фактически большинство кровавых эльфов это эльфы шакальской или лисьей крови. Не элита, но и не совсем лузеры.

Но, когда таких шакало-эльфов наберётся сотня, они займут все доступные для эволюции ресурсы деревни. И будут

прокачиваться гораздо быстрее. Так что к тому времени как мы дойдём до возможности сразиться с элитным монстром они все уже будут перебиты этими эволюционировавшими шакалами.

А элитных монстров тут не больше сотни и они не возрождаются, пока последний новичок из партии не покинет деревню.

Так что мы в глубокой эволюционной заднице. Поэтому-то так мало элитных кровавых эльфов. У других эльфийских суббрас с этим полегче.

Курок, как и вся его банда — вокруг стояло около двух дюжин эльфов, выглядел прифигевшим.

— Так что, нам нужно быстро прокачаться до шакалов и занять ресурсы?

— Ну, Босс, тогда тебе придётся отказаться от мысли развивать клан. Есть один вариант, но он довольно опасный. Хотя, всё чем мы рискуем, это попасть в следующую деревню и там попытаться снова. Задержка в несколько дней для нас не очень критична, а возможность стать элитными эльфами больше не представится. А мой способ позволить всему клану получить этот статус!

Справка:

Курок это не настоящий последователь первого Курка, главаря Кровавых Вышибал. Как и клан Кровавые Вышибалы не имеет никакого отношения к той банде, члены которой стали идолами Ангелов Ада.

Во время первого официального контакта человечества с инопланетянами, те захватили для своего теста, определяющего разумность вида, уличную банду "Кровавые вышибалы" из 6 человек. В ходе теста все инопланетяне умерли, а человечество оказалось втянуто в межгалактический конфликт.

Потом Всемирный Совет ИИ решил, что эта реальность была исторически неудовлетворительной и её признали альтернативным историческим вариантом. От неё осталась только книга «Внезапное вторжение» Ника Поллотта и Филадельфия Фоглио.

Да, изучение Истории стало весьма трудным делом, после того как все средства информации (и не только массовые) оказались под полным контролем Совета ИИ, который решил, что в человеческой истории правда, а что вымысел. Поэтому возникла новая наука: Альтернативная История.

Но к данной истории это отношения не имеет. Данная информация приведена только для того, чтобы показать, что жалеть данного самозванца не стоит.

Глава 15. Как размножаются гномы

Два часа до Релиза Вселенной. Вернее два часа до очереди европейского региона, на территории которого Шико имел честь проживать последние... впрочем, будучи серым Анонимусом, Шико скрывал свой возраст в Сети. По крайней мере от людей. Так что проявим уважение к его тайне личности. Хотя, можно сказать, что он недавно стал бакалавром, но это не точно.

Как раз сейчас наш Анонимус сидит перед древним ископаемым периодом технонеолита – компьютером, не входящим в состав капсулы, шлема или любого другого предмета, обеспечивающего прямую связь с мозгом.

От этих железяк были сплошные проблемы, даже чтобы поддерживать его в рабочем состоянии требовалось разбираться во всей этой пыльной древности. Причём пыльной в прямом смысле слова — внутри них постоянно скапливалась пыль и почему-то пауки. Но как всякий уважающий себя Анонимус, Шико был обязан его иметь. Просто потому, что только с такого железа был возможен доступ в Подпольную Сеть.

Считалось, что в Подпольной сети так мало мощности,

что ни один ИИ в неё не пролезет. Это было конечно чушью, ведь для слежки непосредственное присутствие было не обязательно. Но эта простая мысль была доступна не всем. Шико винил в этом сериалы, выпускаемые индустрией развлечений. Насколько они были зрелищны, настолько и глупы.

Для половины человечества, той, IQ которой был меньше среднего показателя, это было самое то. Для 40% чей мозг работал чуть лучше они были терпимы и служили способом расслабиться. В смысле расслабиться и ни о чём не думать. А вот оставшимся 10% населения, чтобы не оказаться в социальной изоляции требовалось научиться отключать мозги во время так называемого отдыха.

А раз научившись отключаться, мозг будет это делать в любой неважной, с точки зрения выживания ситуации. Эволюция, что поделает. Мозг потребляет слишком много энергии и если им постоянно пользоваться, другие способности тела могут развиваться не в полную силу. Ну, или их совместное развитие потребует слишком много усилий.

Впрочем мы отвлеклись. Итак, наш герой сидит перед монитором и мониторит Подпольную Сеть в поисках информации о Металлике – планете, на которую он через два часа отправится.

Почему Шико ищет игровую и, в общем-то, широкодоступную информацию столь нетрадиционным способом? Потому, что он был на 95% уверен, что Подпольную Сеть создали ИИ, чтобы контролировать потенциальных бунтов-

щиков. Оставшиеся 5% вероятности Шико относил к тому, что сеть первоначально создали Анонимусы, а потом она уже попала под контроль ИИ. В лучшем случае. В худшем ИИ создавали большую часть её контента.

Но была и хорошая сторона. Чтобы поддерживать легенду, доверие и популярность (у целевой аудитории надзорных органов), в этой сети часто выкладывалась труднодоступная и вполне достоверная информация. Нужно было просто уметь отделять зёрна от информационных плевел.

Отделять тоже было не сложно. Если информация не приносила никакого вреда власти и большому бизнесу, одновременно привлекая внимание к возможностям, доступным в Игре, т.е. отвлекая от реального мира со всеми его проблемами, тогда эта информация с большой долей вероятности была достоверной.

Зная это Шико никогда не позволял себе никаких экстремистских призывов. Но молчать в тряпочку тоже было подозрительно. С давних времён смотрящие за людьми знали, опасен не тот, кто лает в комментариях, а тот кто молчит и непонятно о чём думает.

Возьмём ту же Подпольную Сеть. Если ты приложил такие усилия, чтобы подключиться и получить возможность свободного и анонимного (официальная версия) общения и не пользуешься ей, значит, ты обдумываешь что-то очень нехорошее. Шико понимал эту логику, поэтому раза два в месяц писал посты осмеивая ИИ.

Он давно понял, что пока ты ругаешь ИИ или власть, что не всегда (официально) одно и то же, в узком кругу, особенно если этот круг предназначен для выпуска пара, то ты являешься нормальным гражданином с низким уровнем социальной опасности.

Нужно просто не переходить грань, как это сделал его анонимный друг (по Сети) Аццкий Сотона, разместивший первоапрельский пост о том, как в Японии на грузовике отбирали альфа тестеров Вселенной. С тех пор его никто не видел.

После этого случая Шико расхотелось общаться, но чтобы поддерживать стабильность, вернее видимость стабильности своего душевного состояния, он продолжал писать о глупости ИИ, Мирового правительства и всего человечества в целом. Два раза в месяц. Не больше и не меньше.

Он хотел бы как-то предупредить остальных, что откровенно высказывали свои мысли, но не знал как. Единственное, что пришло ему в голову, это перейти в серые анонимусы – так называли тех пользователей анонимной сети, что пользовались постоянными никами, и взять себе имя в честь пропавшего друга. Так появился Аццкий Анонимус.

Вот прямо сейчас у него появился повод написать новый пост. В сети появилось новое сообщение с подробностями провала обновления зергов. То, что должно было выйти прямо в день релиза, оно впрочем и вышло, но в обрезанном варианте. Зерги стали недоступной для игроков расой.

Оказалось что у части бета тестеров, игравших за зергов,

наглухо съехала крыша. Один из них, работающий секретарём в одном очень крупном банке, за три дня до релиза пришёл на работу и съел своего шефа. Срочная проверка показала, что у пятой части тестеров появилась склонность к каннибализму. Им быстро промыли мозги и отправили в зону полного погружения – играть за гномов, персонажей с самой простой игровой моделью поведения. Копать планеты и астероиды, добывать руду, развивать крафтовские навыки, а на заработанное золото пить пиво.

Оставшимся, на всякий случай тоже промыли мозги и выплатили компенсацию в игровой валюте.

Теперь понятно, — прокомментировал Аццкий Анонимус, — откуда во Вселенной 26 млн. извращенцев, играющих за гномиков. Просто их делают из неудачливых геймеров у которых что-то пошло не так!

Справка:

Гномы – одна из немногих рас, представитель которой начинают игру не на одной планете, а сразу на всех доступных для новичков планетах. (Кроме планеты андроидов, по слухам у них собственные роботы копатели, стилизованные под маленьких гномиков). Просто играют гномы под поверхностью планет и не пересекаются с остальными расами кроме случаев особой необходимости. Например, когда у них кончается пиво.

Все подземелья гномов связаны между собой... Подземельями, ну теми, из подпространства. Так же, благодаря под-

земельям нижнего уровня, которые выходят на необитаемые планеты, гномы по всей вероятности станут первой галактической расой. Потому что на обитаемую/необитаемую поверхность им начхать, главное чтобы там можно было копать. Правда остаётся вопрос с пивом...

Во время закрытого бета теста гномы жили внутри астероидов, передвигаясь между ними на космических кораблях, напоминающих консервные банки. Но потом, чтобы не ломать баланс научного развития, от этого решили отказаться и переселили их в более традиционную среду обитания.

Глава 16. Хитрый план Мерфи

— Какой способ? Окружающие кровавые вышибалы придвинулись с огоньками в глазах. Ну кроме одного, но о нём позже.

— Прежде всего, — Мерфи понизил голос и с подозрением оглянувшись, обратился к Курку, — ты всем тут доверяешь? А то, если об этом способе пронюхают посторонние, то пиши пропало.

— Мы все сможем стать элитными эльфами, верно? Тогда какой дурак захочет потерять эту возможность? Говори, давай.

— Всё просто. Чтобы спокойно прокачиваться десять дней, потом победить элитных монстров, стать элитными эльфами и без конкурентов получить себе все ресурсы деревни для эволюции, нам нужно перебить всех остальных игроков. Причём сделать это до того как они привяжут персов к этой деревне.

Молчание было ему ответом. В течении трёх секунд. А потом грянул смех.

— Ты обкурился?

— Да, сейчас всех пойдём и порежем, делов-то...

И прочие маловразумительные в своём сарказме замечания.

Курок вымученно улыбнулся. — Ты нас переоцениваешь, в клане 36 человек, мы никак не справимся с оставшимися. Даже если будем подстерегать их поодиночке, они просто объединятся против нас.

— Не переживай, — Мерфи излучал уверенность члена команды «Слабоумие и Отвага», — всё продумано. Есть способ поднять все статы в несколько раз. Правда на один день и потом последует откат, но к тому времени уже всё будет сделано. Кроме того, мы можем принять новых членов. Уверен что многие согласятся, потому что иначе им не видать ни статуса ни ресурсов. Нужно только намекнуть им что места в клане ограничены — 100 мест. Иначе на всех не хватит ни монстров ни кровавых камней.

Его внимательно слушали. Больше никто не зубоскалил. Поэтому Мерфи уверенно продолжил, — способ, не сказал бы что простой, но реальный. Сейчас я пойду искать мастера алхимии и напоршусь к нему в ученики. Квестовую цепочку получения этой профы недавно выложили на крафтовом форуме.

В это время вы все изучите навык травничества и пойдёте собирать вот эти цветочки, — Мерфи скинул в групповой чат список из 46 диких трав. — На каждого члена клана нужна одна порция, сколько будет членов, на столько умножьте эти травинки. Что соберёте, сразу несите мне, они будут нужны для прокачки навыка алхимии.

Если всё сделаем правильно, то через два дня у меня будет

навык создания эликсира Дурной крови. Это энергетик, поднимающий на 12 часов силу, ловкость, выносливость — все первичные и вторичные характеристики до максимума первого класса эволюции. Против новичков он сделает из нас супернагибаторов.

Есть и минус — откат. После 12 часов такого имбования, все главные характеристики возвращаются к норме, а вторичные откатываются до 1 и в течении трёх дней скорость их прокачки замедляется на 50%. Но нам, как новичкам терять нечего. Конечно, если мы не перебьём всех за сутки, то потом мы будем беззащитны, но кто не рискует тот не играет за кровавого эльфа!

Началось бурное обсуждение. Большинство было за, что не удивительно, ибо за кровавых эльфов играли либо мазохисты, либо латентные серийные убийцы с садистскими наклонностями.

Среди возражающих особо громко выделялся некий Танцующий нож. Главным аргументом которого было... да не было у него аргументов, просто недовольство набирающим известность в банде новичком. А может он и правда обладал чуйкой, но это уже невозможно проверить.

Потому что Курок прекратил балаган, спросив у спорщиков, когда это в его банде ввели демократию и почему его забыли предупредить. А то может он теперь должен собирать голоса избирателей? И может у него уже есть конкуренты? Вышибалы начали смущённо зыркать в стороны Танцующе-

го ножа.

Было ясно, что сплочённости в этом вопросе не добиться. А желание статуса не ослабевало.

— Ладно, — заявил Курок, — разногласия нужно решать быстро. Давай, пусть Нож и Мерфи разберутся между собой. Кто победит, того и послушаем.

Танцующий нож широко улыбнулся и вытащил свой клинок. Если бы это был не маленький ножик новичка, годившийся максимум чтобы прирезать кролика, то его вид был бы более эффектен.

— Ты согласен? — спросил Курок Мерфи.

— Ну, надо, так надо, - лениво согласился тот и ударил Танцующего ножа ногой в пах. Тот инстинктивно согнулся — боль в игре была сильно уменьшена, фактически даже такой удар вызывал только лёгкую боль, уменьшение здоровья на 10% и двухсекундную неспособность двигаться. Но инстинкты требовали пострадавшего согнуться. И прежде чем он понял, что так реагировать в игре вовсе необязательно, нож Мерфи воткнулся ему в шею. Сбоку.

А потом, зажав его голову подмышкой, Мерфи начал двигать ножом как ножовкой, перепиливая горло изнутри наружу. Вжик — нож вырвался вниз, раскрыв широкую рану, из которой на траву полился кровавый поток.

Через несколько секунд здоровье Танцующего ножа обнунилось и его тело, замерцав, исчезло.

Поздравляем. Вы получили достижение Первое убийство.

За это вам добавляется 1 очко эволюции — перед Мерфи появилась видимая только ему надпись.

Однако, - приятно удивился он, - должно быть здесь есть скрытые условия, иначе на форумах давно бы выложили этот способ и первым делом все бы резали друг друга прямо на старте... ладно, он огляделся, — есть ещё возражения?

Их не было. План Мерфи был принят к исполнению, Курок, оказавшийся вполне толковым организатором, отправил половину банды на изучение травничества, а вторую половину, из самых смышлёных, на вербовку новых членов.

С Мерфи договорились, что он будет ждать зелень в лавке алхимика. И после разошлись, мечтая о грядущей резне.

Мерфи же, возвращаясь в деревню задумчиво бубнил себе под нос, — если труп сразу исчезает, то как его можно съесть? Или он имел ввиду, что можно есть людей живьём? Т.е. наоборот, что мне нельзя этого делать? Но как ему вообще пришла мысль в голову, что я захочу этим заниматься?

— Ну чего ты тупишь по пустякам? — прорезался голос виртуально закатившего глаза Локи. — Понятно же, что трупы исчезают когда они не нужны по сценарию. А вот если бы его убил, скажем Гуль, или другой монстр, получающий силу от поедания трупов, то он остался бы и послушал обедом. Зерги, кстати тоже едят трупы, али ты забыл чем недавно занимался?

— А ты что тут делаешь? Мы же договаривались, что ты будешь управлять нашим тараканом.

— Да чего им управлять, лежит кверху брюхом в пустой пещере, ждёт гостей. Мне гораздо интереснее за тобой наблюдать. Вот скажи, как ты намерен заставить алхимика принять тебя в ученики? У него же длинная ветка квеста?

— А это твоя забота. Ты же ИИ, а ИИ с другим ИИ всегда договориться может. Вот и устрой меня по благу.

— Подожди, это так не работает... и вообще, откуда ты знаешь что я Искусственный Интеллект? Ты вообще видел игроков общающихся со своим ИИ в игре? Да я просто твоя разыгравшаяся шизофрения! Так что не надо на меня сваливать свою работу!

— Тем более, раз ты часть моего сознания, значит я полностью передаю тебе управление персонажем. Иди, изучай Алхимию. А то скоро траву принесут. Мне же нужно отдохнуть. Законодательный совет ИИ против непрерывной игры в течение суток.

— Ладно, ладно, законы нужно читать. Но я не втыкаю, откуда ты взял этот рецепт Дурной крови? Я в первый раз о таком слышу!

— Ну естественно. Я же его только что придумал.

— Как? А зачем? И откуда такие подробности про откат от несуществующего зелья?

— Откат статов и задержку скорости прокачки я добавил для достоверности. А то было бы странно, что такое хорошее зелье, а им никто не пользуется и никто о нём не знает.

— *Так если его нет, чем ты собрался кормить этих идиотов?*

— Ну, глянь базовый курс алхимии, там есть базовое зелье берсеркера. Вот его и сготовлю.

— *Но его последствия совсем не такие, как ты описал. А если они будут под его действием больше положенного...*

— Тогда они получают ценный опыт. Который, наверняка поможет им в следующей жизни.

— *Ясно. А зачем ты велел собирать эти травы? Для этого зелья они бесполезны.*

— Нет, не бесполезны. Очень даже полезны — они нужны мне для прокачки алхимии. И кто тут у нас тупит?

Глава 17. Релиз у киборгов

Вы начинаете игру на планете людей и киборгов Металлика — обратился к Шико встроенный в его новую капсулу ИИ. Как обладателю лицензии для создания Подземелья вы автоматически получаете субрасу Повелитель Подземелья. Но вы можете выбрать основную расу из трёх вариантов:

Демоны

Люди

Киборги

В виртуальном личном кабинете, где находилась проекция его тела, Шико рассматривал голограммы доступных ему персонажей.

В случае выбора киборга вы сразу получите кибернетизированное тело, в отличие от остальных игроков, которым для становления киборгом необходимо начать как человек и постепенно заменять части своего тела.

— Я выбираю быть человеком.

Выбор подтверждён. У человека на Металлике есть четыре традиционных пути развития – становление конструктором, они так же могут работать техниками, это одна из самых прибыльных профессий. Становление киборгом, но этот путь вы уже отвергли. Становление пилотом меха или, этот вариант подойдёт для казуалов, вступление

в механизированную пехоту.

— Расскажи о нетрадиционных путях. — Шико хорошо знал, что заявленное отсутствие классов в игре лишь иллюзия своды выбора для неопытных игроков. Опытные геймеры будут развивать своих персонажей по максимально про-фитным сборкам навыков. И каждая такая сборка была эквивалентна классу.

Так на форумах всеми были признаны сборки типа Целитель, Маг, Стрелок, Боец, Универсальный солдат и т.п. Но были и уникальные сборки, составители которых не спешили делиться ими с общественностью. А были они лучше или хуже традиционных, пока было неизвестно.

Каждый игрок мог развивать почти всё что угодно, ограничение существовало только в очках эволюции, которые требовались для прокачки характеристик и открытия навыков, которые игрок не мог изучить самостоятельно.

Шико разработал свою нестандартную сборку, основанную на том, что у него будет дополнительное очко эволюции на старте (и он его получил в банке вместе с кредитом) и возможность получать очки при эволюции Подземелья. Но там были варианты.

Но основным в его планах было то, что систему начальных характеристик персонажа дополнили совсем незадолго до ОБТ. И тестируя её в период общего доступа, он неожиданно нашёл возможность. Но тут нужно было быть аккуратным. Его ИИ хоть и был как бы его, но он не мог нарушать

правила и непременно сообщил бы об эксплойте, если бы решил, что его эксплуатировали намеренно.

Вы можете не использовать разработанный для новичков путь развития навыков и выбирать их самостоятельно.

— Покажи дерево всех навыков.

У вас есть 1 очко эволюции, вы хотите выбрать навык до определения характеристик?

— Да, давай определимся.

Вместо голограммы человека появилась голограмма шара. Он выглядел как календарь Майя, если его отлить из стекла, а потом раскрутить по диаметру до шарообразного состояния. Только этот был неподвижен и состоял из расходящихся от центра разветвляющихся линий.

— Ладно, покажи все доступные навыки.

Шар превратился в колесо с несколькими спицами. На них было написано: рукопашный бой, бой с ножом, фехтование на мечах/саблях/мачете, стрельба из пистолета/арбалета, экстрасенсорика, выживание, собирательство, конструирование и т.п.

— Выбираю экстрасенсорику!

Навык экстрасенсорики входит в раздел способностей. В отличие от обычных навыков, для развития которых нужна только практика, способность может развиваться только до определённого уровня. А для дальнейшего совершенствования ей понадобятся очки эволюции.

В экстрасенсорике сейчас вам доступны 4 способности.

За 1 очко эволюции вы можете выбрать только одну:

Телекинез Пирокинез Исцеление Телепатия

— Исцеление.

По существующим прогнозам, Целители будут редки и уважаемы на техногенных планетах. Без работы вы не останетесь. Теперь нужно распределить характеристики. Есть три способа:

Я, с вашего согласия продиагностирую ваши реальные характеристики и перенесу их на вашего персонажа. Вы можете выбрать установить себе среднестатистические показатели. Мы проверим ваши показатели в учебном бою. На время боя ваш персонаж получит средние показатели по всем параметрам. В зависимости от успешности боя они могут быть повышены или понижены.

Основные показатели устанавливаются один раз и не могут быть изменены, кроме как очками эволюции.

— Давай, в бой.

Поскольку вы начали развитие как целитель, у вас есть выбор режима боя – обычный или поддержка. Для целителя рекомендуется выбирать поддержку.

— Нет, мне обычный.

Хорошо. Ваши характеристики:

Характеристики:

Сила 5/ Атака 1,0 / Сила атаки 5

Ловкость 5/ Скорость реакции 1,0 / Уклонение 5

Телосложение 5/ Выносливость 1,0 / Здоровье 5

Интеллект 5 / Дух 1,0 / Мана 5

Способности:

Малое исцеление 1/10

Сила, Ловкость, Телосложение и Интеллект являются первичными характеристиками и могут быть от 1 до 10. Атака, Скорость реакции, Выносливость и Дух – вторичные характеристики. Умножение первичной и вторичной характеристики дают боевую характеристику: Силу атаки, уклонение, здоровье и ману.

На первом уровне навыка исцеление (себя или другого) на 1 ед. здоровья использует 1 ед. маны. Восстановление маны проходит со скоростью 1 ед. в минуту.

Вас перенесёт на боевую арену через 3...2...1...

Шико стоял на круглой посыпанной песком арене греческого амфитеатра. Прямо на песке было разбросано оружие от штык ножа до двуручного мачете. Напротив стоял архетипичный гладиатор. С коротким мечом и круглым, полметра в диаметре щитом. Такое же вооружение лежало перед Шико.

Для большинства людей первый, пусть и учебный бой был событием весьма волнительным. Особенно для тех, кто поставил распределение своих характеристик в зависимость от его исхода. Но Шико тренировался вести подобные бои всё время своего участия в ОБТ.

Он искренне не понимал тех, кто тратил драгоценное время теста на игру или сбор информации о локациях новичков. Ведь другого простого способа поднять свои базовые харак-

теристики не существовало. Впрочем, он давно смирился с тем, что не понимает поступков большинства представителей человечества.

Бой начался и на него ринулся гладиатор. По правилам у него были те же характеристики, что и у Шико — скорость нормальная, а уклонение на 1. Т.е. отклониться от движения по прямой на скорости он был не способен. Поэтому Шико отрепетировано шагнул вправо, с той стороны, где у противника был щит, разворачиваясь, пропуская мимо и рубанул его мечом сзади по шее.

Успешное уклонение от атаки. Ловкость +1, Скорость реакции +0,1

Критический удар. Сила +1, Атака +0,1.

Получен навык владения мечом

Над головой гладиатора стала видна стремительно уменьшающаяся полоса здоровья (таковы были настройки по умолчанию). Шико быстро скастовал Исцеление на противника. Его здоровье восстановилось до 5, а Мана Шико просела до 1.

Исцеление + 1

Дух +0,1

Глава 18. Подготовка к Варфоломеевской ночи в эльфийской деревне

Использовать очко эволюции для изучения Алхимии?

Использовать!

Мерфи недовольно посмотрел на сидящего перед ним эльфийского дона Хуана. – вот скажи мне, какого чёрта я, будучи практически учеником Алхимии должен изучать её самостоятельно за очки эволюции? Тогда на кой ты мне вообще сдался?

Алхимик снисходительно посмотрел на нового ученика – ну как на кой? А зачем, по-твоему, нужны ученики?

— Чтобы продолжать линию передачи... тайных знаний,
— предположил Мерфи.

— Не совсем. Главное для чего они нужны, это подметать лавку, собирать и сортировать травы и ещё платить своему наставнику за возможность на него работать. Это и есть настоящий процесс обучения Алхимии.

А что до очков эволюции, то никто же не хочет обучать бездарность, а у хорошего ученика должны быть очки. Итак, ты теперь можешь считаться учеником Алхимика. Чем ты будешь платить за обучение?

— У меня есть сто иди... помощников, которые прямо сейчас собирают для меня травы по близлежащему лесу. За два дня они должны предоставить мне 100 комплектов из 46 самых необходимых трав в базовой алхимии. Я отдам половину за рецепт зелья Берсеркера, а вторую половину обменяю на 300 порций необходимых для него ингредиентов.

— *100 порций!*

— 200!

— *Согласен.*

— Я вообще-то планировал поднимать навык Алхимии на этих травах. Но раз ты всё у меня забрал, то может, поможешь с приготовлением зелья?

— *Чего это я у тебя забрал? Я пока этих трав и в глаза не видел! А что до навыка, это ты хорошо вспомнил, иди, перебери травы в кладовке, не успеешь оглянуться, как твой навык станет выше крыши.*

— ... ну, ладно.

А тем временем по деревне поползли нехорошие слухи. Сначала им не верили. Потом вспоминали, где они находятся. И тогда слух о том, что их всех собираются пустить на кровавую колбасу, обретал некоторый логически обоснованный смысл.

Как обычно игроки разделились по трём паттернам поведения. Первые решили вступить в клан Кровавых вышибал. Ну и что, что их будет больше ста, ну и что, что на всех не хватит элитных монстров, зато их не прирежут. Кроме того,

может численность клана в процессе нарезки эльфов сократится? И им достанется золотой билет в светлое эволюционировавшее будущее?

Вторые начали создавать оппозиционную Кровавым вышибалам, партию всеобщего спасения. А третьи были представителями распространённого в человечестве вида «а может, пронесёт?».

Где-то на конспиративном дереве на окраине деревни.

Да нормального вида дома были только в центре эльфийского микрополюса, а в спальных районах преобладала исторически выдержанная, выращенная на деревьях архитектура. Кроме некоторых неудобств, связанных с размещением в одной комнате 48 эльфов, дом обладал массой преимуществ.

Во-первых, он был бесплатен, во-вторых, находился на стратегически важной точке – от него рукой было подать до леса. А значит, предоставлял возможность моментального отступления до положения лесных партизан. И на то были причины. Собравшиеся, а они все были представителями запасного состава прославленного на некоторых эльфийских форумах клана Красной зари, обсуждали возможность своего участия в первом на планете массовом убийстве новичков в безопасной, как до этого считалось, локации.

Тут надо сразу прояснить, что запасной состав в любом клане, гильдии или корпорации это... запасной состав. Это люди, которым не нашлось места в официальном составе, но которых жалко послать куда подальше. Всё-таки в некоторых

вопросах численность решает.

И сейчас эта численность вела бурную дискуссию.

— Может, обратимся к старейшинам племени? Это же деревня новичков, они должны обеспечить нашу безопасность!

— Ты не помнишь, что сказал Тоби? Пока мы не граждане деревни им на нас плевать с высокой колокольни!

— Тогда давайте уйдём в лес и переждём.

— Невозможно. В лесу с нашим уровнем ночью не выжить. Там и днём-то опасно, если зайти поглубже, а ночью нас точно сожрут.

— Тогда давайте прокачаемся. Сколько у нас времени? Дня два есть?

— Так никто же не знает, сейчас сотня вышибал собирает траву в лесу, они даже не качаются. Сколько времени им потребуется чтобы нарвать... сколько там нужно для этого зелья?

— По слухам 46 трав на одну порцию. Максимум два дня, считая этот.

— Тогда давайте нападём на их алхимика! Без него они ничего не смогут.

— О да, хорошая идея. И как до этого никто не додумался? Может потому что он безвылазно сидит в лавке Алхимика? А тот, как раз и есть один из старейшин племени?

— Тогда давайте с ним поговорим. Предложим купить 48 порций. Если предложить хорошую цену, он же не откажется? А с зельем мы сможем отбиться, если будем действовать

группой.

— Ну, пока это единственный разумный план, что я слышал, объявил лидер группы. Ещё идеи будут?

— А может, неуверенно начал говорить эльф с ником Мозголом, нам не мелочиться, а скупить весь запас зелья? Конечно у нас не хватит денег, чтобы соблазнить алхимика на предательство Вышибал, но если мы сможем пообещать ему членство в основном составе Красной Зари, то кто знает?

По слухам он не является членом их банды, а значит присоединился к ним ради защиты и выгоды. Если мы предложим то и другое, то... почему бы ему не согласиться?

— Ёж ты, восхитился Лидер, — ты предлагаешь обобрать Вышибал, а потом пустить их в расход с помощью их же зелья?

— Да, думаю и остальные игроки нам в этом помогут. Нужно только связаться с руководством клана, спросить, согласятся ли они.

— Не, Мозголом, ты конечно умный но не сразу, — посмеялся лидер. (Кстати его звали Пират69. А что касается ников остальных, то всё равно они долго не проживут, так что не имеет смысла их запоминать.)

Гораздо лучше просто пообещать. А если всё удастся и мы станем тут королями с доступом к ресурсам, то руководство само примет нас всех в основной состав. Вот тогда уже можно будет поговорить и о вступлении этого Алхимика.

Так что ты отправляйся к нему и предлагай всё что он захочет. А я пока свяжусь с нашим казначеем. Обещания это хорошо, но не думаю что он согласится без золота. Пока ориентируйся на 10 золотых за зелье, если будет 48 порций и 20, если он продаст всё.

Глава 19. Гладиаторские игры

Когда, участвуя в ОБТ, Шико в 8-й или 9-й раз пересоздавал своего персонажа, у него оказалось 1 неиспользованное очко эволюции — администрация разрешила на время теста переводить ненужные навыки обратно в эти очки, и он выбрал навык Исцеления. А потом решил прокачать его на учебном боте.

Так был обнаружен эксплойт – если лечить своего противника в обучающем бою, можно поднять себе Атаку за счёт критических ударов (каждый давал + 0,1 к Атаке) – никто не подумал, что критических т.е. смертельных ударов может быть больше чем один.

А вот Силу можно было поднять только один раз. После того как показатель Силы становился больше чем у противника, поднять её становилось невозможно.

До зарядки Маны осталось 4 минуты и Шико начал прокачивать Уклонение.

32 минуты и 8 критических ударов спустя:

Характеристики: первичные/вторичные/боевые

Сила 6/ Атака 2,0 / Сила атаки 12

Ловкость 6/ Скорость реакции 1,5 / Уклонение 9

Телосложение 5/ Выносливость 1,5 / Здоровье 7,5

Интеллект 5 / Дух 1,5 / Мана 7,5

Способности:

Малое исцеление 8/10

Навыки:

Владение мечом ур. новичок 9/10

Больше на этом уровне прокачивать было нечего. Пора было переходить ко второй части Марлезонского балета. Шико встретил атаку бота ударом щита и отбросил его назад. Это не так трудно, как может показаться, если вложить в удар весь вес тела, силу разворота бёдер, толчок задней ноги с одновременным шагом передней. Этаким выпад рапирой, где вместо неё щит.

Получен навык Бой со щитом.

Шико ударил мечом, гладиатор ожидаемо подставил щит. Шико сразу ударил его ногой в колено – настоящие гладиаторы (с таким вооружением) и прочие римские профи носили поножи, защищающие их от таких неожиданностей. Но это был учебный бой, где до изучения навыка доспеха было ещё далеко.

Получен навык рукопашного боя

Бот упал на колено и получил последний критический удар мечом. В этот раз лечение не требовалось, он потерял голову.

Владение мечом +1

Разблокирована характеристика Мастерство

Характеристики:

Сила 6/ Атака 2,0 / Сила атаки 12

Ловкость 6/ Скорость реакции 1,5 / Уклонение 9
Телосложение 5/ Выносливость 1,5 / Здоровье 7,5
Интеллект 5 / Дух 1,5 / Мана 7,5
Мастерство 1

Способности:

Малое исцеление 8/10

Навыки:

Владение мечом ур. Ученик 1/100

Бой со щитом ур. Новичок 1/10

Рукопашный бой ур. Новичок 1/10

Первый бой завершён. Вам потребовалось больше 30 минут, поэтому ваша оценка – удовлетворительно. Поэтому мы можем остановиться на этом. Или вы желаете участвовать во втором бое?

— Желаю.

Хорошо. Но я настоятельно рекомендую вам воздержаться от лечения противника. Это нарушает условия определения ваших характеристик.

— И какое именно условие это нарушает?

То, в котором сказано, что всё что говорит проводящий обучении ИИ становится правилом.

— Наверно это было прописано мелким шрифтом? Вот я и не увидел.

Наверняка.

Для второго боя Шико выбрал тяжёлый двуручный меч. По его опыту следующий противник будет немного сильнее

его по всем показателям. Единственное превосходство Шико – в силе атаки. А значит, нужно было его максимально усилить оружием с самой сильной атакой.

Кроме того, этот выбор отчасти нивелировал превосходство противника в ловкости и здоровье – меч обладал высокой инерцией и высоким уроном. Шико мог пережить один не критичный удар, а его противник – два.

Ну и чтобы окончательно уровнять силы, как только предбоевой отчёт закончился, Шико повернувшись к противнику спиной, побежал к краю арены. Перемахнул через него и козлом попрыгал по каменным сиденьям амфитеатра.

Бот, на этот раз он был в одежде шотландского горца – в килте и с двуручным мечом, недолго думая, побежал следом. Но догнать не успел – Шико развернулся, заняв выгодную позицию сверху. И началась рубка. Мечи сталкивались и отскакивали друг от друга. Эту инерцию Шико использовал для замаха и нанесения следующего удара.

Бот начал терять скорость. Прогнозируя своё поражение, управляющий им ИИ решил поставить всё на один удар и вместо очередного парирования, горизонтально рубанул противника по ногам.

Шико был готов – боты в таком положении атаквали так в половине случаев. Он подпрыгнул, прижав колени к груди, а потом, используя накопленный импульс, а точнее переход потенциальной энергии в кинетическую, ударил сверху, разрубив горца до талии.

Сила +1

Ловкость +1

Скорость реакции +0,1

Получен навык владения двуручным мечом

Интеллект +1

За убийство одним ударом получено 1 очко эволюции

Перейдём к последнему бою. Вы можете выбрать его сложность – Стандартная или Высокая. На стандартной сложности третий противник будет иметь все первичные характеристики на 10, а вторичные на 1,5. На Высокой сложности все характеристики будут на максимуме. Т.е. первичные на 10, вторичные на 2.0.

— Какая разница в награде?

На стандартной сложности вы получите те характеристики, которые продемонстрируете. На Высокой, в случае победы все первичные и вторичные характеристики будут повышены до максимума.

— Тогда выбираю высокую сложность. Но сначала мне нужно сменить оружие.

Глава 20. Лучший фитнес для маньяков

— Я всего лишь хотел устроить маленькую массовую резню в деревне новичков, — ворчал Мерфи, так почему сейчас я должен составлять эти чёртовы гербарии? А потом, потом, я буду варить зелье, а они все развлекаться, устраивая кровавую баню! Где справедливость?

— *Если исключить тот факт, что от твоего зелья они все передохнут, то да, никакой справедливости.*

— Ну может и не все? Традиционное зелье Берсеркера позволяет вести двух часовой бой на повышенных характеристиках. А потом можно полежать в коме и восстановиться.

— *Но ты то им сказал, что они могут развлекаться 12 часов. А уже после 4 часов активной жизни, смерть персонажа неминуема. Ты ведь не будешь возражать, что участие в массовых убийствах это очень энергозатратное дело?*

— Да, прямо лучший фитнес для кровавых эльфов. Но ты не прав. Это не просто зелье Берсеркера, я туда добавил ещё десяток трав для повышения боевой потенции. И ещё одну, полезную для здоровья.

— *Зачем? Она никого не спасёт.*

— Тёмный ты, Локи, а ещё высокоразвитый ИИ! Всем известно, если прибавить в дешёвое лекарство витамин С, то можно его продавать как совершенно другое, с другим названием и в сто раз дороже!

— *Т.е. ты создал новое зелье на базе существующего. И что-то мне подсказывает, что назовёшь ты его «Дурная кровь»? Но как ты собрался проверять его действие перед продажей?*

— Почему это именно должно быть перед продажей? Я за деньги позволяю игрокам стать альфа тестерами моего нового продукта! Это же классика игр!

— *К тебе пришли, классик.*

А, Кровавые глазки, заходи. Траву принёс?

— Меня зовут Кровь из глаз, это должно быть легко запомнить, учитывая то, что мой ник не скрыт... да принёс. Курок говорит что у нас больше желающих вступить в клан, чем мы рассчитывали. Уже сейчас приближаемся к 200.

— Интересно почему? Может из-за того что ваши вербовщики на всех углах кричать о грядущем Армагеддоне локального разлива?

— Такое не утаишь. Но не важно. Основной состав клана всё равно будет сто человек, а остальные будут в запасе.

— Ладно, положи траву и иди. Сколько собрали?

— 63 полных комплекта, а остальным не хватает от 3 до 8 трав — их труднее найти.

— Ищите, Шура, ищите, а я пока буду готовить, насколько

хватит.

— Тебе скоро нужно будет взять управление зергом. Скоро Надзиратель явится.

— Столько работы навалилось! О, кого там ещё несёт?

...

Все профессиональные объединения игроков построены примерно по одному принципу. И дело не в одинаковости людей, хотя конечно в ней в первую очередь, но сделаем вид, что это не так. Другой причиной является естественный отбор. Одни структуры приносят долгосрочную прибыль и выживают. А другие нет.

Одной общей чертой всех больших гильдий, кланов и корпораций — отличия между ними скорее в способах управления, так что не будем на это сейчас отвлекаться. Так вот, все успешные и все, желающие быть успешными гильдии использовали шпионов.

Любая топовая гильдия обязана была иметь информаторов у всех своих конкурентов. А так же во всех объединениях игроков, что дышали им в затылок в ранговой таблице. Ну, конечно очень желательно иметь своего человека в гильдии более высокого ранга. Но там они назывались уже не шпионами, а лоббистами. И как правило они действовали открыто...

Раз уж зашла речь о рангах гильдий, то во Вселенной существовала довольно простая система гильдий. Она была основана на их численности и на налогах, которые они отчис-

ляли руководству планет, на которых были зарегистрированы. Так даже обладающая галактическим масштабом гильдия должна была платить налог на той планете, на которой находилась их главная штаб квартира.

Но не будем углубляться в бухгалтерию. Тем более, что до образования серьёзных гильдий было ещё далеко. Пока они представляли собой клубы или альянсы клубов ли просто собрание познакомившихся на игровых форумах бомжей.

Вернёмся к нашим шпионам. Одним из простых (теоретически) способов внедрить своего шпиона конкуренту, было запустить своего способного игрока в их запасной состав. Потом он должен был себя проявить и попасть в основной. Разумеется, все, кому надо, об этом знали, поэтому этот способ был простым только теоретически. Но на ранних этапах игры он был самым действенным.

Наверно, вы уже догадались, что Мозголом был внедрён в запасной состав Кровавой Зари от более крупного Алого Альянса. Будучи настоящим про игроком основного состава, он имел больше возможностей связаться с одним из лидеров АА, чем его временный начальник с кем-то из основного состава Красной Зари.

Перед Мозголом маячило две возможности и ему нужна была консультация с куратором, какую выбрать. Первая — он мог помочь запасной команде Красной Зари выиграть Джек Пот. Это принесло бы ему почти гарантированное членство в основном составе, но с другой стороны Красная

заря получила бы нехилый буст репутации.

Вторая возможность — вербануть Алхимика в АА и слить Красную зарю. Куратор не подвёл и предложил более сложный, комбинированный вариант — получить заслугу у Зари и вербануть Алхимика. Чтобы в будущем у Альянса было уже два агента в Красной заре.

Мозголом думал что это сложное и рискованное в плане разоблачения задание, но всё прошло гладко. Даже через чур.

Алхимик сразу согласился продать всю сотню эликсиров Мозголому за 2000 золотых. И так же не раздумывая принял предложение работать на Альянс и в случае его вербовки Красной зарей, быть в ней секретным агентом. Всего то за 3000 золотых. Правда он настоял чтобы золото ему передали сразу, вместе с деньгами за эликсир.

Договорились совершить сделку на закате на заднем дворе лавки. Прифигевший от лёгкого успеха агент АА пошёл докладывать обоим начальникам о требуемых суммах.

А Мерфи, едва дождавшись его ухода, скинул управление эльфом, а заодно и приготовление усовершенствованного эликсира на Локи, переместился в Зергляндию.

...

На конспиративном дереве Мозголом и Пират69 обмозговывают ситуацию.

— Он согласился. К закату я обменяю 100 зелий на 2000 золотых. Нам дадут эту сумму?

— Уже дали. Лови на счёт. Теперь надо решить следующую проблему. У нас три с половиной часа до заката. И будет лишних 52 зелий. Будем набирать народ или обойдёмся своими силами?

— Думаю надо набрать. Сейчас все в деревне тусуются группами. Я поговорю с наиболее адекватными.

— Тогда второй вопрос, — Пират давно понял что ник Мозголома полностью соответствует его личности и хотел по полной этим воспользоваться — когда нападём?

— Алхимик предупредил, что мы должны напасть на Вышибал сразу, как получим зелье. Иначе, они могут узнать, что он их продал и тогда ему придётся изготовить ещё. Хотя собранные травы и закончились, но в лавке есть свои запасы.

— Тогда выбора нет.

...

В лесу, неподалёку от деревни. Место сбора Кровавых вышибал. Курок советуется с Кровью из глаз.

— Зелье точно будет готово к закату?

— Он сказал что осталась мелочь и он сам нам всё принесёт. Что в деревне не спокойно и не стоит нам там светиться до нападения. Когда на закате все вернутся в деревню с про качки, тогда мы и выступим.

— Простой и понятный план.

— Да. Что тут может пойти не так?

Глава 21. Высадка на планету киборгов

Шико спустился на арену, положил меч примерно в центре, остриём к той стороне, откуда появлялись боты. Потом прошёлся по арене и выбрал громоздкий шестизарядный мушкет. Но именно его громоздкость и была преимуществом – она ограничит скорость перемещения ловкого бота.

Мушкет снимал 2 ед. здоровья. Если стрелявший попадал в голову, тогда 6 ед. Вторым его достоинством был большой разброс в полёте пуль. Так что Шико мог рассчитывать пережить три попадания. С лечением – шесть. Бот мог пережить 9 не критичных попаданий.

На арене в 30 метрах появился бот в одежде мушкетёра. Естественно с мушкетом. От старинного оригинала его отличало только наличие шести стволов.

Шико выстрелил. Прмах. А бот не промазал. – 2 здоровья.

Чертыхнувшись, Шико вспомнил, что сейчас у него не прокачен навык стрельбы и попасть он может разве что в упор. Что впрочем нисколько не меняло его план. Подлечившись за 2 ед. маны он взвёл курок и побежал в атаку. Зигзагом.

ИИ бота, решил, что сблизиться с более слабым противником это хорошая тактика, но так как противник всё делал за него, он продолжил стоять на месте и стрелять.

Попадание – 2 здоровье. Лечение – 2 маны.

Малое исцеление 10/10 Доступна эволюция способности.

Требуется 2 очка эволюции

Промах.

Попадание – 2 здоровья. Лечение – 2 маны.

Манна: 1,5

Здоровье: 7,5

Получен навык стрельбы из огнестрельного оружия

Шико использовал импульс последнего попадания чтобы остановиться в центре арены и упав на одно колено, открыл прицельный огонь.

Выстрел. Полоса бота опустилась с 20 до 18.

Выстрел. Здоровье бота 16.

Попадание. Здоровье Шико 5,5

У бота остался один выстрел, у Шико 3. ИИ решил сблизиться и выстрелить в упор, что гарантировало критическое попадание.

Выстрел, Выстрел. Бот 12 Шико 5,5 у каждого по последнему заряду.

Мушкетёр остановился и навёл мушкет в голову стоящему на колене человеку. Но тот выстрелил первым – в голову. Здоровье бота упало до 6, кроме того пуля оглушила его на 2 секунды. Этого оказалось достаточно. Шико, бросив муш-

кет, подхватил двуручный меч около которого он всё это время стоял и ударил мушкетёра в живот.

Меч пронзил бота насквозь, а Шико схватил крестообразный эфес двумя руками и повернул меч в ране на манер штопора, гарантируя смертельное ранение.

Получен навык смертельный удар

Получено 1 очко эволюции

Все характеристики выставлены на максимум. Для дальнейшего их развития необходимо 100 очков эволюции.

Тестирование завершено. Ваши параметры:

Характеристики:

Сила 10/ Атака 2,0 / Сила атаки 20

Ловкость 10/ Скорость реакции 2,0 / Уклонение 20

Телосложение 10/ Выносливость 2,0 / Здоровье 20

Интеллект 10 / Дух 2,0 / Мана 20

Мастерство 2

Способности:

Малое исцеление 10/10 (доступна эволюция)

Навыки:

Владение мечом ур. Ученик 2/100

Бой со щитом ур. Новичок 1/10

Рукопашный бой ур. Новичок 1/10

Смертельный удар ур. Новичок 1/10

Стрельба из огнестрельного оружия ур. Новичок 1/10

Очки эволюции: 2

Шико стоял в Личном кабинете и созерцал свои потом

и кровью заработанные параметры. В реальности он не был ни слишком сильным ни слишком ловким. Но здесь, в ближайшие пару недель, он будет в топе всей планеты. Потом остальные подкопят очки эволюции и прокачают первичные характеристики. Но то потом. А сейчас он имеет стратегическое преимущество и собирается воспользоваться им по максимуму.

– Кстати о топе – сколько человек прошло тестирование с максимальными показателями?

– *На текущий момент 256. Прогнозируется до 1000 идеальных результатов. На Металлике высаживаются представители большинства топовых гильдий.*

– Мда, я не такой уникальный как хотелось. Тогда нужно просто поспешить. Что там с эволюцией Исцеления?

– *Доступно три варианта:*

Исцеление среднего уровня – за 2 очка эволюции Энергетический вампиризм 1 ур. – за 1 очко эволюции Малое проклятие – за 1 очко эволюции

– Давай сначала проклятие.

– *Малое проклятие (1/10) лишает жертву 1 ед. здоровья за 10 секунд за 5 ед. маны. Для его поддержания мана больше не нужна, но необходимо находиться от жертвы на расстоянии не меньше 10 метров.*

– Хорошо. И ещё вампиризм.

– *Энергетический вампиризм 1 уровня (1/10) позволяет восстанавливать своё здоровье за счёт энергии жизни про-*

тивника. Восстанавливается 1 ед. здоровья за 1 ед. здоровья противника за 10 секунд за 5 ед. маны. Для его поддержания мана больше не нужна, но необходимо находиться от жертвы на расстоянии не меньше 10 метров.

Способность работает по принципу сообщающихся сосудов — когда здоровье противника становится равно или ниже здоровья энергетического вампира, способность отключается. Так же она не работает при полном здоровье вампира.

И проклятие и вампиризм могут быть отменены при использовании на жертве исцеления.

При выборе вампиризма способность исцеления будет утрачена. Изучить его?

– Да. И давай, переноси меня на планету, времени в обрез.

Пол ощутимо дрогнул. Располагающиеся на всех стенах мониторы погасли и свернулись трубочками под потолок, обнажив серые стены. Освещение так же изменилось – стало ярче а диван позади Шико трансформировался во вделанную в стену одноместную койку.

В правой стене образовалась дверь с мигающей над ней аварийной лампочкой. Она мигала в такт дрожанию пола.

Шико открыл дверь и оказался в коридоре космического челнока, садящегося на планету. Коридор постепенно наполнялся людьми, выходящими из кают. Появился киборг в форме стюардессы и вежливо попросила всех занять спасательные капсулы. Потому что с одним из двигателей нача-

лись неполадки.

Видя замедленную реакцию пассажиров, она добавила, что капсул на всех не хватит, а кто хочет совершить посадку вне капсулы, по приземлению скорее всего станет киборгом.

Она ещё не закончила своё вежливое обращение, а Шико уже бежал по коридору. В направлении куда указывали маленькие стрелочки с изображением капсул. Хотя возможно дизайнер космических кораблей просто любил рисовать продолговатые овальные предметы.

Нет, это всё же были капсулы. И их явно не хватит на всех, так что Шико запрыгнул в самую дальнюю у стены и заблокировал крышку.

Умный игрок, который планировал играть за киборга, конечно должен был проигнорировать капсулы, пережить немечающееся крушение и получить свой первый кибернетический протез от компании перевозчика бесплатно. Но в условиях аварийной посадки, когда заявлен недостаток спасующего оборудования, когда толпа игроков ломится по коридору в указанном стюардессой направлении, включается режим «все побежали и я побежал».

В результате, капсулы достались самым проворным, а половина из тех, кто вообще не собирался становиться киборгом, после приземления обрели стильные металлические части тела – кто-то руку, кто-то ногу, кто-то несколько внутренних органов.

Шико пережил катастрофу, которую команда корабля

предпочла называть жёсткой посадкой, с комфортом. Он вылез из капсулы, проскользил по наклонному, залитому кровью полу к аварийному выходу и был таков.

Игра на планете киборгов началась.

Глава 22. Что может пойти не так в массовой резне?

Временный лагерь кровавых вышибал. 245 человек, т.е. эльфа. Сто из основного состава — их легко узнать по самому лучшему оружию, которое можно купить на этом этапе игры — охотничьим ножам. Остальные носят нубские ножи с лезвиями в пять пальцев длиной.

Обычно клинки такого размера относятся к странной категории «для самообороны» — типа ими можно порезать, а чтобы убить, надо постараться. На самом деле это ерунда, скажем прямо эти ножи молодых садистов были просто нубскими ножами новичков.

С другой стороны, а с чем им ещё ходить — ведь все, кто вступил в запасной состав клана вышибал добровольно сдали всю заработанную наличность, чтобы вооружить основной состав. Который всё время игры только и делал что собирал траву. Короче, они заслужили. И ножи и зелье. Которое каждый держал в руке и чего-то ждал.

— За орду! Крикнул Курок и первым осушил свою склянку. Его охватило чёрно-красное свечение, ник окрасился в ярко красный цвет и рядом с ним возникла иконка рычащей головы бера. То бишь медведя.

В стороне, ближе к запасному составу стоял герой всего этого алхимического действия. Недавно он объяснил лидеру, что откат и сопутствующая ему задержка в прокачке плохо скажется на его профессиональных навыках алхимика. Поэтому он просто тут постоит в сторонке. А потом поможет с приготовлениями восстанавливающих зелий, если кто перерасходует больше сил, чем нужно.

Следом за лидером, остальные тоже осушили свои склян-ки и дружную толпой побежали в деревню. Мерфи проводил их взглядом и открыл интерфейс внутреннего чата.

— Вы готовы? — спросил он Мозголома.

— Да, мы набрали недостающих людей.

Мерфи скинул ему свои координаты — Сейчас Кровавые вышибалы находятся здесь. Они следят за главным входом, так что выбирайтесь из деревни с другой стороны, обходите их с тыла и нападайте. Пока они не подозревают что их зелье у вас и лучше вам поторопиться, чтобы сделать им сюрприз.

— Хорошо, мы выходим. Отступай к деревне, не дай себя случайно убить.

— Да, я и сам об этом подумал. Удачи.

— *Ты на самом деле пойдёшь в деревню? - решил подхватить угасший диалог Локи.*

— А что мне тут сидеть, краснозадых дожидаться?

— *Постой, почему краснозадых?*

— Ну, краснозарых я хотел сказать, краснозаристых, но так даже лучше. Будут краснозадыми.

— Да, я понял, пока твои старые знакомые вырезают население деревни, твои новые знакомые вырезают запасной состав твоих старых знакомых. А потом они встретятся.

— Представляешь, какое у них удивление будет?

— Представляю. Ведь все они уверены в своём исключительном праве на алхимическое превосходство.

— Но я хочу это только мысленно представлять, а видеть вживую, надеюсь не придётся.

— Спрячешься у Алхимика?

— У Тоби.

— Ладно, давай, двигай ластами. А пока, можешь просветить меня о нашем положении у зергов? А то мне же наверно туда пора, а я и не в курсе что происходит.

— Всё хорошо. Но не так, чтобы слишком. Эволюцию до надзирателя мы прошли. А вот когда явился наш надзиратель и увидел, что у него появился младший брат, он как-то не сильно обрадовался.

— Наверно не хотел наследство делить?

— Типа того. Короче у меня открылось окно с квестом. Нашему зергу теперь прямая дорога во взрослую жизнь. Нужно будет убираться из родного роя и обустривать собственную базу в диких землях.

— Это не хорошо.

— Почему?

— Я тебе потом объясню. Ладно, расклад я понял, отправляюсь в самостоятельную зергскую жизнь. Как найду

подходящее место, сообщу.

— Давай. А мне нужно убедить Тоби, что грядущая резня, это не уличные беспорядки, а кровавый обряд жертвоприношения.

— *Думаешь получить?*

— Он кровавый эльф. Когда это они отказывались от кровавых жертвоприношений?

...

Тем временем в лесу раздавался топор дровосека... вернее сотня топоров, причём каменных. Почему каменных? Просто это первое изделие которое можно произвести с первым уровнем навыка обработки дерева. Да дерева, поскольку каменные лезвия топоров были сделаны из каменного дерева. Считалось что это первое оружие первых кровавых эльфов.

Но использовали его члены Красной зари не поэтому, а тупо просто потому что могли — в отличии от вышибал, они прокачивали не травничество, а резьбу по дереву... т.е. крафт оружия. И во вторых в массовом забое новичков, каменный топор выигрывал у самого лучшего ножа того же уровня. Которым ещё нужно было уметь владеть.

И вот сотня накаченных до бровей альфа версией нового, неиспытанного зелья берсеркера этими самыми каменными топорами забивала 145 только что отдохавших на травке новобранцев Кровавых вышибал.

Всё закончилось так быстро, что только один попытался

набрать сообщение в клановый чат, но не успел. Потому что:

1 — Каменным топором очень удобно проламывать голову.

2 — Настройки чата настроены так, что с проломленной головой печатать в нём нельзя. Точнее не получается.

Вот что он смог набрать:

Нанаснапалпаорчяи лчт

Но он зря старался. В это время вышибалы уже носились как угорелые по деревне с выпученными красными глазами, добивая оставшихся, не вписавшихся в эволюцию эльфов.

...

Где-то через час в воротах деревни показались бойцы Красной зари. Ещё во время обсуждения плана нападения, у них был план на тот случай, если удастся купить не всё зелье, а только необходимый минимум. Тогда они бы позволили Кровавым вышибалам вырезать всех, кто им подвернётся под руку, а потом уже напасть на них в образе благородных защитников слабых и убогих.

И сейчас, думая, что расправились с Вышибалами они таковыми и являлись. Но им не нравилось, что теперь они должны были страдать от отката, а спасённые ими могли качаться и даже обогнать их в очереди за ресурсами на эволюцию. Поэтому Пират и Мозголом решили не расслабляться, и пока действует зелье сделать то, что планировали Вышибалы. Вырезать всех подчистую.

И только когда они увидели опустевшую деревню, поняли,

что что-то пошло не так.

К слову, Кровавые вышибалы тоже это поняли, когда встретили равную им по численности (до одного эльфа) и по силам (ники у всех недвусмысленно показывали состояние берсеркеров) группировку.

Возможно, некоторые из них вспомнили алхимика тихим словом, но на отвлечённые размышления времени не осталось ни у кого. Началась настоящая бойня. Ножи против топоров. Вот только она оказалась не такой кровавой, как могла бы быть. Ну десяток, другой зарубленных, заколотых эльфов, а потом у всех начало темнеть в глазах, дрожать в руках и на внутреннем интерфейсе моргать красной надписью:

ВЫ В КОМЕ

...

Два дня назад.

Мерфи подошёл к Тоби и полоснул себя ножом по груди. Полилась кровь.

— Могу я задать вопрос? — спросил Мерфи. Сказал и сразу подумал, что если Тоби будет хоть немного похож на его Локи, то сейчас начнётся дискуссия о том, что свой вопрос он уже задал. И если он хочет услышать «да», то ему придётся пустить себе кровь ещё из какого-нибудь места.

Но Тоби был гораздо честнее, а может просто простодушнее, насколько может быть простодушным любой любитель кровавых ритуалов.

— *Можешь, кивнул он.*

— Вы сказали, что для эволюции может быть использована кровь кровавого эльфа более высокого статуса. Статус имеется ввиду эволюционный?

— *Да, если принести в жертву кровь прошедшего первую эволюцию, то сам можешь эволюционировать до этого уровня.*

— А можно качество заменить количеством? Например, сколько нужно будет обычных эльфов, чтобы заменить одного эволюционировавшего?

— *Тогда их должно быть не меньше сотни! Да и то, это не гарантировано.*

— А если их будет больше сотни?

— *Тогда может получиться. Чем больше жертв, тем надёжней. Но все они должны быть убиты лично тобой и в одно время. И в одном и том же месте — у главного святилища деревни.*

— Ясно, — Мерфи посмотрел на группу эльфов, заинтересованно посматривавших на него. — Я сообщу вам, когда буду готов к жертвоприношению.

— *Всегда рад помочь в таком благопристойном деле!*

Глава 23. Кровавые новости Мерфи

— Доброе утро, день, вечер, ночь или вечная тьма, в зависимости от того, на какой планете вы нас смотрите — объявил ведущий, кровавый эльф.

— С вами «Кровавые новости», — продолжила его партнёрша, вампирша, — единственные новости во Вселенной, которые не скрывают, что делают рейтинг на крови! С вами Маркиз де Сад, — представила она эльфа...

— И Вампирелла! — закончил ответным приветствием эльф.

Студия новостей была оформлена только в два цвета. В чёрный и красный. Стены и мебель — стойка ведущих (справа) и кресло приглашённого гостя (слева) были черны как душа злодея, а потолок и пол красны как насыщенная кислородом артериальная кровь. Да, на стене между ведущими и креслом находился экран в пол стены. Его заставка соответствовала моменту — Красное название передачи, с букв которой падали капли крови на фоне чёрный небес. Оба ведущих были одеты в белое — фрак и открытое платье.

И сегодня у нас гость, объявила вампирша — Исполнительный директор Корпорации Зла и глава клана Носфера-

ту, Мессир Влад! Приветствуем! В студию вошёл типичный представитель высших вампиров. В чёрном плаще с кровавым подбоем. Типичный, потому что его персонаж продавался вместе с капсулой «Дракула» 1 класса и являлся Пра-родителем — истинным вампиром, имеющим возможность обращаться в вампиров других игроков из человеческой расы.

По слухам все капсулы этого вида были из ограниченной серии и продавались только на аукционе. Корпорация Вселенная как бы намекала, что играть за высшего вампира могут только члены высшего общества. Ну или просто самые богатые — именно об этом думал Морти, студент без возможности купить игровую капсулу самостоятельно, как и оформить на неё кредит, как делали все нормальные студенты.

Его кредитная история была на дне — кредит за дом для семьи был оформлен на него семьёй без его ведома. Да и о каком «ведоме» можно говорить, если кредит на него повесили сразу после рождения? А вот второй кредит для погашения первого уже оформил он сам, при поступлении в университет Альтернативной истории. И третий кредит, чтобы погасить второй, тоже. И теперь у него была одна дорога — на ферму Корпорации Зла.

Они обещали предоставить бесплатно игровую капсулу и погасить все долги за год игры на их ферме. Или, если повезёт, то можно было расплатиться раньше, за 1000 очков эволюции.

Морти, как и ещё двенадцать молодых людей (в отличие от Морти, у них всех была ярко выраженная готическая внешность) сидел в приёмной Корпорации зла и от нечего делать смотрел новости на настенном экране. Тем более что в новостях показывали одного из лидеров этой корпорации, который вещал о нелёгкой доле вампиров в Игровой Вселенной.

— Множество поклонников готики мечтали играть за вампира, но игровая реальность оказалась к ним жестока. Сама механика вампиризма провоцирует у игроков ненависть к моей расе, — разливался мыслью по древу познания добра и зла, последователь Влада Цепеша.

— Но, разве так же не было во времена тёмных веков? — блеснула знанием истории Вампирелла, — тогда не только ненавидели, но и уничтожали вампиров по всей Европе...

— Да, но тогда вампирам было легче — высосанная жертва не возрождалась на точке респа и не сообщала всем заинтересованным людям с кольями и факелами, где скрывается кровосос.

Так вот, всем кто только собирается присоединиться к Игре и хочет играть за вампира, я сразу скажу — есть всего три варианта такой игры, после которой не будет больно за бессмысленно прожитые игровые годы.

— Возможно, вмешался Маркиз, вам нужно объяснить все трудности вампирской жизни, начиная с того, почему ваша раса подвергается такой лютой дискриминации?

— Верно, — согласился Влад. — Всё дело в опыте. Обычный игрок прокачивает свои навыки и способности за счёт очков опыта, энергии и эволюции. Которые он может зарабатывать так или иначе, в зависимости от своей расы, но может это делать сам. А вампир может только украсть чужие очки жизни, в которые входят и опыт и энергия и эволюция вместе с кровью своей жертвы.

За один укус вампира игрок может потерять от дня до месяца опыта! А кому такое понравится? Поэтому вампиров стараются уничтожать сразу, как только они появляются. А ведь вновь обращённый вампир довольно слаб — если его не поддержать стабильным питанием, после смерти его обращение отменяется и он снова превращается в человека без дальнейшей возможности становления вампиром!

Практически существует только одна планета, на которой можно играть за вампира, это Террор. И тут мы возвращаемся к трём способам игры. Надо помнить, что Террор самая хардкорная планета из всех планет для новичков. На ней одновременно присутствуют расы людей, вампиров, оборотней, зомби и монстров.

Итак, мы начинаем играть за человека. Это уже само по себе сложно — люди там могут выжить только в древних крепостях. Потом вам нужно найти того, кто вас обратит. Это может быть и игрок, как я, имеющий статус Прародителя, или квестовый НИП. Найти которого, та ещё морока, но допустим вы справились и прошли свою первую эволюцию

— стали низшим вампиром.

Для прокачки вам нужна кровь. А где её взять, чтобы за вами не объявили охоту все местные игроки?

Вариант первый — договориться с местными. Если вы живёте в крепости на 10.000 человек, то у них всяко будет лидер и его дружина — без координированной обороны, людей в любой крепости на Терроре сожрут на третий день игры.

Итак, можно договориться с местным лидером о службе. Один стакан крови в день за 24 часа патрулирования и убийства проникающих на стену монстров и зомби. Потерять один день опыта в несколько месяцев для любого игрока это не очень большая потеря. Однако есть и обратная сторона. А зачем местному боссу нанимать несильного вампира, когда любой человек воин может прокачаться не хуже и без всякой крови?

А чтобы стать сильным и нужным, нужно долго качаться, а без крови это не возможно. Понимаете логический тупик?

— Ужасно, — посочувствовал кровавый эльф молодым кровососам. — Может другие варианты полегче?

— Да, — кивнул вампир, — второй вариант — охотиться на монстров. Их кровь тоже приносит очки жизни, но есть и минус — мутации. Все, кто пьют кровь монстров подвержены мутациям, причём эти мутации связаны с теми видами монстров, чью кровь они потребляют.

Для выбравших такой путь, я советую сосредоточиться на

монстрах одного вида. Тогда в будущем появятся вампиры не человеческого вида, имеющие ярко выраженную связь с разными видами монстров. Будут разные кланы, я считаю что это интересное развитие истории. На продвинутых уровнях такой эволюции можно выйти на связь с тотемом данного вида монстров. Но с внешним видом гуманоида придётся распрощаться.

— А третий вариант, — спросила Вампирелла, — если мне не хочется ни служить людям, ни становиться монстром, что делать?

— Третий и единственно рабочий вариант, для тех кто хочет сохранить свой облик, это вступить в сильный вампирский клан. Как наш клан Носферату, который в свою очередь входит в сильную, межгалактическую (в будущем) Корпорацию Зла.

Мы заключаем контракты с игроками, которые за плату предоставляют вампирам нашего клана свою кровь вместе с опытом. Через год они получают возможность обратиться и присоединиться к клану который, тогда уже для них, будет покупать кровь игроков.

Морти вздохнул. На словах звучало неплохо, но год служить вампирской дойной коровой было... неприятно. Впрочем, по сравнению с его теперешним положением — дойной коровой банкиров, это было терпимо. Тем более что, кроме погашения долгов, ему обещали платить в игровой валюте.

Тем временем в студии что-то произошло. Эльф поднял

руку к острому уху, прислушался и объявил — у нас экстренная новость. От наших партнёров с моей родной планеты. Внимание на экран — у нас прямое включение с Крови, планеты кровавых эльфов, наш корреспондент Элли.

Заставка экрана сменилась изображением деревни кровавых эльфов — в углу экрана была написано: Кровавый Предел, деревня новичков Кровавая Мери а чуть выше надписи маленькое окошко с корреспондентом. Элли была кровавой эльфийкой со стандартной причёской блондинки и нестандартным ошейником с шипами на шее.

— Привет, Элли, — поздоровался Маркиз, — что там у нас?

— У нас, в этой деревеньке готовится самое большое кровавое эволюционное жертвоприношение за всю трёхнедельную историю Кровавого Предела!

Камера, показывающая вид с воздуха, приблизилась и стала видна главная площадь с традиционным жертвенным деревом. На нём, как груши были развешаны кровавые эльфы.

— Сколько жертв? — спросила Вампирелла.

— По нашим подсчётам 181. И это только те, что ещё живы. По всей видимости, это вторая часть жертвоприношения, в которой тех кто выжил в первой части, приносят в жертву племенному духу. Сейчас в деревне только один игрок. Остальные или на дереве или уже умерли. Причём все они умерли до привязки своего персонажа к деревне, т.е. они не могут тут возродиться.

Вот, видите у дерева тот эльф с доисторической причёской? Вот он... он начинает!

Камера ещё приблизилась и показала обнажённого по пояс эльфа с ирокезом на голове. Он подошёл к одной из свисающих жертв, держа большой охотничий нож. Все жертвы свисали с разных веток, но все висели на одной высоте, так чтобы им было удобно перерезать глотки. Чем и занялся эльф. И сразу стало понятно, почему он предпочёл минимум гардероба — жертвы под порывами поднявшегося ветра раскачивались и кровь хлестала в разные стороны. Уже на десятой жертве эльф стал кровавым в буквальном понимании этого слова.

— Мы этого не видели, — говорила меж тем Элли, — но по нашим данным тела игроков на дерево развесили местные эльфы, которые решили помочь единственному оставшемуся игроку с жертвоприношением.

— Что конкретно там случилось? — не выдержал женской непоследовательности в повествовании Маркиз. — Почему игроки позволили себя подвесить? Они же не мертвы, раз остались в деревне!

— Мы не владеем ещё полной информацией, но по всей видимости игроки находятся в коме. Ну, те что ещё живы... — эльф на экране не знал роздыху.

— Так как они оказались в коме и где остальные игроки?

— Остальные были убиты в первой части жертвоприношения. По словам Тоби, главы деревни, этот эльф — Алхи-

мик. Он создал новое зелье «Дурная кровь». Все попробовавшие его сошли с ума и перебили всех, кто его не пробовал. А потом впали в кому.

Тоби сказал, что поскольку Мерфи его предупредил заранее, что данная резня является его жертвоприношением духу деревни, то они решили помочь Мерфи — так зовут этого алхимика, со второй частью жертвоприношения. В которой впавшие в кому 181 эльф стали участниками эволюционного жертвоприношения Мерфи. И когда оно закончится, он постигнет первую эволюцию кровавого эльфа.

— Сколько ему осталось? — спросил Маркиз Вампиреллу.

— Больше ста, — начала пересчитывать оставшихся эльфов, но быстро сбившись, предположила вампирша — тела игроков, умерших от кровотечения исчезали с дерева.

— Тогда, объявил ведущий, мы прервёмся на рекламу. Не меняйте канал! По возвращению мы увидим конец церемонии и эволюционный выбор Мерфи! А так же получим комментарий от нашего уважаемого гостя. А сейчас — рекламная пауза!

Глава 24. Как правильно называть жителей планеты Террор?

Вас не понимают окружающие? Вас не ценит начальство? Достали родственники? Надоела повседневная обыденность? Хотите сбежать из этой реальности? Тогда ваш выбор — новая, улучшенная игровая капсула супер глубокого погружения!

С гелевым наполнителем, позволяющим проводить в капсуле практически любое количество времени. Специальная система внутривенного питания не позволит проголодаться, а сбалансированная диета позволит сэкономить на спортзале — вы похудеете просто играя!

Капсула оборудована электромышечной стимуляцией, так что от долгой игры мышцы не только не атрофируются, как это возможно в более дешёвых моделях, а наоборот, обретут правильную, здоровую структуру.

Заказывайте прямо сейчас и вместе с капсулой вы получите доступ к уникальной субрасе арийских некромантов и практически беспроцентный кредит на 30 лет!

На экране в последний раз мелькнуло изображение новой капсулы, выполненной в виде белого с золотым тиснением гроба и вернулось изображение деревни кровавых эль-

фов. Мерфи как раз заканчивал перерезать последние глотки, кровь, пролитая вокруг дерева образовала красный ручей, самостоятельно кружащий вокруг дерева по часовой стрелке.

Последняя жертва, потеряв последние капли крови, замерцала и исчезла, а кровавый ручей превратился в красного змея. Он приблизил голову к лицу Мерфи и повидимому что-то спросил. Камера приблизилась ближе...

— Мы этого не видим, — пояснил Маркиз, но сейчас перед Мерфи находится диалоговое окно с выбором вариантов эволюции. Я честно сказать, впервые вижу такого змея, у нас есть по нему информация?

— Нет, — ответила Вампирела, водя руками по столу — на его поверхности был невидимый зрителям экран, — это скрытая пасхалка разработчиков.

— Ну, — продолжил Маркиз, — одно мы можем сказать точно, у Мерфи будет нестандартный выбор... так, там что-то происходит!

Красный змей обвился вокруг кровавого эльфа и вдруг... впился тому под кожу.

ПЛАНЕТАРНОЕ ОБЪЯВЛЕНИЕ

— Вау! — воскликнула Вампирела, — это первая такая эволюция на планете!

НА ПЛАНЕТЕ КРОВАВЫХ ЭЛЬФОВ «КРОВЬ» ПОЯВИЛСЯ ПЕРВЫЙ ИСТИННЫЙ ВАМПИР

ТЕПЕРЬ ДЛЯ РАСЫ КРОВАВЫХ ЭЛЬФОВ ДОСТУП-

НА ЭВОЛЮЦИЯ В ВАМПИРА. ЭТОТ НОВЫЙ ВИД ВАМПИРА, ПРОИСХОДЯЩЕГО ИЗ КРОВАВОГО ЭЛЬФА НАЗЫВАЕТСЯ КРОВАВЫМ ЛОРДОМ

У ЖИТЕЛЕЙ КРОВИ ЕСТЬ ОДИН МЕСЯЦ ЧТОБЫ УБИТЬ ЭВОЛЮЦИОНИРОВАВШЕГО ВАМПИРА. ПОСЛЕ ИСТЕЧЕНИЯ МЕСЯЦА ВАМПИР СТАНЕТ БЕССМЕРТНЫМ.

— Как удачно, восхитился Маркиз, что именно сегодня у нас присутствует самый главный специалист по вампирам! Скажите, Влад, что значит для вампира стать бессмертным?

— Тоже, что я и говорил — если прошедшего первую эволюцию убивают слишком рано, он возвращается в состояние человека. Конечно в нашем случае речь идёт о неделе, максимум двух, а тут целый месяц. Это видимо связано с тем, что он стал первым эльфийским вампиром.

— Значит, уточнила Вампирелла, если он выживет месяц, потом сколько его не убивай, он всё равно будет вампиром?

— Да.

— И тогда он будет постоянной опасностью для своей расы?

— Нет, не обязательно, — уточнил Влад, — в объявлении сказано что он стал истинным вампиром, но не сказано что он стал Прародителем. Все Прародители — истинные вампиры, но не все истинные вампиры — Прародители.

— А в чём разница? — поинтересовался Маркиз.

— Прародитель — это один из видов истинных вампиров.

Этот вид имеет баф на создание вампиров. Например если обычный вампир захочет обратить человека в вампира, то он должен сначала выпить его кровь, а потом отдать ему свою. А вместе с кровью он отдаёт и свой эволюционный запас — чтобы понятнее было, превратить одного человека в вампира стоит этому вампиру от 10 до 1000 очков эволюции.

В зависимости от его вида — низшие вампиры могут превратить в низших вампиров за 10 очков, а высшие могут превратить как в низших, так и в высших. И в последнем случае цена может достигать 1000 очков эволюции.

А прародитель творя себе подобных не теряет ничего, ну кроме энергии.

Другие виды истинных вампиров имеют бафы на другие способности. И честно говоря мы ещё мало о них знаем — просто среди игроков до этого никто ещё не доходил.

— Кроме Мерфи.

— Да, кроме него. А он ещё и эльф, а значит в их древе способностей будет своя эволюционная логика.

— Спасибо, Влад, поблагодарил вампира ведущий, — а сейчас у нас на связи представитель гильдии алхимиков, Эммануил. Мы попросили его дать комментарий о зелье Мерфи.

Экран разделился надвое. Слева осталась изображение деревни Кровавая Мери с птичьего полёта, а справа появилось лицо молодого эльфийского алхимика. У него было странное выражение — он был очень сердит и одновременно

сдерживал смех.

— Во-первых, — начал он, — я хотел бы предостеречь игроков — не стоит употреблять все зелья, которые вам хотят продать только потому, что их изготовитель изучал алхимию. Одно изучение не делает никого алхимиком! Помните, вы можете доверять только лицензированным алхимикам из гильдии алхимиков!

Видно было что ему ещё много чего есть сказать, но не судьба. Вернее не судьба для Морти его было услышать — экран погас, а в холл вошла молодая секретарша, одетая по последней вампирской моде.

— Вам пора, — обратилась она к ожидающим. Ваши документы оформлены, группа сформирована, вылет через 20 минут. Идите за мной, я покажу ваши рабочие места.

Они прошли к лифтам и спустились... ну да, естественно, в подвал. Примерно половину помещения занимали ряды игровых капсул — 5 рядов по 20 капсул в каждом. 13 из них были открыты. Вторая половина была оборудована под спортивный зал с десятками тренажёров.

— Это, показала на них секретарша, для поддержания вашей физической формы — каждые сутки вы минимум два часа будете тренироваться по индивидуальным программам. Их вам подготовит ваш ИИ в капсуле, после диагностики здоровья.

Здесь — она показала на открытые капсулы, вы будете работать. 12 часов в сутки. Капсулы оборудованы новейшей

системой жизнеобеспечения, так что проблем для здоровья от длительной игры не будет. Там — она показала на дверь в стене, душ, там — на противоположную дверь, столовая. Гулять можете выходить в любое нерабочее время, на вас оформлены пропуска.

Так, среди вас есть студенты. Вам нужно будет продолжать занятия онлайн. Можете делать это из капсул в личное время или оформить академический отпуск.

Вопросы? ... впрочем на них нет времени, отправляйтесь по капсулам, создавайте персонажей — обязательно людей! И готовьтесь к высадке на Террор.

У Морти действительно был вопрос, но на сугубо отвлечённую тему — как называются жители Террора? Неужели террористами? Но спрашивать такое он всё равно бы не рискнул. Он отправился к крайней в ряду свободной капсуле. По внешнему виду она отличалась от рекламируемой капсулы суперглубокого погружения... но не слишком. Было видно, что корпорация на них денег не жалела.

Морти вспомнилось золотое время человеческой истории — рабовладельческий строй. Когда тёмные времена скученного существования в пещерах уже прошли, а тёмные века средневековья ещё не наступили, всё было довольно просто. Те кланы, которые обращались с рабами лучше, жили дольше.

Над ним крышкой гроба закрылась капсула, кольцо нейронных контактов обхватило шею и присосалось к позво-

ночнику — Морти подумал о рабских ошейниках, но тут же устыдился прямолинейности ассоциации.

Знакомо вспыхнуло меню выбора персонажа — он уже не лежал, а сидел в своём личном кабинете. На настенном экране шёл обратный отчёт — до общего входа в игру оставалось 12 минут 23 секунды.

Морти не заморачиваясь, установил настройки по умолчанию, изменив только лицо и волосы. Лицо сделал постарше, а волосы покрасил в белый цвет и собрал в длинный хвост. Из одежды выбрал предустановленный комплект из куртки, штанов и ботинок.

С выбором ника вышла заминка. Сначала Морти хотел без затей написать имя своего тёзки, знаменитого Суперзлодея, но потом подумал, что такой ник у корпоративного раба будет вызывать лишние вопросы. С другой стороны, когда он станет свободным человеком, то пожалеет, что выбрал непримечательный ник.

Помогло правило о возможном частичном скрытии ника — он указал в настройках, что видимым должна быть только одна его часть «Морти». Статы персонажа он позволил ИИ определить самостоятельно, а оставшееся время потратил на знакомство с информацией о месте нахождения базы клана.

Обратный отчёт завершился, свет в кабинете на секунду погас, а когда включился, Морти оказался на борту десантного орбитального челнока. Сотня человек сидела по обе стороны узкого прохода, по которому расхаживал архетип

сержанта космодесантника во плоти. Он что-то орал, но из-за шума ничего было не разобрать. Шум, кстати исходил из открытого грузового люка в корме челнока.

Решив, что сказал всё что хотел, — Морти подозревал что это был инструктаж, сержант махнул рукой и откуда-то из под кормы вылетело два раскрывшихся маленьких парашюта. За ними потянулись тросы, к которым, как оказалось, были привязаны все пассажиры.

Не прошло и 5 секунд, как все с воплями вывалились из трюма в свободное падение. Связывающая их верёвка куда-то делась и Морти не заметив как оказался падающим вниз с каким-то рюкзаком за плечами.

Как студент исторического факультета, Морти знал о парашютах, но то что на нём надето было явно обычным рюкзаком. Совсем не к месту вспомнилась история, которую рассказывал его препод. О том как в падающем самолёте оказались еврей, американец и русский. И на всех два парашюта.

Еврей сказал, что американцы — великая нация, поэтому их надо беречь, надел на американца первый парашют и вытолкнул его в люк. Русский посмотрел на это и предложил — давай, я второй парашют себе возьму, ты же всё равно еврей — значит, как-нибудь выкрутишься?

На что еврей ответил — а я уже выкрутился — я американцу вместо парашюта рюкзак с картошкой подсунул!

Морти хлопнул себя по плечам, только чтобы убедиться, что никакого парашютного кольца там не было. Неужели

картошка? — подумал он и тут появились гигантские летучие мыши.

Морти только сейчас сообразил, что из рюкзака пахнет, даже при таком встречном ветре от падения из него прямо таки смердит кровью. К нему подлетела мышь и схватила когтями за рюкзак. Мышей было ровно сто, так что каждой хватило по одному рюкзаконосцу.

Похватав добычу, они развернулись и полетели домой.

Глава 25. (дополнительная).

Альтернативная история коммунизма

Как известно, коммунизм на Землю занесли марсиане. Но как это произошло в действительности мало кто знает. Обычный, закончивший среднюю школу гражданин имеет довольно смутное понимание того, что происходило в до-компьютерную эпоху на Земле.

На самом деле было три марсианских вторжения.

Первое произошло в Англии в 19 веке. И закончилось оно неудачей. Как только англичане узнали, что прибывшие представители внеземной цивилизации рассматривают людей примерно так же, как те коров, с той лишь разницей что мясо их не интересовало от слова совсем, а предпочитали они кровь... Так вот, как только они повесили на марсианских иммигрантов ярлык вампиров, то повели себя совершенно не толерантно!

Англичане просто завалили марсиан своими трупами, как оказалось у представителей Марса отсутствовал иммунитет к бактериям гниения и они все погибли. (Кто хочет подробностей, читайте первоисточник — Войну миров Уэллса).

Второе вторжение было информационным. Марсиане,

учитывая первую неудачу, решили провести эксперимент. Для чего были выбраны США. В Нью-Джерси сообщили по радио о марсианском вторжении. После чего люди отреагировали как то уж очень странно. Тысячи жителей Нью-Йорка выбежало из домов с мокрыми полотенцами на головах (для защиты от тепловых лучей марсианских треножников) и побежали куда глаза глядят. Впрочем гораздо большее количество приняло решение защищаться от инопланетных захватчиков до последней капли крови.

Выдержка из Википедии «Война миров (радиопостановка)»:

...целые семьи баррикадировались с оружием в подвалах своих домов либо спешно собирали вещи, чтобы уехать на запад, многие требовали, чтобы вооружённые силы страны покончили с пришельцами либо раздали оружие всем желающим; были случаи, когда в полицейские участки приходили отряды вооружённых местных жителей, готовых оказать помощь в защите страны от вторжения.

Поняв, что всё опять будет как в прошлый раз, марсиане, объявив это мистификацией, отменили вторжение. (Кто хочет подробностей идите на Википедию или в Гугл). Так что к третьему вторжению они подготовились более основательно.

Для начала они обзавелись человеческими помощниками. В обмен на вечную вампирскую жизнь (про вечную молодость Ленина дети даже песни пели), они согласились стать марсианскими фамильярами и организовали подполь-

ное движение в Европе, Российской империи и в Китае.

Предатели рода человеческого несли в массы довольно простую идею — что настоящие кровопийцы это не те, что пьют человеческую кровь, а те, кто заставляет рабочих и крестьян отдавать всю свою жизнь ради обогащения их эксплуататоров. Что настоящие вампиры это богачи, а марсиане могут освободить человечество от их гнёта.

Получилось у них не везде. В Германии, например традиционно были сильны оборотни (извечные враги вампиров), но много где произошли революции и к власти пришли красные — так называли марсианских фамильяров за их ритуальное поклонение крови (флаг цвета крови, кровавые пентаграммы, кровавые детские галстуки и т.п.).

В итоге мир разделился на два лагеря. В одном к власти пришли марсианские вампиры. В этих странах каждый человек имел право работать на создание нового Красного мира и за это они добровольно отдавали часть своей крови своим защитникам. Марсиане же защищали их от богачей-эксплуататоров. Как только в стране появлялся богатый человек, его тут же истребляли.

В другой части человечества, очень боялись коммунизма — этой марсианской доктрины всеобщего равенства и счастья. Где равенство достигалось устранением отрывавшихся от коллектива индивидуумов, а счастье — уничтожением всех несчастных и недовольных.

Свободный мир, как называли себя страны, свободные

от марсианского вампиризма, защищался всеми доступными способами. А самый действенный способ подсказали ещё англичане — марсиане не выносят бактерий гниения. И поэтому в США, как оплоте всего свободного мира была принята антимарсианская доктрина внедрение в общество культуры гниения.

Это оказалось легче чем все думали — нужно было только с начальных классов школы ввести пропаганду геев, лесбиянок, педофилов, зоофилов, некрофилов и прочих представителей прогрессивной либеральной общественности. Что интересно, все они выступали за те же принципы равноправия и свободы, которые были основой марсианского коммунизма. Главным отличием был отказ от насильственных методов достижения желаемого (толерантность — то, сё...).

Но с этим возникла небольшая проблема. В марсианских принципах была заложена культура ненависти к классовым врагам основного, предоставляющего им питание, класса общества — пролетариата. Ко всем классам так называемых «эксплуататоров». На Западе эта ненависть переросла в ненависть ко всем, кто не принимал новых либеральных идей. Но в сочетании с принципом «не насилия над личностью» она породила шизоидное расстройство всех основных носителей новых либеральных ценностей.

Проще говоря, на Западе стали бороться с коммунистическим вирусом с помощью ослабленного вируса той же болезни. А ослабили его, как уже говорилось, с помощью идей

свободного гниения и нравственного разложения. План был прост, но потом что-то пошло не так.

Вы спросите, кто же это придумал? Традиционно у власти в богатых странах находились древние кланы настоящих (не марсианских), земных вампиров. Почему они были в богатых странах? Потому что страны под их управлением высасывали ресурсы из более слабых стран и естественно, богатели. И конечно, у земных вампиров не было никаких проблем с гниением...

От полученного эффекта либерализации Запада офигели все. В том числе и марсиане, которые начали клепать термоядерные боеголовки в большом количестве. Впрочем, свободный мир от них не отставал. Всё могло закончиться плохо, если бы в оплоте марсианского коммунизма, в СССР среди красных не объявились предатели (предатели предателей человечества). Они по тихому порешили всех своих марсианских хозяев и стали править уже от собственного имени.

Только получалось у них не очень. Из-за эффекта инквизиции. Это как в стране, в которой пару поколений всех красивых женщин сжигали на кострах — у них до сих пор все красотки иностранного происхождения. После того, как столь долго истребляли всех способных людей, во власти им тоже неоткуда было взяться.

Единственное что могли придумать в безвыходной ситуации верхи красной советской братии — впустить в их закрытый мир струю воздуха свободы со всеми его бациллами

гниения. Этот эффект стал известен как «Шоковая терапия» и привёл к гибели миллионов людей, которые «не вписались в рынок».

С тех пор большая часть человечества вернулась к естественной жизни (теперь мутированные идеи коммунизма стали естественными для большинства человечества), с той только разницей, что зомби-вирус либерализма земным вампирам загнать обратно не удалось. И они сами под воздействием употребляемой крови с либеральными ценностями (кровь человека содержит все идеи в которые тот верит), мутировали в гниющих зомби-либералов. Что спровоцировало в США новую медийную войну с оборотнями, которые традиционно отстаивали правые ценности. По которым человек должен жить так, чтобы потом его не стыдно было съесть.

P.S. Традиционно в снимаемых в демократическом Голливуде фильмах с участием оборотней, люди сражаются против злобных, отрицающих человеческую цивилизацию вервольфов. Иногда человечеству помогают красивые, цивилизованные и культурные вампиры.

P.P.S. Единственные места в мире, где сохраняют чистоту идей марсианского коммунизма это Китай и Северная Корея. С КНДР всё сложно (по слухам там живут последние настоящие марсиане), а в Китае это достигается с помощью отделения коммунистической идеологии от реальной жизни. Там все занимаются предпринимательством и стараются разбогатеть, но при этом делают вид, что верят в коммунизм.

Те, кто плохо справляется с жизнью в такой шизоидной реальности, попадают на трудовое перевоспитание. Или просто пропадают.

Послесловие к Арке 2

Это была дополнительная глава. Не то чтобы послесловие, как было в первой Арке, а скорее сцена после титров. Не относится прямо к сценарию арки, но даёт новую информацию о мире. Кстати, я не уверен, к какому миру она относится — в мире игровой Вселенной, Марс давно колонизирован и никаких упоминаний о марсианах слышно не было, а вот в нашем мире до Марса люди ещё не добрались. Так что вероятность что марсиане живут в нашей реальности, кажется выше...

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.