

Механоид

Автор:

Алексей Мухин

Механоид

Алексей Михайлович Мухин

Современный фантастический боевик (АСТ)

Мир изменился. Мы не заметили, как это произошло, но вдруг оглянувшись, стало понятно – сейчас уже все по-другому. Мы действительно вошли в эпоху умных машин и автоматизированного труда. Игры стали с полным погружением в выдуманный мир. Мы сами тоже изменились, стали больше полагаться на умных помощников и меньше пользоваться своей головой. Решил поиграть? Новая игра с полным погружением! Битвы на низколетающих механоидах, скорость, динамика, тактика и стратегия – всё для тебя! Почувствуй себя в симбиозе с мощной машиной и насладись полученным результатом. Просто игра, но с потрясающей детализацией. И вот ты в игре, но постепенно все больше возникает вопросов, все труднее понять: выдуман этот мир или реален. Странности накапливаются, все больше и больше вопросов, но нужны ли тебе ответы?

Алексей Мухин

Механоид

© Алексей Мухин, 2020

© ООО «Издательство АСТ», 2020

Часть первая

Мир изменился. Мы не заметили, как это произошло, но вдруг оглянувшись, стало понятно – сейчас уже все по-другому. Мы действительно вошли в эпоху умных машин и автоматизированного труда. Начиналось все довольно буднично и незаметно. Сначала появились базы данных со своим собственным языком, ничего особенного, просто такое структурированное хранилище, куда вы запикиваете жестко заданные типы записей – «сказано в таблице карандаши и тетради, значит, нечего совать туда свои ручки». Это грубо, но зато наглядно – если мы определили тип данных, то только его туда и можем впихнуть. А если ситуация стремительно меняется, что тогда? Тогда нам нужен программист и переработанная оболочка программы – людям сложно работать напрямую с данными, и тут самое слабое звено мы. Потом появились распределенные базы данных по множествам серверов. Они были особо интересны тем, что сами базы не имели жестко заданных типов данных. Вещь вышла прекрасно масштабируемой и отказоустойчивой. Но вот чем более гибкая система хранения, тем более топорная система обработки – тут уже надо хорошо самому головой шевелить, чтобы к ручкам в ящик не положить топор. Здесь мы сами за всем следим и сами делаем выборки данных. Но с этими базами можно делать все что угодно, и как вариант в ситуации вседозволенности возникает соблазн по-быстрому вклеить дополнительное поле или сбавить отчетик на прямых запросах. В результате – никто не может понять, как это работает и что где находится. Каша.

И вот тут человечество сделало следующий шаг – слияние двух типов баз и применение технологии нейронных самообучающихся сетей. Появилось понятие «фокуса данных». Первая жесткая база данных хранила только ссылки на сами объекты, но не хранила их. Вторая – масштабируемая и огромная – уже располагала их детальными описаниями. Нам не нужно в данный момент времени полностью знать, что такое карандаш, все его типы и где они валяются или где их видели – нам нужен просто один карандаш под рукой именно сейчас. Вот тут первая база и помогала быстро отыскать по заданным условиям его, а вот дальше уже обращалась к огромному хранилищу – нам нужен именно красный карандаш, надгрызенный с одного конца и хорошо заточенный, наш любимый. По ссылкам и вытаскивали данные из хранилища последовательно – все нужные нам признаки. Фокус данных предполагает одну простую мысль: для использования объекта нам не требуется все его описание, достаточно выявить его основные признаки, а выявлять их удобно именно из жесткой

структурированной таблицы. А потом человечество сделало еще один маленький шаг: связало возможные действия с объектами данных. Именно возможные – что-то вроде аллертов. Просто свойство объекта – действие такое-то, за которое и отвечала нейронная сеть. Действия были обучаемыми! Мелочь, но нам стало достаточно знать один признак, чтобы вытащить все возможные действия с ним, но опять только те, что в «фокусе». Ночь, постель, девушка в ней и никого рядом, отношения у вас в статусе «очень близкие» – согласитесь, вариантов действий не много, и компьютеру не требуется перебирать все варианты, чтобы выбрать вариант действий. Решение вы можете принять быстро, или не вы – это может сделать и домашний робот, укрыть одеялом, например.

Все эти маленькие шажки смогли сделать возможным одно: рождение искусственного интеллекта. Любой кусок железа теперь обучался – не требовались огромные серверы для обработки всех данных, чтобы принять решение. Нужно только хранилище данных, общее хранилище данных и умение строить взаимосвязи. Были и печальные итоги прогресса – неожиданно выяснилось, что очень много людей тупее кофеварки. Но это были самые ценные члены общества – они были идеальными потребителями, а решения им помогали принимать их многочисленные помощники, были бы деньги. Вот так и появились игры глубокого погружения, в которых боты были ничуть не глупее людей, а прорисовка мира была просто великолепной. Да и как ей быть другой, если мы обычно не обращаем внимания на пейзаж, но если вы начнете разглядывать дерево, то увидите каждый листик на нем, и так вплоть до молекул. Но пока вы проходите мимо них, не заостряя внимания, то и видите лишь ключевые комбинации объектов «дерево». Все просто – что нам не интересно, то прорисовывается слабо, да и зачем рисовать то, что вы не заметите.

Меня зовут Олег, я – «тыжпрограммист». Обычно занимаюсь тем, что обучаю машины действиям. Мы не загоняем массив данных с описанием всех предметов. Зачем? Есть облачные хранилища – вот там все и лежит. На самих машинах только главная база с действиями и быстрыми ссылками на ключевые объекты – этого достаточно для работы, и не надо обучать каждый чайник правильно кипеть. Все понятия у нас есть, а вот применимость их к нашему продукту мы и определяем, да и алгоритмы действий тоже надо создать. Обучение базовое, но сложность именно в том, что предусмотреть все нельзя и надо обучить эту железяку принимать решения самостоятельно. Называется весьма замысловато: «определение первичных ключей и критичных решений». Думаете, просто? Я вас разочарую, но ведь если чайник позволит себе пролить на вас кипятком, то вы уже больше не купите его у нас. Но иногда вам надо специально пролить из него воду, и как это знать бедному чайнику? Постоянно изменяются условия

существования чайника, и ему требуется принимать сложные решения – вот тут я и выстраиваю ему приоритеты. Ну, это я так упростил, сложнее всего с ванными – никогда не угадаешь, как сегодня надо человеку, тут уж да, грешен – возникает желание сварить этих тупых засранцев, чтобы мылись при одной температуре и ничего в ванну не пихали лишнего, особенно противоположный пол.

И да, я, как все «тыжпрограммисты», люблю поиграть в игры. Даже капсулу глубокого погружения купил, со своей памятью и написанными мною ключевыми скриптами – враг или друг, спастись бегством или накостылять супостату; вот эти подборки очень помогали в играх лидировать или хотя бы не проигрывать каждый раз. Это я тоже упростил, но сами алгоритмы выбора были мною хорошо отлажены, и я их просто переносил в игры, что мне очень облегчало жизнь. Раньше таких, как я, называли читеры, сейчас читеров нет, я и скрипт – одно целое. Если надо попасть из винтовки точно в глаз, то я попаду именно в него – я принимаю решения, а алгоритмы их помогают мне осуществлять. Да так все играют, но их алгоритмы не оптимизированы, и они тратят лишние миллисекунды, а это для них уже фатально. Для них.

Новая игра вышла с большой помпой, и я поспешил в первые ряды ее мехвоинов. Эльфы-швельфы и прочая нечисть меня не радовала, да и просто скучно бегать с выдуманными луками и знать, что такие луки создать невозможно в принципе. Да и сами алгоритмы игр были туповаты, в отличие от их ботов, так что приходилось создателям принудительно делать глупее, иначе у игроков вообще шансов там нет. И вот новая игра. Условия просты: есть планета и три фракции, что добывают на ней ресурсы, – кристаллоиды, биовары и механоиды. Три разных подхода, но суть одна – нам нужны ценные ресурсы, что можно вырастить только здесь. Кристаллоиды мне не понравились – прекрасное энергетическое оружие, прочная броня, но маневренность как у тумбочки-скалолоза. Биовары были интересней в том плане, что броня хоть и слабее, но они ее могли сами восстанавливать прямо в бою, да и вообще с ремонтом проблем нет – это очень большой плюс. Я долго на них смотрел – для одиночного рейдера это, пожалуй, лучший тип техники. Но в итоге взял механоидов. Почему их? Потому что они умели все, но все понемногу.

Неплохое энергетическое вооружение, но уступает кристаллоидам, броня послабее кристаллоидов, но прочней биоваров и можно ремонтировать, хоть и не так быстро. Скорость, маневр – тоже усредненные. Но есть один большой плюс – они могут всё. Это открывало совсем иные перспективы – гибкая тактика,

огромное количество вариантов модернизации и конструирования. Да блин, тут просто дух захватывает от перспектив.

Я поспешил влиться в ряды игроков этой новой времяубивалки. Все как всегда – прокачка своего перса в топ, а потом, когда игра начнет надоедать, продажа его. Надоедали мне игры весьма быстро, и я совсем не видел причин, по которым здесь будет иначе. Главное, я успею еще и заработать на игре – проведу время с пользой для своего кошелька. Продавать персов лучше на пике популярности игры, вернее, когда она почти достигла пика – тогда цены самые высокие. Итак, задачи определены, цели поставлены, данные изучены и усвоены. Вход.

Сначала я оказываюсь в темноте, но вижу где-то вдалеке маленькую светлую точку. Скорость нарастает, и точка быстро превращается в шар. Я вижу без своего тела в космосе и смотрю, как подо мной разворачивается удивительный вид на планету. Захватывающее зрелище. Система начинает мне вещать грудным женским голосом про историю противостояния и прочую сценаристскую чушь, но я ее не перебиваю – вид настолько впечатляющий, что я просто люблю эту странную планету.

– Выберите одну из возможных фракций, – тем временем вещает мне голос.

Передо мной разворачиваются три объемных вида на боевые платформы. Каждая красива по-своему. Но я решил играть за механоидов и, не раздумывая, выбираю их.

Так, что тут у нас? Ага, вот этот шарик – это я и есть. Вернее мой перс – интеллектуальный блок первого уровня. Базовый объем памяти, простейшие средства коммуникации и обработки данных. Всего по минимуму – откровенно не впечатляет. Единственный плюс – это его прочность, вернее сопротивление внешним воздействиям – энергетическим, физическим и многим другим. Это я, так сказать, голенький. Теперь выберем одежду. Хм. А вариантов не много: разведчик, торговец и воитель. Разница в балансе вооружения, щитов и скорости за счет объема трюма.

Беру воителя. Пока не ясно, где я окажусь и будет ли вообще возможность вести торговые сделки. Бегать же от всех тоже не вариант, так денег не заработаешь. Немного поковырялся в расцветках и эмблемах. Ну вот и все – на первое время хватит, а потом разберемся. Стоит такой кораблик немного, и я его проще потом

поменяю. Начали.

Если до этого я просто висел в космосе, то теперь я получил тело. Своеобразное, но тело. Я ощущаю ровную работу своего сердца – реактора, мои сенсоры дают круговой обзор, но глаза тоже есть – два специальных устройства впереди на моем корпусе, что видят в любых диапазонах и позволяют точно наводить мое вооружение. Ноги у меня стали странными – гравитационная подушка и плазменный двигатель. Но привыкнуть можно, хотя и странно воспринимается.

Я решил проверить, как прошло слияние со своим новым телом. Прыжок, разбег, резкий поворот и опять прыжок. Да нормально все – как и обычно бегаешь, просто привыкнуть надо к скорости и скольжению. Так, а что у меня с руками. Ага, несколько манипуляторов да гравитационный захват. Потренировался брать в трюм всякую ерунду и выкидывать из него – нормально, как в рюкзак кидать.

Сейчас идет самый важный момент – адаптация. Мои существующие цепочки связей переносятся на этот глайдер. Бронированный, мощный и не особо большой, но я доволен. С полчаса еще бегаю-летаю по арене с полосой препятствий – отрабатываю первичные цепочки реакций. Нет ничего хуже, как сразу выйти в большой мир и не владеть своим новым телом.

Оружие у меня простейшее: пять ракет, две импульсные пушки на манипуляторах и две мины. Не разбежишься. Но я истратил весь боезапас, тренируясь в работе с ними. Все, освоился, теперь можно и выходить в мир.

Мой глайдер попадает на транспортную ленту и неспешно плывет к выходу. Я же пока просто смотрю доступные мне задания. Ну что сказать, разработчики отказались от выдачи квестов самостоятельно – их создают сами игроки, как, впрочем, и все нормальные глайдеры и их компоненты. То, что я получил – это помощь нищим, ну или новичкам – тут как посмотреть. Так что вполне понятно, что квест у данной базы только один – привезти измененный металл от ближайшей базы игроков.

Тут требуется немного рассказать об экономике игры – она проста и незатейлива. Любая фракция скупает выращенные на планете материалы по низким ценам, но их легкость добычи и огромное количество дают обнадеживающие перспективы для кланов и сильных игроков. Нам нужно

специально модернизированное поле, простейшие металлы и излучение местного солнца – вот и весь рецепт. Добыча и выращивание полностью автоматизированы, но есть нюанс – твое поле это просто поле, урожай с которого может собрать любой. Так что свои поля надо защищать от конкурентов, а заодно и грабить чужие.

Я вылетел на простейшее задание – привезти измененный металл. Мне абсолютно наплевать, что там в нем изменено, но вопрос, где его взять. Первый вариант – купить на какой-то базе и отвезти, второй – найти дикий. Ладно, сначала купим.

Дорог тут нет, да и зачем они нужны, если ни одна машина не касается земли? Но вот про пейзаж стоит, наверное, сказать пару слов. Все дело в системе видеоизображения – я смотрю на мир не только в определённом диапазоне световых волн, но и в радиоволнах, тепловых и еще в непойми-каких. Так что простое понятие «смотрю» тут не подходит.

Дует легкий ветерок, стоит только сосредоточиться на нем, и тут же всплывает подсказка – направление и его сила. Взгляд скользнул по камню – тут же проявляется его температурная шкала. И так во всем. Сложно любоваться просто пейзажами, когда тебе все настолько детализируют. Но в этом было и что-то притягательное – мир стал ярче и приобрел глубину.

Мир жил. То, что раньше воспринималось как неподвижность, вдруг приобрело динамику. Непривычно и завораживающе. Я пользовался стандартными шаблонами восприятия – слишком большая детализация тоже не нужна, поэтому все приобретало глубину только при моем внимании. Главное здесь найти баланс – мне не надо нагружать лишними подробностями свой мозг, но и пропустить что-то важное тоже никуда не годится. Вот я и подвешивал «алармы» на события, что выбиваются из привычного течения жизни. Знать бы еще какие!

С досадой подумал, что зря не поинтересовался бета-тестированием этой игры – сейчас бы у меня была солидная фора. Ну да некогда заниматься самобичеванием, и поэтому я начинаю движение. Лететь мне еще минут двадцать до первой базы. Собственно, чего я себе морочу голову? Маршрут известен, локация более-менее безопасна – автопилот, и буду себе спокойно копать в настройках.

Из-за ковыряния в своем глайдере полет прошел как-то мимо моего сознания. Вот только вылетел вроде, и уже на базе меня упорно спрашивают код допуска и цель визита. Никаких кодов у меня не было и в помине, поэтому я и заявил сразу о поиске найма. Тут же развернулось диалоговое окно, приглашающее пройти в виртуальную комнату для гостевой регистрации. О как, чего только ни придумают! Почему бы и нет, пойду, конечно!

Через мгновение я очутился в просторном помещении. Умом я понимал, что это все просто нарисованное, но постоянно мозг пытался твердить, что я в каком-то кадровом агентстве. Да и фиг с ним. Выбрал не занятый никем столик со скучающим парнем и подошел к нему.

– Доброго времени суток, Теневик. – Над молодым парнем была обычная иконка с именем и боевым рейтингом. Мне эта цифра мало что говорила, у меня так вообще ноль – откуда ж мне знать, много это тысяча триста или мало? Но парень вроде нормальный – обычный, без новомодных прикидов и дурацких причесок. – Я хотел у вас зарегистрироваться, чтобы иметь возможность брать заказы.

Парень слегка оживился, но явно я был не первый и даже не десятый – было видно, что его уже порядком утомило все это дело. Но тем не менее он начал мне пояснять все терпеливо и доходчиво.

– Зарегистрироваться просто, надо всего лишь послать запрос на это дело. У тебя есть в менюхе целый раздел, вот найди там нужную кнопку и регистрируйся. Вот вроде все же объяснено на форуме и понятно, так нет – никто не читает, – с некоторой долей раздражения добавил он. Я уместил свое виртуальное тело в такое же кресло – ну не читал, что мне, весь форум, что ли, выучить с обычным дерьмом и прочей фигней. Но свои мысли я не озвучил – зачем портить окончательно настроение человеку? Побуду веником – сильное дело.

– Ага, спасибо. Нашел, зарегистрировался. Но раз уж я тут, то вообще хотел бы узнать, что и как? Гайды какие-то обрезанные – не полные, и многое вообще непонятно. Как тут я смогу заработать деньги и поменять свою калошу на что-то более приемлемое?

Теневик засуетился, видимо ему пришла в голову какая-то мысль, или я задал нужный вопрос, пойми тут.

- Есть вариант. - Он хитро прищурился и, напустив на себя таинственный вид оракула, решил пояснить: - Обычная ходка с продажей измененного металла дает на твоём глайдере около пятисот серебряников прибыли. У тебя же обычный «воитель»? Ну да. Сам уже вижу, что «воитель». У нулевок это глайдер «Коршун» - много на нем не утащишь, но в целом неплохой аппарат. У нас есть неплохая модель - наша разработка. Называется «Птах». Только представь - счетверенные плазменные пушки, мощный щит и улучшенный двигатель. Он быстрее твоего раза в четыре по скорости и маневренный как черт на сковородке. Вот смотри. Правда, красавец? - С видом доброго хозяина мне переслали внешний вид глайдера и его основные характеристики. Странно, а почему все остальные скрыты? Ну не поверю я, что объем трюма и вес могут быть секретными.

Хотя глайдер был красив! Да что там - его явно рисовал какой-то продвинутый художник. «Птах-А1» был похож на перекормленного воробья, наполовину раскрывшего свои крылья. Прикольный кораблик - мне он понравился. Прочность корпуса выше моей почти в два раза, скорость, маневр и вооружение. А щиты! Хороший кораблик, но почему нет его грузоподъемности? Все остальные характеристики же открыты, да и класс корабля не обозначен. Странно - этостораживает, но сначала уточню.

- И что надо сделать для его получения без капитальных вложений? - сделав максимально заинтересованное лицо и немного подавшись в сторону парня, спросил я.

- Надо всего лишь выполнить несколько наших заданий. Ну и свой глайдер оставишь нам - это обмен. Нам не нужен твой корпус - он пойдет на переработку, но тебе же все равно его больше некуда деть, или оставлять на базе админов или бросать.

- Угу, - киваю в такт своим мыслям, - а трюм какой и класс? Тут он не указан.

- Да при чем тут трюм! Ты посмотри, какой красавец и какие характеристики! Кто тебе еще такое предложит! - начал закипать парнишка, вот только в голове у меня зажегся красный свет - где-то меня дурят.

- Подожди. Это что разведчик, что ли? И трюм у него совсем маленький, да? А задания у вас длительные, и пока я их выполню, то другие уже все десять раз

пересядут на новые аппараты? Так? – сразу сменил тон и начал жестко допытываться – не люблю таких умников, что нороят на чужой спине въехать в рай.

– Трюма нет вообще. – Теневик уже понял, что подписать меня не сможет, и сменил бодрый и радостный тон на угрюмый. Ой ты ё-мое – обидели мышку, накакали в норку. Не нравится ему, что я тут допытываться начал. Умник, блин.

– Вот скажи мне, ваш клан собирается тут быть в рейтинге в первой десятке, по крайней мере, вы так кричите. А теперь получается, что вы жестко имеете людей. Ну и где вы с такой славой наберете себе состав? Или только идиотов сможете уговорить? Чем думаете? – немного устало сказал я, поднимаясь с кресла. Нафиг такие мне партнеры – поеду на другую базу, но тут затариваться не буду.

Не успел я выпрямиться, как меня выкинуло из виртуальной комнаты. Ой, как невежливо... Тут же пришел и отказ на статус торгового партнера. Ну, это вообще глупо – детство какое-то. Мысленно пожал плечами и развернулся к координатам самой дальней базы – хоть мир посмотрю, чего уж тут.

В этом полете я уже не отвлекался – территория была помечена как слабо исследованная, и на кого наткнешься – непонятно. Лучше не рисковать. С другой стороны, я особо и не переживал – ну уничтожат мой глайдер, даже если моего перса и не подберут и не вернут, то я ничего не теряю – этот кругляш у меня совсем еще новенький, без улучшений и навороченных баз. Да наплевать! Но и подставляться не собирался – так можно и привыкнуть умирать, а вот этого мне не надо.

Но сам полет завораживал. Мое тело переполняла мощь. Стремительный полет под мерное гудение дюз, и остроконечный корпус разрезает воздух. Мне просто нравился сам процесс – неважно куда лететь, главное двигаться. Мощь и сила. Малейшее желание, и траектория полета стремительно меняется. Двадцать тонн композита и сгустка технологий не знают преград.

Внезапно на сканере мелькнул чей-то работающий двигатель. Стоп. Маневровые движки переходят на свист, и мой глайдер встал. Отматываю события назад, но сам уже разворачиваюсь в сторону возможного противника. Так и есть – я не ошибся, за близлежащим холмом находится тоже механический монстр.

Подкрадываюсь. Это почти так же, как и в обычной жизни, разве что мои мышцы совсем другие, но не надо думать, на сколько снизить тягу в двигателях – все просто. Всего лишь надо желание, это все равно что поднять руку – мы не даем никаких команд, мы просто ее поднимаем – так и тут.

Огибаю холм по дуге – спешить не стоит в этой ситуации. Запускаю разведчиков – маленькие дроны облетят холм с другой стороны и покажут мне картинку, тогда и решу – убегать мне или драться. Выхожу на позицию – теперь осталось сделать только один рывок, впереди можно применять свое вооружение. Меня захватил азарт, адреналин в моем настоящем теле, видимо, вырабатывается в огромных количествах. Каждая мышца моего металлического тела напряжена и готова к действию. Ну же, кто там у нас.

Дрон вышел в уверенную зону опознания объекта, и я замираю. Твою мать, это же средний глайдер, у меня легкий, а тут средний. Да он меня просто размажет по земле тонким слоем запчастей. В голове лихорадочно проносятся панические мысли, хочется бежать быстро и без оглядки – терять свое новенькое тело у меня нет ни малейшего желания. Но я замираю. Что-то здесь не так.

Присматриваюсь, тут же идет детализация картинки – обычно мы работаем только с самими индексами, нам не требуется полное и точное описание объекта, чтобы принять решение, но тут как раз тот случай, когда требуется детализировать все. Я облегченно вздыхаю. Этот летающий броневик с недокрылышками имеет выдвинутые на сами крылья двигатели, вот одного-то у него и не хватает. Вернее он есть – то, что от него осталось, висит грудой искореженного металла. Ха, да это подранок. Недостаток конструкции – два двигателя недостаточно для нормального движения и маневренности, особенно если у вас аппарат весит под двадцать-тридцать тонн, а этот аппарат явно ближе к сорока. Он не упал на землю – гравитационный движок не дает этого сделать, но вот с движением явно проблемы.

Я ухмыльнулся. Ну да проблемы, наворачивать круги – не самый быстрый способ достигнуть цели. У средних глайдеров маневренность явно хуже моей, но у этого экземпляра вообще ее, считай, нет. А ведь я могу его добить и распотрошить на запчасти – мало ли что полезное найдется, да и в трюме можно поискать полезное. Мысли вроде уже оформились в решение, но я медлю. Что-то противится во мне самому этому простому решению, добивать раненых – это не то, что мне по душе. Выползаю на позицию и навожу все свое вооружение на калеку. Тот дернулся, но сразу понял о бесполезности маневра – я легко

сместился боковым скольжением и опять остался в мертвой зоне.

- Эй, Кратер, ты долго будешь своей задницей у меня перед носом вертеть? - насмешливо обратился к калеке, себе же поставил на будущее пометку - если у меня закончатся ракеты, то обязательно нужна башня кругового обстрела, но это так, на будущее.

- Да вот хотел посмотреть на того, кто упорно к ней хочет примоститься, - в таком же тоне по радиосвязи ответил мне страдалец, явно не расстроенный моим маневром. Я даже забеспокоился - а вдруг тут его подкрепление на подходе и меня тут прихлопнут - так, на всякий случай.

- И где тебя угораздило так повредить свой бок? Ни маневровых, ни обычного движка, да и оружия теперь нет на нем... - особо ответов я не ждал, но так, на всякий случай решил спросить. Мало ли - вдруг ответит.

- Мина, проклятые лоперы научились хорошо маскировать их - раньше такого не было, - в словах слышалась явственная досада. Хм, а кто такие лоперы?

- Лоперы... это кто такие?

- Новичок ты, местные боты. Если в других играх боты сильно умнели, да так, что приходилось им делать принудительное отупение, иначе они начинали выносить самих игроков на раз, то здесь пошли по другому пути - сделали ботов изначально слабыми, но вот совсем не глупыми, - подробно, без насмешки в голосе уже пояснял мне Кратер.

- Хм. Но мины же определяет сканер нормально - в них сложно влезть. Что-то я не пойму тебя. Они что, бегали за тобой и кидались минами? - не смог я удержаться от шпильки.

- Ты явно нуб. Хорошо мины определяет сканер, если ты движешься медленно, а тут никто так не летает, иначе задолбаешься добираться до баз. Да ты и сам-то тут так разогнался, что мог десять раз влететь в минное поле. А если его еще и прикрыть каким-то экранирующим материалом, типа металлита или еще чего да потом дистанционно подорвать, то...

– Твою... – я выругался вслух намного вежливей, чем сам матерился внутри. Я же мог сто раз влететь в такое минное поле. И то, что этому среднему глайдеру снесло просто часть корпуса, означало для меня только один вариант – полное разрушение. – Извини, – решил я сгладить свои насмешки, ситуация весьма не простая, а информация важная.

– Ты вообще, походу, не читал про них. А зря, хотя и понимаю – кто будет себе голову забивать возможными ботами. Но на этой планете боты только одни – лоперы, и других нет. Так что зря. Я тебе даже больше скажу: если твой глайдер они разнесут, то потратят время и на поиск твоего перса, а потом утащат его куда-то, и все – начинай качаться заново или запись восстанавливай. Но в записи все равно надо все апгрейды покупать для перса. Так что этот шарик тебе дорого выйдет. Хотя... – тут он заметно развеселился. – Тебе с твоей нулевкой и терять нечего – проще нового перса сделать, а старого в блок.

Весело ему, а меня прошиб холодный пот, как бы это странно ни звучало для металлического механоида – еще и перса можно потерять, а я тут несся, особо не заморачиваясь. Даже если меня этот деятель сейчас хлопнет, то я уже получил крайне важную информацию для себя – надо полностью перестраивать алгоритмы поиска опасности. Я на мгновение задумался, а потом, решительно отбросив все сомнения, направился к пострадавшему.

– Стой на месте, не дергайся. Сейчас я поработаю твоим вторым крылом – срежу остатки и встану на его место, потом дроиды нас состыкуют, и в таком виде доползем до твоей базы или вообще до любой базы. С тебя квест.

Тут уже задумался Кратер, мне даже показалось, что я слышу, как у него в голове ворочаются мысли: с чего это я такой добрый и почему не добиваю. Я и сам не знаю, почему решил помочь. Да это глупо и неправильно – я никто для этого человека, и он меня может надуть или вообще прибить, может быть, так и сделает после того, как я дотащу его до места ремонта. Но вот так я решил сделать – ну не нравится мне эта дурацкая система, где каждый сам за себя. Глупо это – мы же не во вражеских фракциях, а если своим помогать, то и жить станет проще. Но нет – тут каждый тянет одеяло на себя, как же, ведь это же реальный шанс стать богаче. Ну или кем они там все хотят стать... Мне наплевать, собственно, на все их желания, просто не нравится быть шакалом.

– Тебе не говорили, Слайдер, что ты немного странный? – явно в замешательстве обратился ко мне Кратер. Я усмехнулся – вот он, разрыв шаблона у человека.

– А тебе какое дело? Закрой рот и помогай, – обрезал начинающийся разговор я. – Квест только выдай.

– Ты пока начинай, а я по ходу дела выдам. – Ага, хитрован какой. Тут такой момент в выдаче квестов – система оценивает опасность и приложенный труд, также нетипичность и сложность задания и выдает свой рейтинг задания. Но есть маленький нюанс: чем позже квест выдать, тем меньше рейтинг – часть дел-то будет уже сделана, так что тогда оценивать. Все это ерунда – призы выдает материальные тот, кто и выдает квест, но мой опыт останется со мной, а если мало даст по рейтингу сложности, то сам получит немного минусовой репы. Вот так его репутация скатится в красный сектор, и человек получит негласную метку «жлоб», а с ней фиг кто вообще у него квест примет, и будет сам бегать такой умник, не рассчитывая на помощь. Система продумана, но и в ней есть возможности мухлежа – вот один из вариантов мне и был сразу предложен. Зря, я если не читал все о ботах, то вот про квесты я прочитал все – это реальная возможность ускорить свою прокачку. Да что там, это, пожалуй, единственная возможность ощутимо ускориться в пути на вершину местного топа.

– А ты жлоб, ну раз так, тогда и разговор нам не нужен. Да, запчасти? – Тут же прервал свое движение я и стал отходить на безопасную дистанцию залпа.

– Черт, извини. Сказал не подумав. Но что ты, в самом деле! – сразу же пошел на попятную мой клиент. В голосе было больше досады, чем раскаяния. Ага, так парень-то у нас явный жлоб, с ним ухо надо держать востро.

– Тогда исправляйся, – безапелляционно заявил я и навел на него все свое вооружение. Если что не так, разнесу к черту и плевать на то, что меня он внесет в свой черный список – таких тут до фига, а гоняться за мной это не просто глупо, а безнадежно глупо. Ну-ка найди одного перса на огромных просторах планеты.

Мне звякнул входящий пакет. Так, что тут у нас. Ага. Квест от игрока Кратера. Довести его до ремонтных мастерских клановой базы. Оплачивает квест клан «Северные воины». Я задумался. Довожу я одного игрока, а заплатит клан – неувязочка. Он, может, и не имеет права на выдачу клановых квестов, и я буду в полном пролете. Игрок будет чист перед игрой, а я буду идиотом, что попался на развод. Неприятно.

– А как мне клан это подтвердит? – решил не отказываться, а сначала уточнить проблему. Кто его знает, а вдруг чудеса случаются.

– А никак, у нас первый уровень клана – связь сюда не добивает, иначе сидел бы я с тобой, возился, – недовольным голосом начал мне втирать Кратер. Ага, то есть я вообще в полете. Сейчас начнет говорить, что он всегда, да ни в жизнь и тому подобную ахиною, – давить на доверие. Вроде, если уважаешь, то должен поверить в его чистоту намерений, но вот он сам себе заработал отрицательные бонусы в моих глазах, и верить ему я не хотел принципиально.

– Давай так, что у тебя вообще есть? Клан – вещь интересная, конечно, но что-то мне подсказывает, что намерения у тебя самые простые – надуть и все. Давай проще, я сейчас уничтожаю твой глайдер и привожу просто перса к вам на базу, а все, что внутри твоей жестянки – мое. Ну и денег должен будешь, куда ж без этого. – Про деньги это я так, просто понаглеть.

Перспектива потери глайдера его не впечатлила. Оно и понятно – новый денег стоит, да и у него спецразработка клановая – ждать, пока выпустят, а вот дадут или нет – вопрос. Как бы не пришлось самому искать новый аппарат. Если бы я сразу его уничтожил и довез – он бы воспринял это без проблем, а когда уже предложили помощь и сам себе уже нарисовал картинку, отказываться самому не хочется, ой как не хочется.

– Да черт с тобой. Отдаю свою очередь на получение нового глайдера в клане, – вспыхнул он. Кот в мешке, а не предложение – пока еще дадут новый и дадут ли. К тому же он сам недавно получил новый, так что очередь его придет не скоро, но в принципе – нормальные условия. Кот в мешке, но я тоже ничего не теряю.

– Только из-за доброты душевной я соглашусь. – Я опять стал подходить к его пострадавшему боку, но он явно решил мне облегчить труд – врубил малую тягу двигателя, его немного закрутило. Ну блин! – Стой, не дергайся, – зло добавил я и приступил к обрезке ошметков.

Проектировать соединение приходилось на скорую руку, ну да это не суть важно – главное, чтобы не разорвалось тут же, а так дотяну понемногу. Мне же скорость не важна, главное задавать направление движения. Доползем. Дроиды выбрались из своего технологического выхода и шустро полетели к месту работы. От них шло небольшое гудение – прям как шмели жужжат. Я

усмехнулся, ага маленькие такие, рукастые насекомые.

Долетев, быстро вгрызлись в поврежденное тело аппарата, и за считанные минуты пострадавшая часть была отрезана. Я перешерстил обломки в поисках чего-нибудь полезного. Ни фиги. Ну и ладно, не очень-то и хотелось. Выпустил утилизатор и целую минуту любовался, как он переводит все эти искореженные остатки в несколько аккуратных брикетов.

Все же потрясающе тут проработали детали – чем больше вглядываешься, тем реальнее кажется. Мельчайшие детали процесса прорисованы с потрясающей детализацией. Мне уже нравится этот мир.

Стыковка дело хлопотное, но не сложное – тут отрезать да здесь приварить. Дроиды и сами справятся. Я же в это время лихорадочно перебирал в своей базе скрипты поиска ловушек и засад. Не сразу, но нашел наиболее подходящий. Накладываю его поверх действий перса и немного адаптирую – прописываю связи. Дело хлопотное и ответственное, но процесс для меня обычный, и работа большей частью рутинная. Есть! Вот теперь я должен буду сразу выхватывать из общего пейзажа ловушки. Нормально, теперь можно двигаться.

– Ну что, раненый боец, давай на меня управление движком и поехали. С тебя карта маршрута, с меня – движение.

– А чего ты будешь вести? Я опытней... Давай лучше мне управление! – тут же отозвался Кратер. Ну да, щаз-з. Все бросил и дал ему управление – мне тренироваться нужно или как? Обойдется. Я только фыркнул в ответ и стал терпеливо ждать. Через минуту он не выдержал, и мне пришли коды допуска к ограниченному управлению – ну вот, другое дело. А то начал тут мне выдергиваться. Мне же в квест за все это очки пойдут – усложнение задачи как-никак.

Минут через двадцать я пожалел о своем решении – у человека явно словесный понос. Вот ведь гад, ни на минуту не замолкает, и нет бы что-то действительно важное говорил, а то так – всякую ерунду. Дал бы ему управление, а сам бы вылез из капсулы да занялся чем-то полезным дома. Но нет – надо терпеть и следить за окружающим пространством. Еще меня злило и то, что в это время я отлаживал алгоритм поиска неприятностей, и меня отвлекал этот пустой треп, а отменить его никак не было возможности – мы в одной группе. Правда,

сообразил прикрутить звук, и теперь парень со мной говорил шёпотом – уже легче.

Обнаружил я и мины, действительно есть такие островки. Хм, а ведь умно сделано – самая короткая и удобная дорога, ну или место – нет тут дорог, но смысл не меняется. Я бы и сам там проехал – удобно и не надо объезжать эти россыпи то ли камней, то ли руин. Но главное я обнаружил заранее и ведь не по излучению, а по косвенным признакам – место удобное, следы деятельности, несоответствие пейзажу – это выделило уже участок в проблемный, а затем и направленным сканированием смог понять, что там что-то вкопано, по размеру совсем как мина. Я пометил, что это и есть мина с вероятностью 70 процентов, и облетел участок. За это выслушал о себе, какой я идиот, что не еду по нормальной дороге, а ищу места посложнее – типа в квест не засчитается такое. Я только ухмыльнулся – ага, как же, система уже в курсе про мины, и то, как я их обнаружил, принесет мне хороший бонус.

Рано или поздно, но все кончается, вот и тут мое путешествие подошло к концу. Я уже вижу охранный периметр базы «Северные воины». Надо отдать клану должное – окопались они тут неслабо – то и дело мой поиск возможных ловушек обозначал квадраты, где, скорее всего, скрыты под землей выдвижные турели. А сколько тут обычных – стационарных! Да уж, эту базу штурмом брать сложно, даже очень сложно, да и смысла нет – потери будут такими, что даже возможная прибыль не окупит эту авантюру.

Мы направились к техническому входу – там нас примет ремонтный комплекс и приведет все в нужный вид. Я особо не волновался – у меня стандартный аппарат, и работать с ним их ремонтник сможет без проблем, так что не буду я потом рассекать с каким-нибудь огрызком от нашей сцепки. Автоматом получил гостевой статус и дружеский маркер от клана – видимо, их искин так решил. Ну да я не против – как бы ни сложилось, но уже получил бонус больше, чем заслуживаю. Теперь атаковать меня все участники этого клана не смогут, а в разделе «Торговля» появится скидочка на покупки. Искин явно не пожадничал, и сразу мне клан стал казаться очень хорошим и замечательным – уж теперь я буду лучше сюда мотаться за покупками, чем в другие места, там я нейтрал и скидок у меня нет. Настроение поползло вверх – да плевать, если меня этот тип надует, я уже получил свое.

Я ввел наши глайдеры в ангар и передал управление местному искину. Пока он тут будет заниматься, я вполне смогу прошвырнуться по базе в виртуальности –

тут все помещения виртуальные, зато никак не ограничены по площади. Недолго думая, я устремился в местную забегаловку – хоть каждый и знает, что пить в виртуальности бесполезно с любой точки зрения, но вот мозг получает сигналы, что мы пьем и люди пьянеют. Вот туда я и намылился... Посижу, послушаю – может, кто-нибудь и выдаст мне что-то ценное из сведений, мало ли, с другой стороны, это может быть только для меня ценно, а все остальные давно уже все это знают по два раза.

Чем хороши любые рукотворные места в виртуальности, так это тем, что они не ограничены ничем абсолютно. Тут не бывает недостатка мест, есть лишь нехватка мощности серверов. У меня вот была своя виртуальная комната для встреч и все – это мой домашний сервак обеспечивал, но мне хватало – провести переговоры или просто поговорить с кем-то было вполне возможно, а большего мне и не надо. Другое дело клановый бар, он же чат – место, где собираются все желающие поговорить и перетереть новости. Есть закрытая лока и есть общая – вот в общую я и вошел.

Надо сказать, что у человека, который все это рисовал, есть вкус. Бар в парке – это что-то. Такие места сейчас все больше набирают популярность – чем дальше мы от природы, тем старательней делаем ее искусственные островки. Я шел по подстриженной траве к свободному столику – мне понравилось место под небольшой березой рядом с ручьем. Что-то умиротворяющее было в этой картине, навевающее спокойствие и уют. Странно, но дизайнер смог это воссоздать в этом маленьком кусочке виртуальной реальности. Кресло было плетеное, с подложенными на спинку и сиденье пуфиками. Нарисовано было просто великолепно – так и казалось, что это кресло взяли из старого дома и просто перенесли сюда. Были прорисованы даже мелкие царапины и старение лака. Может, и действительно оцифрованная реальная вещь, кто его знает, просто не верится, что так реалистично человек мог нарисовать – это же какой адский труд.

Усаживаюсь поудобнее и заказываю себе пиво. Чем хорошо быть лично мне с дружественным статусом в клановом баре – все бесплатно. Ну а напиться пивом в виртуальности сложно, так что можно спокойно посидеть. Был, правда, и отрицательный момент – людей здесь почти не было. Ну и ладно, покопаюсь тогда в клановых торговых предложениях, да и гляну – может, квест найду для себя.

Быстрый просмотр сразу заставил меня сосредоточиться – клан-то весьма богатый! Чего тут только не было. Самое же интересное – это модули для расширения возможностей перса. Да, я не мог слишком усложнить свой глайдер, по одной простой причине – не хватит моих собственных мощностей для его управления. А тут они были! Да еще и не дорого, вернее было то, что подходит для меня, недорого, а вот большая часть для средних глайдеров была весьма дорогой. Но у меня легкий и таковым еще долго останется, так что надо брать однозначно!

Заодно и дал команду на продажу металлолома с последующей покупкой измененного металла. Как его только ни называли, но чаще металлитом. Да мне все равно, как его называют, главное, чтобы понятно лично мне было. Просмотрел и лоты по движкам – тут были все плазменные. Плазма – это не значит, что из самого двигателя она вырывается шлейфом. Нет – все намного проще: рабочее тело – плазма, а вырывается воздух, но с огромной скоростью и под огромным давлением – этого вполне достаточно для создания ускорения. Вот и просматривал я себе апгрейды.

Выданных мне в самом начале пяти тысяч серебряников хватало только на покупку двух партий металлита, но любой апгрейд стоил дороже. Фигово, а что там у нас с моим подопечным? Задание выполнено, почему квест не звякнул? Ага, я должен быть в своем глайдере после завершения ремонта Кратера. Понятно – пока я тут, система не начислит ничего. Странно, конечно, какая ей разница в самом деле? Стал копать тему дальше. Вот оно в чем дело – я не поставил себе прямую пересылку, и все системные сообщения накапливаются в самом виртуальном почтовом ящике.

Лезу в ящик. Ого, сколько их тут накопилось. Выкидываю обычные поздравления с началом игры и прочую мишуру. Ставлю прямую пересылку на выполнение квестов, и тут же у меня в голове щелкнуло – квест выполнен, я вправе забрать свой новый глайдер из очереди. Ну ничего себе – он уже произведен. Лезу в клановый список доступных глайдеров. Ха, да ребята серьезно вложились в производство – у них еще людей столько нет, сколько глайдеров. И чего этот тип так расстраивался – для него этот шаг вообще ничего не значит.

Итак, мне доступен средний глайдер. Можно радоваться жизни, вот только толку мне от него никакого – я просто не потяну его управление. А что тут есть из легких? А ничего. Блин, засада. Вроде и приз есть, а мне от него никакого проку. От моих грустных дум меня отвлек парень лет двадцати пяти. Он

подошел к моему столику и терпеливо ждал, пока я его замечу.

- Доброго времени суток, разреши присесть?

Ничего определенного я сказать про этого человека не мог – человек как человек, ничего особенного. Средний рост, в меру накачан, неброско одет – таких в любом городе ходит большинство, взгляду не за что зацепиться.

- Садись, – разрешающе киваю я и поудобнее разваливаюсь в кресле.

- Я видел, что тебе Кратер отдал свою очередь на глайдер, но он, наверное, забыл тебе сказать, что сам аппарат выше класса, чем у тебя – ты просто не сможешь им управлять.

Ну понятно, сейчас начнет выдвигать всякие предложения о его выкупе почти за так. Вроде мне он не нужен, пользоваться не могу все равно, вот и отдай его, взамен предложит полную ерунду и довольный уйдет. Таких везде хватает умников.

- Продам на другой базе. – Только и пожимаю плечами я. Да уж, мое маленькое замечание того стоило – парень аж поперхнулся и проглотил всю свою заготовленную речь.

- Могут и не купить, кто его знает, когда подойдет очередь, – только и нашелся мне возразить этот умник.

- Все равно найду, кому продать, это не вопрос. Средних глайдеров сейчас еще мало, так что не пропадет. – Опять лениво пожимаю плечами и делаю глоток пива. Вкусно. Пусть это мозг меня обманывает, но ведь вкусно же.

- Хм, вот так сразу даже и не знаю, что тебе сказать. Есть еще какие-то варианты? – Парень поумнел и даже вырос в моих глазах – не стал нести всю обычную чушь, а решил сначала выслушать мои варианты.

- Есть, апгрейд моего глайдера, и тут у вас есть расширения на перса. Апгрейд я помогу составить.

– Это не типовая задача, инженерный модуль может не справиться, – скорее задумчиво, чем просто из желания возразить, сказал мне этот загадочный человек.

– Может, справится, а может, я помогу. Это не важно, а важно то, что ты погасил свое имя и я беседую с незнакомцем. – Смотрю на него с легким любопытством, все так же лениво потягивая свое пиво.

– Извини, – слегка тушует он, и тут же над ним возникает ник. Ага, понятно. Даркер. Странный ник, но мне все равно – главное, что он из этого же клана, да еще и офицер.

– Вот так лучше. Слушай, Даркер, мне нужен глайдер, но все хорошо вовремя. Я смогу набросать новую конфигурацию – опыт у меня есть, и данный вопрос я изучил. Конечно, на средний глайдер я не заманусь, но уж свой-то смогу улучшить – тут уж без вариантов. Но ведь вам достанется готовая конфигурация, и вы сэкономите материалы и свои мощности. Несправедливо ведь, да?

– Почему же несправедливо, как раз это и есть высшая справедливость, – с ехидной ухмылкой поведаль мне он.

– Тогда я проще возьму деньгами. Найду, кому продать, в этом не сомневайся даже, – опять пошел на отказ и расслабленно наблюдаю за борьбой жадности и логики на лице парня.

– Вот смотрю я на тебя и понять не могу, вроде нуб-нулевка, но как будто и нет. Странный ты... – изучающе смотрит он на меня и ждет реакции.

– Уже не нулевка, просто очки не раскидывал – обстановка еще не располагает.

– Ясно. Хорошо, давай так – переделывай свой глайдер, если будет все удачно, то мы тебе дадим апгрейд на перса.

Я только фыркнул. Ага, два апгрейда, и можно смело водить средний, только вот стрелять не сможешь – без программной начинки это ничего не стоит. Он что, издевается? Один апгрейд стоит еще меньше, чем ничего. Видимо, и парень

понял, что не то сказанул, и решил исправить ситуацию.

– Я имею в виду апгрейд всей элементарной базы – память, сопроцессоры, кэш и все остальное. Полностью. Подтянем до требований к средним аппаратам. Но программные фишки – это уже сам.

– Вот так пожалуйста, но без всяких слов «если» – вы просто мне это все даете и я на вашем модуле и из ваших же материалов привожу свой аппарат в надлежащий вид. – С интересом смотрю на него – рискнет, нет? Дело-то такое: я могу ерунду сделать, а может получится и весьма неплохая вещь, а вот она-то в разы дороже стоит. Предлагаю ему сыграть втемную, как я с этой очередью, так и он сейчас сидит в раздумьях. Затем, видимо решив, что не много и потеряют, он мне просто кивает, и сразу же приходит допуск. Просто замечательно. Благо вариант у меня уже был заранее проработан дома. Я потираю руки, ну что ж – начнем.

Не выходя из виртуальности, связываюсь с инженерным модулем. Есть контакт, теперь обращаюсь к своей капсуле и подтягиваю свои наработки. Ага, ПО готово к работе. Теперь просто перегружаю список имеющихся модулей и выставляю требования на оптимизацию. У меня есть уже шаблон неплохого глайдера, но модернизации у каждого свои и такие параметры, как вес и объем, разнятся. Домашний комп перебирает варианты, но, в конце концов, подтягивает к нескольким конфигурациям. Смотрю на них. Хм, первая не подходит – ерунда с маневренностью полная, вторая по скорости не то, а вот третья более или менее.

Уже сам помогаю своей фишке подогнать характеристики – после моей каждой правки идет новый перерасчет аппарата. Дело продвигается медленно, но я не спешу – тут спешка мне не нужна, к тому же самому потом на нем и летать. Ага, появилось нарушение балансировки, ну броней добьем разницу. Вот – уже совсем другое дело. Все характеристики по скорости и маневренности остались прежними, но есть один нюанс – у меня теперь не два орудия, а четыре. Правда башенка тут не влезла, зато смог увеличить количество ракет. В объеме глайдер не сильно изменился – тот же приплюснутый корпус, но мои крылышки стали толще, как и подвижные орудия на них. Да еще один маленький нюанс – теперь они увеличили степени свободы и угол наведения на цель. При той же маневренности наведу на цель я быстрее, а значит, и больше шансов выжить. Готово.

Даю команду на переделку моего первенца и выхожу из режима проектирования – дальше уже сам их искин все сделает, мозгов на это хватит. Можно расслабиться... Откидываюсь на спинку и с удивлением вижу, что в свой бокал я вцепился с такой силой, что теперь с трудом вообще разжимаю пальцы. Хорошо хоть в виртуальности он не мог сломаться – еще не хватало порезать руку.

– Я уже запустил программу модернизации, чуть больше трех часов ждать, – немного напряженным голосом говорю я, странно, чего это меня так приложило, что никак не приду в себя. Мой молчаливый собеседник тоже потянулся за своим пивом, но взгляд застывший – явно торчит в том же модуле.

– Да, интересный аппаратик получается, и кто бы мог подумать, что его можно сляпать из наших компонентов. У тебя очень хорошо получилась оптимизация – ничего лишнего и в то же время существенно мощней.

– У вас было сложно. Те движки, что имеют самые лучшие показатели тяги, не подходят к боевому глайдеру – они для «торговца» самое то, но я-то делал именно боевой. Пришлось брать более дорогой двигатель, да и прирост у него всего ничего. Жаль. – Я решил попробовать предложить свои услуги в проектировании торгового глайдера, посмотрим, поведется или нет. У меня был и этот вариант, но когда решил, что торговля – это не мое, то я забросил проект. Зато основные пути увеличения трюма и грузоподъемности у меня были уже проработаны.

– Но все равно интересный глайдер, по стоимости наши варианты все дороже вышли, а у тебя и время модернизации небольшое и цена ниже. Апгрейд ты получишь, но программные наработки у нас свои, так что делиться ими не будем – это клановая фишка, тут без вариантов. – Кажется, даже появились у человека извиняющиеся нотки. Чего это он? Неужели так совесть жмет за полученный на шару проект? Да он много с него не поднимет. Но решил уточнить и этот вопрос.

– Воинов выбирают мало. Подниматься долго – все хотят быстрее накопить деньги и без лишней мороки. Я, когда регался, просмотрел – одни торговцы. Не все, но явно больше половины – так что много с этого проекта вам не наварить, да и перерастут его быстро люди – все мечтают о тяжелом классе. – Смотрю на Даркера немного испытующе – поймет или нет намек?

Он рассеянно кивает, явно с кем-то общается по сети, ну да это не мое дело.

- Да, тут ты прав, я просмотрел статистику. Странно, что наш аналитик так меня подвел, по его выкладкам все наоборот. Хотя он, кажется, их не обновлял - была такая ситуация в самом начале, - раздраженным тоном поведал он мне обычную историю про раздолбая. Сразу чувствуешь себя уверенно, когда встречаешь очередное свидетельство неизменности мира: что бы ни происходило, всегда под рукой оказываются люди, мягко говоря, ленивые. Я опять хмыкнул и решил уже заявить прямо:

- Могу и торговца набросать, есть у меня один вариант, но десять процентов от продажи этой модернизации мне. С прибыли, конечно, - успел я добавить до тех пор, пока парень не стал возмущаться. Успел, и теперь он лишь задумчиво смотрел на меня.

- Не хочешь к нам в клан? Будешь полностью всем обеспечен. - Ага, умник, вот только пользоваться моими наработками будут все, кроме меня. Я буду сидеть и штамповать им модернизации. Я собирался продать перса, а расти можно быстро только в боях тут. Так что нет - спасибо, но мимо. Что и озвучил.

- Хорошо, раз не хочешь в клан, то на торговца согласен, но проект должен быть востребованным, - поставил свое условие. Разумное. Кому нужен классный проект, если его купить не можешь?

- Да не вопрос. Я прикидывал - стоимость модернизации не должна превышать пяти тысяч серебра; это те деньги, что выдаются системой при первом входе. А пока себе делал кораблик, уже даже заметил подходящее оборудование. Давай допуск.

Тут история повторяется, только корпус уже не моего глайдера, а торговца. «Скарабей» - такой пузатый, слегка приплюснутый бочонок. Действительно чем-то на жука смахивает. Ставлю туда вместо одного двигателя сразу два, но именно тех, что выдавали лучшую тягу. Да, пусть они медленно набирают свой режим работы - разгон и торможение будут не на высоте. Но! Тащить с такими движками кораблик сможет на треть больше. Сами движки слабее типового, но ведь они и меньше по размерам, причем существенно меньше. Все остальное пошло по накатанной, разве что реактор и броню я перенес вперед, нужно отцентровать аппарат. Двигатели прикрыл более толстой броней и сдвинул чуть

назад две плазменные пушки, добавил им степеней свободы – один в один, как и у меня на аппарате, но оставил первоначальное количество. Еще минут десять поигрался с различными вариантами, и вот оно счастье – стоимость модернизации четыре тысячи восемьсот тридцать серебряников.

– Готово, можно сразу покупать, как только прошел регистрацию. Мой бесплатный совет – разместите объявление, что есть такой вот супер-пупергрузовоз, доступный любому новичку. Пусть гребут к вам, отдают деньги. Пусть заработок небольшой, но ведь его двигатель снимается, а он у вас после модернизации и на средних аппаратах используется. Вы получаете себе в плюс двигатель и поддерживаете свое производство. Я получаю семнадцать серебра за одну модернизацию. А новички получают в кредит груз измененного металла в трюм под более высокую стоимость и тащат свой груз сразу на центральную базу. Вы получаете еще и постоянный сбыт металлита. У вас кроме явной выгоды есть еще и две неявные. Один я получаю копейки. – Разложил все честно, но ничего не потребовал. Да и зачем? Если парни развернутся, то в день у них будет по несколько тысяч клиентов, а это почти две тысячи прибыли, которую мне не придется зарабатывать – чистые деньги. И это самый негативный прогноз, кто знает – ведь вполне могут и пару сотен тысяч модернизаций в день выйти, но это будет недолго. В любом случае я в накладе не останусь. А так кто знает – может, и пригодятся мне потом связи с кланом, причем далеко не самым слабым.

– Да, мне понравился твой вариант, как, впрочем, и программа продаж. Сразу видно, что ты уже думал над этим. Но мы не в обиде, договор уже заключен, так что все будет, как и обещано. Разве что от себя лично – лови двадцать тысяч серебра на счет. Это моя благодарность, как и дружественный статус более высокого допуска.

У меня дважды тренькнуло. Во-первых, действительно пришли деньги на счет, во-вторых – у меня появилась надпись: «Друг клана Северные воины». Это даже больше, чем я рассчитывал получить. С чего бы так? Только я собрался выразить свое недоумение, как все неясности разрешил Даркер одним предложением:

– Это жест доброй воли в расчете на то, что ты быстро прокачаешься до среднего глайдера и приедешь опять к нам же на модернизацию. С теми же условиями. Да и вообще посидишь у нас, посмотришь насчет модельного ряда. Я так понимаю, что тебе надо сначала подготовиться – вот и подготовишься. Договорились?

– Договорились. Нормальные условия – я согласен. – А что я еще мог сказать? Друг клана – это не только скидки, это еще можно и помощь запросить в сложной ситуации. Да и много чего еще – все вроде мелочи, но в целом картинка складывается радостная. Одиночке тяжело прокачиваться, каждый обидеть норовит, но ведь нет ничего невозможного? Правда и свободы у одиночки больше, как и времени на прокачку своего перса, а не на выполнение клановых заданий.

Первый заход в игру сложился для меня весьма удачно, и на этой светлой волне я и вышел из игры. Выбрался из капсулы и сразу обтерся – хоть в рекламе и говорится, что гель не прилипает к телу, но ощущения весьма неприятные. Потом душ и быстрое одевание в домашнюю одежду.

Квартира встретила меня весьма уныло. После того буйства красок, что были в игре, явно моя реальность проигрывала. Я все время подсознательно ждал, что вот сейчас появится детализация, стоит только всмотреться в предмет. Но нет – такого не происходило. Просто средненькая графика. Да еще и порядок навести не мешало бы.

Решив, что с этими признаками зависимости от игры надо бороться, я быстро занялся уборкой. Домашний дроид-уборщик был туп, как пробка – старая модель, но я его все почему-то не менял. Я просто не любил, когда кто-то перекладывает мои вещи не туда, куда я их бросил или положил. Что поделаешь, привычки холостяка, и меня они вполне устраивали. Не так и сложно раз в неделю навести дома порядок. Потом быстро перекусил, тем, что мне приготовила кухня, хотя и тут я не страдал многообразием – с десятков видов блюд в памяти и минимум продуктов. Зато все натуральное, а поэтому дорогое.

И только набив желудок, я растекся блаженно в кресле. А ничего так игра, своеобразная. Главное, что все производили сами игроки – нет этого дурацкого разрыва цен, что просто добивал своей нелогичностью в обычных играх. Квесты выдавали сами игроки, опыт выдавала игра, с деньгами тут не заморачивались – энергокристаллы серебристого цвета и золотистого. В просторечии просто серебро и голда. Голда – это реал, можно ее продавать на аукционе внутри игры; сколько денег в игру вложено игроками, столько можно и вывести, минус двадцать процентов самой игры. Еще и банки на переводах зарабатывают, да и государства не оставят себя в обиде – вывел деньги, заплати налоги. Но система интересная, да и мир интересен – странное солнце, вернее его странный свет,

вносил свою новизну в ощущения. Да еще детализация: смотришь вроде как обычно, но стоит на что-то обратить внимание, как сразу же появляется все больше и больше подробностей, да еще и живых – постоянно что-то меняется. Я никак не мог переключиться на работу – я еще был там, в этом выдуманном мире.

Ладно, так можно и без средств остаться. Пусть вся работа у меня выполнена, но лучше подготовить новые наработки по темам, что потом могут возникнуть – запас карман не тянет, а расслабляться не стоит. Вот с этими мыслями я и загрузил программную оболочку для наработок связей между данными. Реакции и взаимосвязь – все просто. Любое явление должно быть опознано и выработана на него реакция. Вроде элементарно, но в то же время сложно все предусмотреть. Адская работенка – моделирование событий, но я не жаловался. Кому-кому, но не мне ныть – это мой хлеб.

Дальше уже как-то сам увлекся, да так что и не заметил пролетевшего времени. Вот блин, уже глубокая ночь, а я хотел сегодня долететь до первичной базы. Но спать тоже надо, так что вырубаю комп и в койку. Прошел еще один день, даже не так – пролетел. Еще один день без особого смысла бытия, но главное – он принес мне новые знания и эмоции. Значит, день прожит не зря.

Часть вторая

Новый день, и я опять в игре. Сразу беру управление над своим глайдером. Да, все сделано, и я готов к своему вылету. Оценить пока машинку нет возможности – меня ставят на транспортную ленту и выпихивают из базы. Вокруг только унылые стены транспортного туннеля. Смотреть не на что, но вот открываются первые ворота, и я уже в шлюзе. Жду, пока они закроются и меня выпустят из гостеприимной базы. Красота!

Все, я на свободе, теперь на торговую площадку – опять нельзя дать по газам и повертеться на своем проагрейденном аппарате. Но делать нечего, я умерил свой пыл естествоиспытателя и поставил автопилот – на чужих базах лучше не шутить. Не поймут и разнесут на тысячу маленьких глайдеров. Сам же занялся просмотром системных сообщений. Писем не было, а система меня радовала обновлениями – полный лог проводимых работ был в наличии. Проверил, все ли

сделано правильно и нет ли сюрпризов, но нет – клан играл честно, и это радовало. Надеюсь, я больше не увижу жмота, которого допер до его базы, не люблю таких людей. Он пустой – сложно объяснить, просто есть много внешних плюшек, а внутри пустота. Да и черт с ним.

У меня нет никаких сомнений насчет места переделки своего нового глайдера – средний буду делать здесь однозначно. Хорошо, что я сначала озаботился прогой для проектирования, без нее ничего не получил взамен, а так я и при деньгах, и продвинулся вперед. Теперь пару дней, и я пройду легкие аппараты. Со временем они не исчезнут – новые компоненты приведут их на новый виток развития, и то, что сейчас кажется присущим только среднему классу, станет уже реальностью и для легких аппаратов. Все дело в их стоимости: легкие глайдеры по умолчанию всегда будут дешевле своих собратьев, да и задач для них хватит. Разведка, охват флангов, быстрые наскоки и патрулирование обширных владений – если все это переложить на другой класс, то просто разоришься. Но сейчас я очень хотел поскорее пересесть на средний класс. Очень и очень.

А еще и перса надо прокачивать – новые модули для него, новое программное обеспечение, и, в конце концов, я смогу создать и свою маленькую базу. Там я буду делать глайдеры только для себя. Пусть этот путь дороже, но потом он даст мне так необходимую фору – со своим производством можно добиться намного большего, чем постоянно покупая у кланов. Правда и проблем добавится – базу могут и отнять. Найти и, нагло продавив оборону, отнять. Так что надо еще и хорошенько спрятать ее – сложно воевать с тем, о ком не знаешь. Но это так, планы далекого будущего – там такие деньги нужны, что мало не покажется. Хотя вроде и есть бюджетные варианты, но до производства глайдера на нем все равно надо дойти – опять деньги.

Вот сейчас кланы начали вкладывать деньги в игру, здесь не было официального курса обмена, только аукцион. Хотя не знаю, как его правильно назвать – есть те, кто желает продать игровые деньги за реальную валюту, и есть другие, что хотят все сделать наоборот. Вот там и крутятся все предложения, но я пока что туда не заглядывал – на первом этапе это не является важным, да и изменится курс сто раз. К тому же это мне придется вкладывать деньги в игру, будет момент, когда без них станет тоскливо и долго копить необходимые суммы. Вот когда настанет он, тогда и буду разбираться.

Сейчас же я встал на погрузку измененного металла, уже зарезервировал покупку и осталось только загрузиться. Дольше ждал своей очереди, чем грузился. Прилетел, встал на эстакаду, база выдала мне зарезервированный груз, быстро загрузил транспортным лучом и все. Теперь мой путь лежит обратно – к первичной базе. Вот сейчас и оторвусь по полной!

Новый двигатель резво набирает мощность, я несусь вперед. Металло-композитный корпус разрезает плотный воздух. По бокам проносятся небольшие рои, и лишь временами попадают огромные валуны. Местность тут изрезанная оврагами, но я их объезжаю – кто его знает, а вдруг там засада? Особо в это я не верил – слишком далеко, чтобы заниматься подобным ремеслом. Не так тут и много сейчас игроков, а лежать часами не каждый захочет. Разве что эти загадочные боты – лоперы, но я просто забыл про них прочитать. Но раз смогли повредить средний глайдер, то и мне стоит их опасаться.

Мягкий свет заливает все окружающее пространство. Странное тут все-таки солнце, но результат меня радует – красиво. Трава такая же, как и у нас – зеленая. Но здесь она прорисована полностью, даже странно – смысл прорисовывать все разнообразие видов, если тут редко кто бывает? Да еще и в динамике – вон камень отлетел от потока воздуха, что создал мой глайдер, и примял траву. И ведь действительно примял. Да еще каждую травинку по-своему. Потрясающая графика! Мир яркий, живой и суровый. Странно только, что я зверей не вижу. Куда они все подевались? Если уж траву нарисовали, то звери где? Но и это не портит мне настроения – кто их знает, может, они прячутся.

Зато по пути я видел поле для измененного металла. Ничего особенного, с одной стороны, просто равномерно покрытое какой-то зеленоватой жидкостью поле. Что-то вроде бассейна, у которого бортики не выше метра. Сквозь эту жидкость виднеются равномерно распределенные по площади штыри – это и есть основа, на которой образуется тот самый металлит. Постепенно на штырях образуется нарост из металлических кристаллов. Судя по всему, тут преобразуют то ли медь, то ли нечто недорогое. У титана совсем другие штыри, да и цвет раствора совсем не такой.

Технология проста – знай себе подливай раствор да следи, чтобы урожай не сперли. Утащить чужой «урожай» намного прибыльнее, чем его выращивать. Кое-где виднеются охранные башни – мощная пушка со своим собственным реактором и центром наведения. Автоматическая турель не знает пощады для

глайдеров с недружественным статусом, так что чужие поля лучше обходить стороной. Но вот только пушек на такую протяженность оборонной линии явно маловато, так что утащить немного радости есть возможность. Правда без клана, да еще в одиночку – овчинка не стоит выделки. Слишком велик риск нарваться, и тогда уже тебя будет гонять весь клан. По возможности, конечно, но легкой жизни после такой авантюры уж точно не светит. Да и фиг с ними – есть другие пути для обогащения.

Мой глайдер несся над поверхностью земли с такой скоростью, что мой домашний комп работал на пределе своих возможностей – обработка информации в таких объемах его хорошо озадачила. Вот вам и еще один момент – чем больше скриптов для обработки загружено, тем медленней вынужден ты двигаться, ну или не обижайся, если влетишь в минное поле или засаду.

Кстати о засадах. А что это за три чудика впереди нарисовались? Если они думают, что достаточно снизить мощность щита да нырнуть в овраг, то я их серьезно разочарую – успели они мелькнуть на экране. Засада? Скорее да, чем нет – всегда проще экспроприировать, чем самому что-либо сделать. По крайней мере, так многие считают. Снижаю скорость и начинаю медленно ощупывать пространство. Ага, вот есть интересное место. Интересно оно тем, что там можно удобно срезать путь, если я буду двигаться тем же направлением.

Подползаю поближе и скидываю одну за другой три мины. Отползаю аккуратно обратно и иду прежним курсом, на середине пути сбрасываю последнюю. Ну вот – пути отступления прикрыты. Теперь крадусь к позиции крайнего умника – это ж надо так старательно спрятаться в ложбине и при всем этом даже не выдвинуть свои сенсоры наверх. Итак, поле у него на малой мощности, значит, одним залпом я его пробью, а вот затем надо быстро ему что-то повредить. Что менее всего защищено? Если это стандартная модель, то защищен он везде плохо. Лучше буду бить по двигателям – больше проку, если их выведу из строя. А вот остальных угощу ракетами – пусть выпрыгивают из засады и бегут ко мне.

План составлен, даже поставил что-то типа автопилота с зигзагами и прочими радостными вещами – мало ли, вдруг отвлекусь. Резкий набор мощности и рывок, глайдер взывает и неудержимо несется прямо вперед. Вышел на дистанцию ведения огня. Но неприятель явно тормозит – только сейчас они начинают выползать из своих ям. Странные ребята какие-то. Проспали мое появление, что ли? Очень похоже на то.

Выскочил прямо к поднимающемуся глайдеру крайнего умника. Залп, второй, третий. Есть – удачно попал, пусть я и хотел в двигатели засадить ему заряд, но в итоге пробил в реактор. Минус один. Тут же идет старт ракет по второму, а весь свой огонь из орудий сосредотачиваю уже на последнем. Походу, будет легче, чем я думал.

Два взрыва прозвучали почти одновременно – раздавил их всех поодиночке. Сами виноваты – так старались спрятаться, что вылезти все одновременно просто не успели. Ладно, я нуб, но это же еще хуже меня. Но порадоваться я не успел – сенсоры засекают последнего противника, и он меня не радует. И как я его проглядел? Похоже, я попался на удочку этого хмыря – первая тройка была только отвлекающим маневром. Еще бы, я выпустил все ракеты, и теперь у меня только обычное вооружение. Но засада явно не на меня – кто я такой, чтобы морочить голову. Явно хотели взять кого-то посерьезнее.

Но расстраиваться некогда – против меня средний глайдер, разве что радует его тип – это грузовоз. Я разворачиваюсь, но ко мне летят уже ракеты противника – да он не собирается со мной церемониться. Противоракетная защита малоэффективна, но хоть что-то сбивают. В воздухе раскрывается огненный цветок, и в то же время я взываю маневровыми двигателями и скольжу в сторону на максимальном ускорении. Завершаю разворот и убегаю к себе на мое минное поле – надеюсь, он на него нарвется. Корректирую маршрут так, чтобы у противника была возможность вляпаться в неприятности.

Середняк за мной медленно ускоряется – да он еще нагружен, зараза. Видимо, день у него прошел вполне удачно. Я несусь что есть сил подальше от этого гада – если поймает, то убьет. Радует только то, что в меня больше не летят ракеты – и так почти полностью погасили щит близкие разрывы. Сзади один за другим гремят два взрыва. Но что-то рано – не мог он так быстро меня догнать, вот только сенсоры мало что мне дают – я уже за холмом. Сенсоры на корпусе, это не то же самое, что и установленная спереди система обнаружения и наведения – ну не пробивают они холм, да еще и объект сильно удален. Пока не торможу, но уже присматриваю место для разворота – хочу хоть немного скрыться из виду. Но как назло, ничего не попадается подходящего, приходится просто удаляться.

Удобное место я все же нашел, сразу же снижаю мощность двигателя и щита и тихонько крадусь в обход. Я не тороплюсь, но и не трачу время понапрасну.

Медленно, но верно я подползаю к цели. Затем выдвигаю вверх блок обнаружения, но противника не нахожу. Зато вижу следы от подорванных мин – взрыв хоть и направленный, но небольшие воронки образовались. Все ясно – подорвал дистанционно. Иначе бы были и другие следы. Хреново. Где его искать теперь, непонятно. Пат, мы оба красиво рассчитали партию, вот только я в проигрышной позиции. Мне же нужны персы с уничтоженных глайдеров, опыт, начисленный от простого уничтожения противника и то же самое, но только с доставленным персом – это две большие разницы.

Но рисковать нет желания – полезу искать последнего и сам могу оказаться чужим опытом, да и глайдер только сделанный потеряю. Некоторое время борюсь со своей внутренней жабой, но в конце концов решаю не рисковать – да и черт с ним, с опытом. Жадничать не стоит – больше потеряю, зря только ракеты потратил с минами. Надо было просто объехать, но чувство собственной силы меня подвело, захотелось опробовать себя в деле. Вот теперь и сижу как дурак – потратился уже, да все впустую. Некоторое время еще осматриваю местность в надежде обнаружить противника, но ничего не выходит. Мысленно сплевываю и начинаю по дуге объезжать проблемное место.

Зато есть и положительный момент: я спустился с небес на грешную землю. Может, и к лучшему все – так бы не знаю когда, но влип бы точно. Теперь буду осторожнее.

Добрался до базы я уже без происшествий, и это меня радовало – нет ничего лучше, чем добраться, куда и планировал, целым. Разгрузился, мой счет достиг двадцати восьми тысяч серебра – вот это уже дело. Можно хоть что-то купить. И это что-то будет программами для моего перса. Добавил своему шарикуну дополнительных модулей, что так удачно получил у клана, затем закупил необходимое программное обеспечение и связал все с базами данных. Выбирал дольше, чем делал, но, в конце концов, более или менее все слепил. Затем выбрал свои скрипты и залил их сверху, вот тут уже пришлось попыхтеть – они не родные и требовали адаптации, но дело того стоило. Надо сказать, что все эти прибабасы в виде железа на моем шарике не что иное, как просто арендуемые мощности игрового сервера – не докупил бы, пришлось бы свой сервак дома разворачивать, но вот именно игрового программного обеспечения у меня не было, так что дело безнадежное. Но это все мелочи, сейчас самый важный момент: я вливаю в прокачку программных модулей весь свой опыт.

Грубо говоря – сколько вольешь опыта, столько транзакций и обработает твой модуль. Установит новые связи, адаптирует знания и зальет уже в свою базу – уникальную. Этот путь был самым интересным, так как давал возможность выработать свой стиль игры и сделать глайдер более эффективной единицей. Также часть опыта влил и в создание копии начинки перса – все программное, теперь было сохранено на игровых серверах. Теперь если даже угроблю своего перса, то начинать не придется с нуля.

Провозился я в итоге долго, так что пришло время и выйти из игры. Но покидал капсулу с чувством глубокого удовлетворения – первый шаг уже сделан на пути к вершинам игрового олимпа. Квартира меня встретила чистотой и тишиной – уже успел привыкнуть к мерному гудению двигателей своей машины. Но зато сама обстановка уже не вызывала раздражения – не так бросалось в глаза несовершенство своих органов чувств. Ну да ладно, сейчас дела и сон.

На следующий день игровой мир меня встретил радостными новостями. Первая – это статусная вещь. Ага, надо мной теперь гордо высвечивалась цифра «два» – я уже не нулевка, которую каждый обидеть норовит. Вторая хорошая новость – это закончились прокачки программных оболочек. Теперь у моего механоида, ну или перса – кто как называет, появился свой собственный алгоритм взаимодействия. Если говорить проще, то выработались новые рефлексы – на события. Теперь будет проще им управлять, и шансы на выживание стали значительно выше.

Также я мог купить и глайдер среднего типа, но тут меня останавливает явная недостаточность средств. Я все вложил в прокачку своего перса и не жалел об этом – толку-то от железа, если не сможешь им нормально управлять. Вполне можно и на легком глайдере разобрать средний – есть такие шансы, особенно если наскочить на непрокачанного. Как и везде, тут решают прямые руки. Вот и надеюсь, что я их достаточно выпрямил.

Сразу же пришел вызов от моего приятеля с ником «Кварк101». Он в игру эту шпилится с беты, так что есть возможность у него поднабраться опыта. Да и простой вопрос – что делать дальше? – остался открыт. Механоид у меня боевой направленности, да и какой грузовоз из легкого? Смех один, да и только. Вот только непонятно, с кем воевать на моем производстве инженерного гения? Вот я и собирался все у него разузнать, а тут он сам на связь выходит – просто сказка.

– Привет, Вить. Давно не виделись. Ты где сейчас? – тут же и я связался с ним по видеосвязи. Приятель явно был в мрачном расположении духа, но старательно делал вид, что «все идет как надо».

– Привет, Олег. Я в местном баре на первичке. «Мехолов» называется. Подходи, поговорим. – Попытался сделать приветливую улыбку даже. Явно человек над собой растет.

– Не вопрос, дай координаты – сразу к тебе прыгну.

На почту пришло приглашение переместиться, и я тут же его принял. А что вы хотите? Виртуальность же – зачем топтать куда-то, если можно сразу там нарисоваться, главное координаты и допуск.

Такое ощущение, что моргнул и очутился в другом месте. Я осмотрелся. Дизайнер явно тут начитался всякой белиберды от модных гуру своего ремесла. Иначе объяснить этот бред фантазии было невозможно. На компе явно просчитаны все эффекты искажения восприятия – теперь дальние столики казались огромными, а люди, сидящие в пяти шагах, наоборот, мелкими. Так же он поступил и со всеми предметами. Добавим сюда цветовую гамму в веселеньком стиле, и вот вам радость – глаза режет от всего этого цветового изобилия. А пол вообще непонятно что – какой-то эффект перетекания. Постоянно кажется, что я куда-то двигаюсь, хотя сам не сдвинулся с места ни на миллиметр.

– Не знал, что тут есть бар. И лучше бы не знал – такую хрень только больной на всю голову мог создать, – недовольно поморщился и хотел уже добавить про ошибочный генофонд, как заметил, что приятель вскинулся. Ну да, блин, прощелкал. Забыл совсем, что Витя явный фанат этого маразма.

– Свои ужимки вымирающего вида можешь оставить при себе. Такие, как ты, сами уже динозавры в веке постиндустриального общества. Надо уметь принимать все разнообразие информации, – начал мне читать лекцию тоном авторитетного преподавателя. Я вздохнул.

– Жаль, что в виртуальности нет возможности дать по морде. Именно из-за этого здесь развелось так много умников. Но вот ты чего выступаешь? Ты же живешь всего в двух этажах от меня. Труженик сплетенного фронта.

– Какого фронта? – Мое высказывание он пропустил мимо ушей, впрочем, как и всегда. Ну не было у нас в реале конфликтов – так, немного не сходились во мнениях, но все вполне цивилизно.

– Сплетенного. Это такой фронт, который вырос из блогерных войск, – с умным видом поведал я. Но сам же не выдержал и ехидно ухмыльнулся. – «Диванные войска» иногда их так же называют. Ты что, не знаешь? А еще генерал! – Притворно вздыхаю. – Вот куда катится мир, генерал сплетников не знает, что он возглавляет. Ну как так можно?! – Я с укоризной смотрю на приятеля, но тут уже вместе не выдерживаем и начинаем ржать.

– Вечно ты учудишь, это ж надо – новостные аналитические порталы так обозвать, – сквозь смех прокомментировал он. – Надо будет запомнить и так клеймить неподходящие элементы.

– Куда не подходящие? К ларьку за пивом? – хмыкнул я.

– Уже нет. Закрыли враги ларек, теперь в магазин надо топать, – с некоторой долей сожаления поведал приятель. Новость меня тоже не обрадовала – в ларьке было пиво из частной пивоварни, что варил один товарищ из нашего же дома, а вот в магазинах было сертифицированное, стандартное и никакое по вкусовым качествам пиво. Можно и на дом заказать доставку, но смысл переплачивать?

– Хреново, это, пожалуй, самая плохая новость на сегодняшний день, – уже серьезно заявляю я. – Придется либо мочу покупать, что по недомыслию называют пивом, либо вообще не пить. Я выберу второе, ты, как обычно, первое. Но вообще – действительно хреновая новость.

– Да уж. Ну да ладно, я к тебе по другому вопросу. Короче говоря, я два раза подряд потерял свои глайдеры и теперь на нулях – кататься же на бесплатном просто издевательство. Я так полгода буду на новый копить.

– Где это ты умудрился? – тут уж я не скрываю удивления. Вечный перестраховщик, и дважды потерять свой глайдер, да это что-то из ряда вон выходящее.

– Долбаные лоперы. Ненавижу этих ботов, давил и буду давить. Я и перса потерял – нет теперь моего перса. Пересоздавать пришлось – утащили куда-то и все.

Я так и застыл, хорошо хоть уже сесть успел, да пиво еще не принесли – так бы подавился точно. Твою мать, потерять прокачанного перса – это очень плохо. Это вообще маленькая катастрофа. С одной стороны, можно делать «бэкап», но ведь он платный, да еще надо следить за изменениями. А тут так бывает – что-то из скриптов удаляешь, за неэффективностью, что-то добавляешь, переделываешь. И этот процесс постоянный – ну не каждый же день делать архивные копии программного наполнения. Да и при этом еще железячную часть механоида требуется закупать и модифицировать – сумма весьма приличная набегает.

– Рассказывай, – только и сказал я. Откинулся на спинку дурацкого зеленовато-красного стула и пригубил только что появившееся на столике пиво. Да уж, пиво явно и тут с магазинного слизали. Или это мой мозг додумывает сам? Поди разбери, где тут грань между моим мозгом и программными средствами.

– А нечего рассказывать. В скальном секторе проводил разведку, вот там на меня кусок скалы подрывом и уронили. Потом просто докопались до глайдера и подложили побольше взрывчатки. Я понял, чем грозит попадание к лоперам, и сразу же создал нового перса, на нем и рванул выручать. Короче, его тоже расстреляли, вроде как из турели, но откуда ей там взяться. Теперь нет обоих персов – это третий, но уже пересозданный. Эти мерзкие боты вечно утаскивают персов и уничтожают их в какой-то кислоте или еще где. Сволочи... – в конце он уже прорычал фразу, и я его понимаю – потерять с трудом прокачанного перса... Это жестоко, да что там – это обидно жестоко. Потерять на слабых ботах своего с любовью прокачанного механоида, да еще не в схватке с равным противником, а от этой мелочи. Лоперов тут все рассматривали, как тараканов, что ли. Ну вот есть такие мелкие вредители, особо не мешают, но пакостят, да и вообще неприятно. А теперь тараканы забили игрока. Сильно? Вот то-то и оно.

– И что теперь? Деньги-то у тебя остались? – начинаю подозревать уже нечто нехорошее и последующую просьбу.

– Мало. Совсем мало, я неудачно базу себе отстроил – влил все деньги в оборону, но ее захватили. Не помогли и навороченные турели и их количество. – Тяжко вздыхает, отставляет свой бокал и смотрит куда-то вбок. – Олег, подкинь бабла. Я верну, как только смогу.

Вот этого я и боялся – с одной стороны, и отказать нельзя, а с другой – у меня и на свои дела денег мало. Вдруг я с ужасом вспоминаю, что окончательный архив не делал своего перса – ведь он всю ночь прокачивал свои умения. Блин. Тут же лезу в управление и заказываю бэкап. Смотрю на состояние счета. Ха, а ведь мои глайдеры продаются, да еще как! Вон уже пару тысяч на счет капнуло. С оплатой за бэкап все просто: чем больше архив, тем он дороже обходится. Вздыхнул с облегчением – ну вот, теперь не так все грустно, надо это дело автоматизировать, а то потом забуду и буду локти кусать.

– Ну сколько у меня денег, Вить? Я ведь только третий день как играю, к тому же я не все время тут, у меня и работа есть. Вон своего перса поднял до двойки да квест один выполнил. Много ли заработаешь?

– Я понимаю, – ничуть не смутился приятель. – Я не говорю об игровых. Мне реал нужен. Ты мне долгани, а я сюда заброшу и здесь уже на голду поменяю сам. Потом отдам, с зарплаты.

Вот молодец, сам свои не закидывает – вроде как у него траты большие, а у меня надо занять. Я ему уже занимал как-то – до сих пор не вернул. И надо же, просит опять. Думал один раз дать в долг, и все проблемы решатся – не вернул, так хоть не просит. Ан нет.

– Извини, нет у меня. Сам жду зарплаты, несколько оплат задерживают, так что сам на подсосе, – развожу руки и с искренней мордой вру ему в глаза. Я не против помочь человеку, но вот если хоть раз не вернул, то больше не проси. Дважды наступить на одни и те же грабли – ну уж нет.

– Да ты поищи, наверняка есть заначка, у тебя же всегда есть деньги.

Вот молодец, смотрит на меня даже требовательно, что ли, обалдеть просто! До чего люди бывают простыми – вынь да положи!

– Говорю же, нет, – чуть жестче заявляю я. Надоело, честное слово. Сам, что ли, не понимает? – Кстати, хорошо, что напомнил, я тут сам искал, как перебиться, а тут вспомнил, что ты мне должен. Не хочешь свой долг вернуть? Пора бы уже.

– Да я ж вернул!

Тут я даже выпадаю в осадок от такой наглости. Вернул он. Почему я об этом не знаю?

– И когда? Как я тебя спрашивал про долг, я помню, а вот возврата средств так и не почувствовал, – решил поинтересоваться, как вывернется человек.

– Да я уже не помню, давно было. Но то, что вернул – точно. Да и ты перестал спрашивать давно. – Даже не смог ничего толкового придумать, но как красиво вывернулся. И будет потом всем рассказывать, что вот он вернул, а я вот, такой козел, два раза долг спрашиваю.

– Вить. У меня ведь есть выписка со счета за весь период. Ну вот зачем ты врешь? – пытаюсь образумить его, но уже понимаю всю бесполезность этого занятия.

– Я тебе пивом вернул. Покупал как-то.

Этот случай я помнил, он проспорил пиво и, на удивление, принес. Оказывается, это долг был.

– Я не хочу спорить. У меня нет в памяти возврата долга, ты говоришь, что пивом, тобой проспоренным, вернул. Мне реально наплевать, но денег у меня сейчас нет, и никому я в долг не даю. Сам бы взял и не отдавал, как ты, – не смог сдержаться и испортил всю фразу. Примирения не получится. А ведь хотел просто замять тему. Вот зачем портить нормальные отношения с соседом? Ну да в долг ему не даю – не возвращает, но в остальном же нормальный человек.

– Я понял тебя. – Встает из-за столика, допивает свое виртуальное пиво и бросает: – Сука ты, Олег, все-таки. И жлоб. Долги сидишь всем придумываешь, а как помочь надо, так в кусты. На словах человек, а по делу – дерьмо. – После этого сразу сменил локацию. Проще говоря, исчез.

Я сижу и медленно допиваю свое пиво. Вот так всегда. Теперь историю он подредактирует и начнет при случае обливать меня фекалиями. По большому счету наплевать, но теперь и приятелей, с кем можно пива выпить, близко к дому не осталось. Жаль. Кто меня за язык тянул? Можно было и просто сказать нет – нет денег и все. Хотя нет – тут же он решил бы, что его обманывают. У

меня всегда они есть, по его мнению. Он не прав, конечно, но большей частью да – у меня есть на непредусмотренные расходы определенная сумма денег. Но какое ему дело? Я же в его кошелек не заглядываю? Да и хрен с ним – говно воняет, ветер дует, а караван идет.

Настроение испортилось. Узнал, называется, полезные вещи. Поговорили, блин. Хрен бы с ним, но ведь осадок остался и теперь мешает переключиться на игру. Я еще раз обвел взглядом зал бара. Раньше делали все функционально, а теперь – необычно. Наплевать на удобство, главное – модно. Бредовые треугольные столики, такие же идиотские стулья – несколько разноуровневых шаров в сплетении непонятных фигур. И цвет. Вернее цвета – все пестрит и намешано в кучу. А теперь наложите это все на искаженную перспективу, и вы получите помещение этого зала. В нем не расслабишься, или просто это я такой? А есть люди, вроде Вити, которым как раз тут и хорошо? Да черт с ними. Пойду лучше в свой аппарат – пока я шарюсь, враг качается.

Заплатил целый один серебряный за виртуальное пиво и оказался в своем виртуальном ангаре. А ведь красив мой глайдер. Что ни говори, а есть в нем что-то притягательное. Хотя, может, это воспоминания о полете накладывались на его образ. Не знаю. Но возникло жгучее желание тут же с ним слиться и полететь. Вот только куда?

В игре не было эффекта «туман войны». Все было проще – общая карта всей планеты и помеченные клановые базы. Но если хочешь наблюдать за территорией в реальном времени – плати. И суммы там очень даже кусающиеся – на всем зарабатывают. Я их не винил, но считал цены завышенными. Глайдер главное бесплатно дают, а подвесить спутник стоит денег, причем таких, что можно пару глайдеров себе взять. И ведь это ежедневный платеж, да еще и по площади передаваемого пространства тарифицирован.

Но это лирика, смысл в том, что я искал место приложения своих сил. А Витя сказал про горы, значит, там опасно. Боты тут хоть и слабые, но быстро учатся на своих ошибках. Значит, мне нужна равнина. Но пустынная местность, где есть редкие островки деревьев, а остальное степь, мне тоже не подходит. Почему? Да все просто – туда все и ломанутся. Люди вообще не любят напрягаться – если есть возможность упростить жизнь, то мы ее упростим. Что попроще, то нам подходит. Значит, нужно искать место, где не будет толп новичков.

Лес тоже не подходит. Оставляя за собой просеку – не самый лучший вариант скрытного перемещения. Здесь нужна усиленная гравитационная подушка, чтобы лететь повыше. Хм, а что мне мешает ее купить? Деньги-то есть. Просматриваю стандартные предложения и ничего не нахожу – люди еще не озаботились этой проблемой. Оно и понятно, мест еще всем хватает, да вот надолго ли?

Что я могу с этим сделать? А я могу уменьшить трюм и впихнуть туда вторую. Хм, нет, не могу – тогда и второй реактор нужен. Ерунда получается. Ладно, раз задача не решается «в лоб», то стоит поискать обходные варианты. Есть ли где местность смешанного типа – лесостепь. Есть такая. Добираться не так и долго – всего шесть часов. А вот теперь и поищем интересные места на самой карте – мне очень подходит дикий металл. Обычный металл ведь тоже может изменяться под действием излучения. Бог его знает, откуда он тут взялся, но ведь есть. Да и все равно, что там в легенде на этот счет придумано.

Пометил на карте с два десятка мест и приступаю к разведке. Навыки здесь качаются сами по себе, в зависимости от того, что ты делаешь, те и развиваются. Опыт только за квесты и боевку. Но опыт для меня сейчас не самое важное – прокачан я сейчас вполне нормально, а вот разведка мне нужна. Если найти хотя бы обычное железо после изменения структуры, то я вполне смогу себе неплохо заработать – тысяч десять за ходку сделаю точно. А может, и больше, в зависимости от самой структуры металла.

Металл тут очень интересный получается – под действием различных факторов и местного светила различные сплавы меняют структуру зерна. Да такую, что вообще считается невозможной в принципе. Имеют значение и примеси в металле, как в лучшую, так и в худшую сторону. Пока исследовано всего несколько типов чистых металлов. Если я притащу исследованные, то это моя десятка прибыли, а вот если найду неисследованный состав... Сами понимаете – можно заработать намного больше. Вроде и по сотне поднимали с одного состава. Его потом анализируют, разрабатывают методику промышленного производства, но сам факт в том, что сейчас можно быстро и много заработать. Есть только один минус – легко можно угробить и свой глайдер, и перса. Про лоперов я уже часто стал слышать, и большей частью все говорят о них с неприкрытой ненавистью. Я бы тоже стал к кому-то плохо относиться, если бы потерял все накопленное из-за него. Так что все разумно, и пополнять ряды ненавистников аборигенов мне не хотелось.

Опять транспортная лента и туннель. И вот я оказываюсь на свободе – включается гравитационная подушка на глайдере, и здоровенная машина из композитной брони и оружия срывается в свой стремительный полет. Скорость нарастает рывком – вот только что я стоял, а сейчас уже несусь под триста километров в час. Мой полет кажется неудержимым, а оружие просит применения. Появилось ощущение застоявшихся мышц и вполне естественное желание их размять. Сдерживаю свой порыв. Пожалуй, в эту игру будут играть только из-за ощущения полета и единства с техникой. Мои желания сразу воплощаются в жизнь, вот здесь и помогают мои скрипты, да и не только мои – иначе бы все только и делали, что гоняли туда-сюда, да стреляли, куда ни попадя.

Пейзажи нет времени рассматривать, все нацелено только на преодоление пространства. Идет только сортировка – опасно или нет. Если замечается что-либо подозрительное, то внимание автоматически перескакивает на этот объект. Иногда на экранах появляются чужие аппараты, но это не важно – я за пределами дистанции эффективного огня и просто ускользаю от возможного противника, у меня нет никакого желания вступить с кем-то в бой. Бой – вещь непредсказуемая, а терять свой единственный глайдер нет никакого желания, мало ли как повернется.

Мне нравится одиночество, как бы это ни было странным, но я себя вполне комфортно чувствую без людей. А что может быть лучше, если перед тобой целый мир, никем толком не исследованный. Причем мир постоянно меняется – он живой. В слиянии с кораблем, когда мое тело становится механическим, открываются совсем другие перспективы: вижу я намного дальше, скорости мне доступны для человека вообще запредельные. А это пьянящее ощущение силы! Просто не передать словами – только за одно это я готов играть в эту игру. Но как бы там ни было, а я приближался к своей цели – впереди уже маячила моя первая контрольная точка. Плавно снижаю скорость и неспешно подлетаю к ней. Взгляду открывается довольно обширная равнина, с трех сторон ограниченная старыми скалами. Тусклая зелень и серость камня, но все выглядит потрясающе. Чего уж там – красиво тут. Облетаю долину на малой скорости по двум причинам: я веду широкополосное сканирование и просто люблюсь. Впитываю своим «я», всеми доступными сенсорами захватывающий вид. А мне здесь нравится, здесь я и буду строить свою нору-базу. Вон и место есть подходящее около одной из старых гор – склоны довольно пологие, растений мало, но замаскировать тут можно и двухэтажный дом, с расстояния и не заметишь. Подобраться же к ней незамеченным очень затруднительно.

Выставляю маяк в понравившемся месте и жду, сейчас код ушел на орбиту, и в скором времени должен прилететь транспортный бот. Он доставит горнопроходческий модуль и набор базовых модулей. Вот именно на это и ушли все мои деньги – не удержался, купил. Есть и отрицательный момент: я покупаю минимальный пакет – четыре простенькие турели, исследовательский и ремонтный модули. Ну и сам горнопроходческий комплекс – он небольшой и малопродуктивный.

Ждать придется долго, но зато он без готового пакета внутренних помещений. Все придется планировать самому. Большинство игроков считали это минусом, кому оно надо – самому проектировать и думать. Ключевое слово «думать». Думать никто не хотел, хотя ничего сложного в планировании здесь не было. Есть еще один момент – придется следить за всем самому. Увы, но горы все разные, и что будет при строительстве, мне неизвестно. Вот и придется следить и указывать, где дополнительно укрепить проход, где расширить, а где отводить воду.

Пусть сейчас будет сложно и муторно, зато потом эту базу легко расширять – нет жестких алгоритмов, как захочу, так и сделаю. Бот разгрузился на удивление быстро – просто скинул четыре контейнера и был таков. Опознал как их владелец и дал команду на распаковку. Две турели я поставлю у входа, есть отличное место для их маскировки, а оставшиеся – уже в туннеле. Транспортной ленты у меня нет, и поэтому выводить свой глайдер придется самому, ничего сложного.

Да у меня нет многих удобств. Говорю же, что это самый дешёвый вариант. Тут многого нет, и большую часть модулей потребуется потом докупать. Но зато у меня будет уже своя нора со складами – вот тут я и планировал хранить ценные находки. Далеко не все имеет смысл продавать, нужно и себе оставить что-то. Огромный агрегат, в несколько раз больше моего глайдера, вгрызся в скалы. Породу, что он вынимал из скалы, малые дроиды доставляли наружу. Вот и первый вопрос: куда ее девать?

Быстро обратился к домашнему компу – есть там у меня один интересный проект. В одной из игр встретил я хорошо замаскированную подземную базу. Все было просто замечательно спрятано, так сразу и не найдешь. Так вот, мы долго и безуспешно пробивали ворота, за ними вторые – уже из скального камня, а вот после них оказалась скала. Да, самая обычная скала. Пробились мы в нее метра на четыре – надо отдать должное дурной голове и упорству. Но самое смешное

не в этом, только намного позже я случайно обнаружил, что настоящие ворота смещены чуть вбок и более тщательно замаскированы. Я тогда долго смеялся – это ж надо, мы, как идиоты, долбили все время обманку, а вход был рядом.

Здесь я решил повторить нечто подобное. Оболочка контейнеров пойдет на металлический каркас и ворота. Камню придам естественную форму и запакую два входа – ложный и настоящий. Ложный будут охранять турели, а в настоящем размещу их глубоко в туннеле. Хотя надо думать все равно, куда девать излишки породы. Их будет много, очень много. Сделать, что ли, поле для измененного металла? Как раз туда все камень и пускают – ведь по сути, это просто бассейн. Нет, не стоит, чужое поле легко найти по снимкам из космоса, и тут же возникнет вопрос: откуда камень?

Что бы такое засыпать? Или построить на поверхности. Взгляд зацепился за озеро. Хм, а ведь вариант – ну поднимется в нем уровень воды, но не критично же, главное со спутника, чтобы выглядело все так же. За полчаса своего времени я более или менее прикинул, куда девать породу и как. Самое сложное – сделать так, чтобы спутник показывал все ту же картинку. Озеро было глубоким, но в последнее время обмелело. Вот в самые глубокие места и пойдет сброс породы. Может, я и перестраховываюсь, но кто мне мешает заниматься этим? Критиков тут нет, так что могу извращаться так, как считаю нужным.

Строительство туннеля, ангара, склада, ремонтной мастерской и исследовательской лаборатории отняло у меня почти двое суток, и ведь не бросишь же сейчас – нет тут искина, на который можно переложить задачи. Я бы вообще остановил производство, но моя техника стоит под открытым небом – это мне очень и очень не нравится. Вот закопаюсь поглубже, тогда уже и буду перерывы делать.

Реактор у меня один на все эти модули, что налагает некоторые ограничения – либо строить, либо ремонтировать, и все в таком плане. Но главное я закончил и перетащил все оборудование в глубину скалы. Не все еще развернул, но самое важное сделал. Теперь я понимаю, почему этот вариант не пользуется популярностью – ну его нафиг, торчать в онлайн все время.

Дальше я чередовал уже игру с реалом, но постепенно обустривался. В конце концов, все было установлено и настроено – вот теперь полечу на разведку. Если что-то найду, то уже знаю, куда тащить, а дальше посмотрим. Дел еще много, но

пришло время богатеть – отсюда я смогу прочесывать огромную площадь и весьма быстро собирать и хранить свои находки. Пока я никому не интересен, опасаться особо некого, да и вход в базу надежно скрыт в ложбине, просто так сканерами меня не найдешь. Ну, спрятался кто-то у скалы, ну и что? Места тут много – хватило и на фальшивый вход и на настоящий, так что найти меня будет весьма непросто. Надеюсь.

Но больше всего я рассчитывал на неуловимого Джо, которого не ловят, потому что он нафиг никому не нужен. Вот это и определяло все мои основные действия. А база у меня получилась весьма неплохая. Горнопроходческий модуль оплавлял стены туннелей, придавая им еще большую прочность. К тому же он был трансформером – мог делать большие помещения с высокими потолками. Света в туннелях не было, как, впрочем, и почти нигде – зачем он мне нужен, если все видно и так? Сканеры прекрасно вырисовывают все, так что я даже не морочил голову. Но ангар я сделал с освещением, просто потому, что так мне захотелось.

Ну вот и все, теперь пора на вылет. Команда на открытие ворот отдана, и моя бронированная туша устремилась на выход по туннелю. Короткий миг выхода через шлюз, и я на свободе. Скорость растет, и где-то позади закрываются ворота моей первой базы. Зачем она нужна? Да все просто – находиться круглосуточно в игре я не могу, а бросать свой глайдер без присмотра не самый лучший способ для прокачки персонажа. В один из дней так можно его и лишиться. Теперь у меня есть база в одном перелете от цивилизованного мира, и это существенно развязывает мне руки, ночевать я буду в ней.

Первый день поисков не дал результатов, но зато много интересных вещей смог увидеть. Во-первых, здесь были руины. Даже не так... Тут были остатки строений после орбитального удара, не иначе. Расплавленный камень и металл, огромные куски конструкций, которые зашвырнула могучая сила буквально на несколько километров от своего удара. Легенду я смотрел и не читал – смысла нет, мало ли что придумают разработчики. Незачем забивать себе голову всякими бреднями спятивших от скуки и банальных штампов сценаристов.

Второй интересной находкой были остатки некогда огромного космического корабля. Почему космического? А на кой он такой огромный нужен на планете? Шутка ли – два километра в длину и метров семьсот в ширину. Я попытался даже отколупнуть себе кусочек с него, но мои резаки просто не справлялись с задачей – ну не проплавляется он ни в какую. Жаль, но на будущее галочку я

себе поставил.

А вот на четвертый день я наткнулся вообще на что-то весьма необычное. Судя по всему, лоперы, а больше никому, возделывали свое поле с металлитами и еще не пойми чем. Технология была хоть и похожа, но какая-то кустарная. Нет нашего размаха и продуманности. Все как-то через одно место, хотя это и понятно – боты серьезно ограничены в технологиях производства. Да и вообще всем ограничены, иначе бы они тут правили, а мы бы не успевали возрождаться – ну и кому такая игра нужна?

Маленькие человекообразные фигурки суетились километрах в пяти от меня. Вроде и похожи на людей, но есть в них что-то чужеродное. Взять хотя бы их странную шероховатую кожу или руки с длинными пальцами. Пропорции нарушены однозначно, но не критично, а по мелочам. Там чуток, здесь немного, а смотришь и уже сразу скажешь – чужой.

Другой бы игрок на моем месте поспешил уничтожить ботов и очистить поле, но я играть начал недавно, и мне не хотелось этого делать – по сути, это воровство. Не я вкладываю труд, не мне и забирать его плоды. Глупо, но вот такой я человек. Просто наблюдал. Но зато понял, откуда берется дикий металл – его приносили и возделывали лоперы. А я все гадал – откуда тут металл посреди природы? Вот вам и простое объяснение. Но получалось теперь как-то нехорошо – и где мне его добывать?

Ответить на этот вопрос я смог только на следующий день, когда нашел явно брошенные поля – что-то пошло не так, и все поле было завалено металлитом. Он уже кристаллизовался и осыпался на землю, но никто его не собирал – слой был весьма внушительен. Тут мне ходок на двадцать – не меньше, а то и больше. Вот это поле я и решил обобрать. Моя совесть успокоилась, зато проснулся хомяк и стал настойчиво твердить, что пока все не унесу, то нечего и думать о разведке. Еще непонятно, сгодится ли вообще на что-то этот металл, а хомяк требует ничего не оставлять.

Спор с ним я проиграл всухую. Все остальные дни только и делал, что таскал металлит к себе на базу. На ней же, в лаборатории, шло исследование образцов. Медленно дело продвигалось – что поделаешь, лабораторный модуль у меня самый простой. Но ведь продвигается же!

Тренькнул отчет – оп-па, а металлит весьма непрост: дикая температура плавления, и самое интересное, что зерно при этом сохранялось. Чтобы расплавить его до полной потери структуры, требовалась просто огромная температура. Ну ничего себе! Зато понятно, почему боты его бросили – ну и как ты будешь в кустарных условиях его плавить? Что с ним сделаешь? Вот то-то и оно, а мне как раз самое то.

Предел текучести и прочности тоже производил впечатление. Если из этого металлита сделать корпус моего глайдера, то враги задолбаются его ковырять! Продавать такую находку просто рука не поднималась. В конце концов, я перетаскал весь урожай к себе на базу и стал искать новое месторождение. На удивление, нашел быстро – просто взял чуть левее моего первого месторождения и сразу наткнулся. Примерно та же картина, но исследования показали при том же пределе прочности температуру плавления намного ниже, хоть все равно, видимо, недоступную для лоперов. Ну и прекрасно!

Опять потянулись однообразные дни хомячества, но затем я забил трюм своего аппарата металлитом и вылетел к цивилизации. Первым делом я решил предложить его «Северным воинам», первичной базе все равно, какой измененный металл ты привозишь – возьмут любой, но самые вкусные цены дают именно кланы. Если, конечно, им такой материал нужен. Вот я и рассчитывал продать свой урожай за дорого, даже очень дорого – хочу себе новый глайдер и обновки на базу. В выбранном секторе нужно закрепляться однозначно! Да и лоперов я не хотел обижать, ведь именно они делают эти замечательные месторождения. Так пусть делают – я себе найду то, что им не надо, а людям – в самый раз.

Перелет на базу «Северные воины» прошел спокойно, мой нагруженный глайдер потерял в скорости весьма изрядно, и поэтому я избегал любых опасных мест. Именно таких любителей найти и приволочь нечто ценное чаще всего и отлавливали игроки, предпочитающие путь легкого обогащения. Так что пришлось изрядно попетлять, да и направление я задавал фальшивое – сделал изначально большой крюк. Но как бы то ни было, на базу дружественного клана я прибыл благополучно. Поставил свой глайдер на платную стоянку и ушел спать – вымотала дорога не хуже реальной. Лучше займись делами наживы на следующий день.

– Доброго времени суток, Slider. Меня можешь звать по нику, имя все равно забудешь.

– И тебе доброго, Pliz. Тогда и меня зови по нику, так действительно проще. – Слайдер – это я, вот такой у меня ник, и повезло еще его зарезервировать без цифр – редкий случай на просторах сети. Разговор начался в моей виртуальной комнате – было лень куда-то перемещаться, да и к тому же всегда есть плюс в том, чтобы вести переговоры на своей территории. В данном случае он напрямую влияет на возможность выгодной сделки.

– Я видел твое предложение насчет продажи металлита. Краткие характеристики я тоже видел. – Pliz на секунду застыл – судя по всему сверяется со своим банком данных, а затем, чуть наклонившись ко мне, продолжил доверительным тоном: – И вот что я тебе скажу – нам нужно все это месторождение дикого металлита. Нам оно очень интересно, если все заявленные характеристики правда.

– Я не в курсе насчет подделок логов исследовательской лаборатории, разве это возможно? – Чуть приподнимаю бровь. Странная оговорка, надо узнать, играет со мной этот человек или действительно такая возможность есть.

– Не совсем. Можно немного смухлевать при проведении анализа. Как – говорить не буду, тут сам понимаешь. – Он картинно разводит руками и слегка улыбается. Да чего уж тут непонятного-то – я бы тоже не спешил такой информацией делиться. – Но я верю как раз в то, что ты не мухлевал. Да это и не важно, пока только разговор о намерениях. Короче говоря, продай нам это месторождение.

Я задумчиво барабанил пальцами по своему подлокотнику. Нет, продавать месторождение в мои планы не входило – я же в здравом уме, чтобы самому себя лишать постоянной прибыли. Но вот в чем загвоздка, клан может и надавить, а я одиночка, и планы вхождения в клан у меня отсутствуют напрочь.

– Без обид, но продавать курицу, несущую золотые яйца, мне резона нет. Да и небольшое оно, к тому же скоро выработается. Проще вам воссоздать технологию его производства самим, чем морочиться. Я же, если в цене сойдемся, продавать буду измененный металл с него только вам. Как тебе такой вариант? – Смотрю прямо в глаза Плизу. Ну и что ты мне скажешь? На меня ему наплевать, но вроде человек он неглупый. Нет в нем того самоуверенного говна, что замещает мозг у богатых нахлебников. Или есть?

– Хорошо. Этот вариант я тоже рассматривал. – Кивает он спокойно. – Но он немного дольше. Мало ли что случится, а отдавать такой металл конкурентам нет никакого желания. И ты должен понимать, что тут вопрос стоит остро. Если месторождение мелкое, то ты должен привезти как можно быстрее все с него нам – это обязательно условие. Пока конкуренты не пронюхали.

Он требовательно смотрит мне в переносицу – угу, учебников начитался по психологии. Это мы проходили, и нас таким не смутишь, копирую его взгляд и чуть насмешливо гну свою линию:

– Если цена будет приятной, то я расстарюсь, в противном случае нет смысла вообще вести разговор. Только из-за «дружественного» статуса я привез металл вам, так, уж поверь, есть более интересные варианты.

– Эту партию я готов выкупить за двадцать тысяч серебра. Она пойдет на анализы и эксперименты по использованию. Если нам понравится, то умножаем на один и пять, но тогда все должно быть как можно быстрее тут.

– Плиз, это копейки. Ты это серьезно? Вроде начал как умный человек, а теперь что? – поморщился я, ну вот что за люди, постоянно надурить хотят. Да после всех процедур эта партия будет стоить в разы меньше – вот зачем ему переплачивать, если результаты уже есть?

– Хорошо, сорок тысяч. Это предел стоимости, да и то, я переплачиваю сильно. Но мне нужна твоя полная лояльность. Вся партия должна оказаться у нас.

– Договорились. – Я протягиваю для рукопожатия руку, надо же скрепить наш договор, а система сейчас зафиксирует все. Плиз ее пожимает без раздумий, и меня охватывают нехорошие подозрения – кажется, меня жестоко надурили. Но в любом случае я получаю намного больше того, на что рассчитывал. Итак, у меня двадцать семь ходок по зафиксированной стоимости. Хотя нет, приберегу себе на всякий случай пару трюмов – может, и пригодится где потом. Это я поднимаю один миллион серебра, вполне так нормально. Хотя миллион серебряников – это всего тысяча золотых. Ага, курс такой – один к тысяче, иначе все были бы тут миллиардерами. Тысяча золотых – это уже другой уровень оборудования для базы, да и вообще открываются прекрасные возможности для всего. Теперь же осталось дело за малым – довезти все и не попасться нехорошим людям, да еще и не засветить свое убежище. Хотя нужно уже и

вторую нору делать в таком случае – вообще, чем больше нор, тем лучше.

– Плиз, раз уж мы закончили официальную часть, то может, у тебя найдется немного времени, чтобы просветить новичка? – решил закинуть я пробный камень, человек явно тему знает хорошо, а мне чужой опыт пригодится – гайды очень поверхностные в игре. Много вещей мне просто непонятны – надо прояснить вопрос.

– Идем тогда в бар, у нас новый дизайн. Надеюсь, тебе понравится. – Он ухмыльнулся и встал с кресла. Тут же мне пришло приглашение по сети переместиться – ну это не вопрос. Деньги на счет уже пришли, и выгрузка пройдет в автоматическом режиме – ради такого случая меня разгрузят прямо на стоянке.

– Иду, – но сказал это уже в пустоту, виртуальное тело собеседника исчезло. Я пожал плечами. Ну раз так, то и я не буду задерживаться.

Надо сказать, бар изменился. Тут тоже поработал дизайнер с перспективой, но в отличие от забегаловки на первичной базе, тут все было сделано несколько по-другому. Первое, что приходило на ум, я нахожусь в старом пабе – все было сделано под старину и натуральное дерево. Ясно, что все рисованное, но как качественно! Второе и самое запоминающееся – это монументальность любого предмета, но это не смотрелось чужеродным, хотя бы потому, что и сам себя ощущал более высоким и могучим. Я кивнул своим мыслям – тоже измененная перспектива, но как ненавязчиво сделано!

– Присаживайся, сейчас пиво будет, его тут разносят официантки. Цифровые конечно же. – Он с легкой усмешкой смотрел на меня. Ну вот получает человек удовольствие, наблюдая за моей ошарашенной рожей. А ведь и было с чего. Здесь прислуживали очень странные крылатые создания – феи вроде или как их там называют. Маленькие, летающие девушки в полупрозрачных нарядах. А теперь картина маслом: это мелкое чудо пытит, но тащит здоровенные кружки с пивом. Нарушает все законы физики, но так натурально, что я бы поверил в их реальность – не действительно, даже вон пот утирает.

– Спасибо, – машинально поблагодарил я эту программу.

– На здоровье или на вред здоровью. Тебе видней, – сердито тоненьким голоском, но удивительно певучим, ответила мне фея-разносчица.

– Это боты, но они с системой прокачки умений. Что-то вроде замкнутой локации. Хотя, на взгляд этих программ, боты тут мы, а они игроки. Как тебе? – с полуулыбкой Плиз повернулся ко мне, после того, как проводил фею взглядом.

– В смысле мы боты? – не понял я юмора. Как мы можем быть ботами для ботов?

– Нейронные сети, плюс современные базы и своеобразная заливка шаблонов. Затем обучение, и каждый персонаж тут развивается и учится сам – нет возможности перенимать чужой опыт. Они каждая по-своему особенная – повторений нет абсолютно! У каждой свой характер и свои проблемы. Если как-то разговоришь фею, то можешь очень много интересного узнать об их мире – он у них там. – Кивает на маленькую дверь, судя по всему, ведущую в кухню. Немного смущенно улыбается и добавляет: – Там лес фей, а эти напитки они нам готовят и за это получают опыт для прокачки.

– Ну вы, блин, даете, – только и смог сказать я. Я вообще был впечатлен. – Это ж столько наворотить ради одного бара!

– Ладно, спрашивай, что хотел. А я пока пиво попью – тут оно особенное. – И начинает невозмутимо пить свое пиво. А я все еще перевариваю информацию – создать собственный мир для ботов, где все перевернуто с ног на голову – для компьютерных сознаний боты как раз мы. Огромная работа и все для того, чтобы сделать... бар? Даже из головы вылетели все заготовленные вопросы. Мысленно одергиваю себя и стараюсь настроиться на деловой лад. Так себе получается, но тем не менее к своей теме я возвращаюсь.

– Я хочу расширять свою базу, но есть несколько моментов, которые мне не ясны. Первый – это обезопаситься от захвата, и второй – производство для себя глайдеров. Не массово, как у вас, а единичными экземплярами.

– Тут все просто... – после большого глотка пива и вытертой пены, оставшейся на губах, начинает просвещать меня ветеран. – Укрепление как внешнего периметра, так и внутреннего – ничего придумывать не стоит, есть готовые схемы. Купи программу и проектируй свою оборону. Второй вопрос тоже прост – купи инженерную мастерскую. Именно так она называется, смотри не

перепутай. К ней придется докупить еще искин той же направленности и производственную лабораторию. Тогда сможешь делать любые устройства и вообще что угодно. Теоретически. Практически – нужно докупать базы под каждую вещь. Потом можешь исследовать и модернизировать, если у тебя будет нормальный исследовательский модуль нужной направленности. Но есть один нюанс... – он с усмешкой смотрит на меня. – Даже на производство легких глайдеров тебе понадобится сумма больше миллиона, а про средние – я вообще молчу. У нас у самих есть такой комплекс.

– Тогда возникает и второй вопрос... – начал было я, но меня прервал Плиз своим кивком и комментарием:

– Продадим часть программ, они типовые и некоторые наши измененные. Тогда уложишься тысяч в восемьсот, для легких аппаратов. На остальное укрепишь свою базу. Ведь ты этого хочешь, – даже не вопросительно, а утверждающе говорит мне он.

– Я так легко предскажем? – Вопросом на вопрос, как говорится. Сам же нахожусь в замешательстве – все мои глобальные планы рушатся. Я-то думал, что пересяду сейчас сразу на средние, а тут такой облом.

– Вполне. Пей пиво лучше, а то испортится, – чуть насмешливо салютует мне своей кружкой. Хм, а вот про пиво я и забыл как-то. Непорядок. Я улыбаюсь, а чего я расстраиваюсь, ну чуть дольше будет старт у меня, так ничего страшного – наверстаю.

Дальше у меня опять потянулись трудовые будни – перетаскивание металла «Северным воинам» и подготовка базы к приему моего мини-завода. Вроде все просто – взял да и добавил необходимых модулей, но есть один нюанс. Мне нужны дополнительные турели. Программа, моделирующая защиту объекта, мне выдала рекомендации по местам расположения и типу огневой поддержки. Итого выходит десять тяжелых турелей, двадцать три средних и пятьдесят малых. В таком случае нет мертвых зон, возможно только планомерное продавливание обороны ракетами. Вроде мелочь, две тысячи стоит тяжелая, тысячу – средняя и пятьсот серебра – малая, но все вместе – уже шестьдесят восемь. А теперь к ним еще нужны и реакторы, мой и так не тянет, все повешено на него. Добавляем реакторы – уже сто тысяч. Но мне же этого мало. Ведь продавить оборону можно ракетами, значит, расчет выгодных точек для запуска ракет, и туда замаскированные турели будут выдвигаться по команде искина.

Все средние и пяток тяжелых. Пусть выдвигаются по команде искина, ага, искин еще. Итого смотрим, а у нас уже набежало сто шестьдесят тысяч.

Быстро улетают, да, а у меня и так восемь сотен уйдет. Искин на базу, искин на горнопроходческий модуль – ну его в лес, самому заниматься этой работой, искин для исследований, итого сто восемьдесят тысяч. Ну а на оставшиеся я докупил тяжелые турели с реакторами. Целых семь штук! Две из них я добавил в туннель, а легкие турели переставил в скрытых нишах, пусть бьют только тогда, когда противник начнет продавливать тяжелые турели, да и бьют в корму.

Одну тяжелую турель установил уже в своем убежище, та, где у меня и ремонтный модуль и ангар с исследовательским модулем. А дальше решил схитрить – создал замаскированные проходы в глубину скалы. Маскировал очень тщательно, но, в конце концов, и сам уже без подсказки не смог бы его найти. Опять туннель, в нем еще две тяжелые турели. А за ним я решил оторваться – скачал программу по моделированию искаженной перспективы и создал только одно помещение, но зато какое! Из любой точки сканеры глайдера видели свою картинку – помещение то казалось большим, но с рушащимся на голову потолком, то вообще начинал ощущать себя в норе, которая меньше тебя размером.

Проверял на себе в виртуальности, но вроде все как надо – когнитивный диссонанс обеспечен. Установил в этом помещении последние две тяжелые турели и создал еще один замаскированный проход, опять в глубину скалы. И только после него начинался мой основной ангар и все важное и дорогое. Спроектировал просто огромные помещения, но делать нечего – это все на мое будущее пригодится.

Убил я на это дело несколько дней тяжкого труда, но потом уже со спокойной душой дал команду на строительство. Но, как всегда, забыл одну мелкую деталь, а на чем вывозить пустую породу и куда... Дроиды, что имелись в наличии, с этой задачей не справятся, да и далеко от базы они не отойдут. Так или иначе, но теперь уже я вывозил на своем аппарате породу подальше от базы и имитировал создание норы в другом секторе – пусть там ищут. Заодно и минировал там все, деньги с продаж модификаций глайдеров у клана шли и на мины, их как раз хватало. Будет тут одно минное поле. Кстати о минах... Заминирую и последний туннель у себя. Работы много, но зато есть и цель – скоро меня будет уже трудно выкурить из моей норы.

Часть третья

Перевозку металлитов я закончил за две недели. Как мне надоела эта работенка, словами не передать. Попутно еще и вывозил пустую породу из моей расширяющейся базы. Меня даже стали терзать сомнения в правильности данного пути развития. Хотя уникальные образцы измененного металла и внушали некоторый оптимизм. Зато запущенный новый исследовательский комплекс просто поражал своими возможностями. Я понимаю, что это игра и все единожды выдуманное начинает жить уже по основным законам. Вроде все понимаешь, а от чувства реальности никак не можешь избавиться. Все исследования вел искин, ему просто требовалось правильно задавать направление. Я же просто дернул все что смог из нашей сети по композитным материалам и сплавам. Объединил все в одну базу и закачал в виде справочника ему. Каково же было мое удивление, когда первый же выданный сплав опирался на наши земные разработки и превосходил уже имеющиеся в несколько раз практически по всем показателям.

Всего два типа металлитов – мною найденные и обычный, стандартный, что повсеместно используется в броне. Измененный металл «созревший» был в виде кристаллов, при первичной плавке они теряли свою форму, но само зерно просто организовывало новую единую структуру. Второй же металлит становился в расплаве в виде волокон, чем-то похож на обычную ткань. А вместе это все давало просто превосходную броню. И ведь исследовательский комплекс выдал этот результат, основываясь на наших разработках. Как могли создатели игры настолько предусмотреть всё? Или они просто дернули законы нашего мира, внося лишь минимальные поправки? Скорее всего, так, но все равно поражала степень продуманности мира.

Короче говоря, материал для корпуса я уже нашел. Осталось закупить все остальное, и можно делать новый аппарат, вот только денег нет на закупку. Выход только один – исследования и свое ограниченное производство. Этот комплекс вообще не предназначен для серийного выпуска чего бы то ни было, но единичные модели мог построить самостоятельно. Я в него уже просто влюбился. Но у меня была другая проблема: мне нужен был реальный боевой опыт, ведь что ни говори, а в боевке я все еще оставался нубом. И еще опыт нужен для моего дальнейшего роста – без него не прокачаешь своего перса.

Поэтому все силы были брошены на производство дубликата моего механоида – если перс загнетса, то надо иметь запасной вариант. Архивные копии я делал постоянно, теперь осталось только создать само вместилище. Что-то пришлось покупать, а что-то сделал своими силами. Итак, я готов. Теперь только присоединиться к какой-нибудь заварушке. Так я и оказался опять на базе клана «Северные воины».

– Что, бар понравился или феи впечатлили? – с ехидной рожей напротив меня появился Pliz.

– И то и другое. Привет. – Я не рассчитывал, что придет со мной встретиться именно он, я просто обратился к клану с предложением, суть которого сейчас и должен изложить.

– И тебе привет, будем теперь оба с приветом. – Настроение у человека было явно прекрасное, он мне улыбался во все тридцать два зуба, или сколько их там.

– Я тут немного карту просмотрел, офлайновую, конечно. Но даже по ней получается интересная вещь – кристаллоиды нас будут поджимать по территории максимум через год, причем очень сильно поджимать... – начал было я, но меня перебили.

– Это и так понятно, и не только они – со временем все фракции дойдут до линии соприкосновения. Твоя Америка давно открыта и отложена в долгий ящик. – Он отпил пива и продолжил: – У нас уже смотрели перспективные районы для фортов, но пока это все слишком дорого, важнее набрать хороший темп на старте.

– Все так, – киваю и тоже отпиваю пива, а затем, сделав наиболее ехидное выражение лица, интересуюсь: – Но ведь сейчас они уже тырят наши ресурсики! – сделав немного писклявый голос и скорчив рожу, декларирую я одну расхожую фразу. Плиз прыснул в бокал со своим пивом и закашлялся.

– Ты это, не пугай так, я-то думал, ты нормальный человек.

Секунду я смотрю с невозмутимым лицом на него, а потом не выдерживаю и начинаю ржать. Заразное какое-то у него настроение – ведь собирался вести аргументированно серьезный разговор, а в результате вышли хиханьки да

хаханьки. Плиз тоже не выдерживает и начинает смеяться.

– Ресурсики просто ничейные они таскают, которые ближе к нам.

Плиз тут же подобрался и сразу скинул весь свой веселый тон.

– Твое месторождение нашли?

– Нет, но я у него был, планировал в следующий раз им заняться, а теперь им занимаются кристаллоиды. Я был там недавно – без сна несколько суток провел, но ситуацию разведать. Лови снимки.

– Хм, серьезно. – Он отставил свое пиво и ушел в себя – изучает мои материалы. Да, я слетал туда, но посередине пути установил свою базу, так что немного наврал в этом. Базу заказывал не такую обрезанную, как моя первая комплектация, а за сорок тысяч – усердно копил некоторое время свои поступления. Четыре средние турели и все то же самое, только с искином и более мощным реактором – вот и все, что в ней было, но отоспаться после полутора суток пути можно.

– У них и база там и народу многовато. Мы слишком проредим свой клан, соседи воспользуются точно нашим ослаблением. Так что извини, – он разводит руками, но уходить или прерывать разговор не торопится. Хитрый жук.

– Наемники, приз от вас – большая часть добычи. Использовать грузовозы и любые легкие глайдеры – новичкам веселье и шанс подняться.

– А нам тогда смысл?

– Репутация, опыт первой фракционной войны, опять же опыт и часть ресурсов. К тому же у вас право выбора трофеев. Как и у меня будет, надеюсь, – с невозмутимым лицом пытаюсь вымутить и себе бонус.

– А разве можно расплачиваться тем, что не имеешь? – удивился Плиз. Ну да, в обычных войнах именно так, но ведь здесь фракционная! Я молча скидываю ему ссылку на описание – там есть маленький пунктик такой. Минута тишины, а затем он резко хлопает по столу ладонью, бросает только короткое «жди»

и исчезает.

Ну а что я? Сижу, жду... Пиво тут отличное, феи тоже отжигают – вон бокал пива одному посетителю на голову вылили. Обидчивые. Парень решил после этого повозмущаться, так откуда ни возьмись фей появилось сразу столько, что даже мне было ясно – парень попал. Гвалт они подняли такой, да еще от них шла во все стороны какая-то пыльца, так что все в округе стали чихать. В результате парня просто выперли из бара сами посетители. Есть тут такая фиша: если против твоего присутствия проголосует сколько-то человек, то тебя выкинет. Я вот и наблюдал за всем концертом, затем заказал себе пива, хотя и старое не допил.

– А тебе что, старое не понравилось? – задала вопрос фея, когда играючи дотащила бокал больше себя размерами. Глаза так широко раскрыты, и на лице искреннее удивление – как это я не допил пиво! Я еле сдержался, чтобы не улыбнуться. Кто ее знает, вдруг она вообще огреет меня бокалом, а мне же интересно, что тут происходит.

– Понравилось, пиво здесь просто великолепное. Вот решил, что без второго бокала я никак не смогу обойтись. Да и спросить хотел, за что парня так жестоко.

– Хамил и поймать Колосок хотел. Но пиво все равно не надо раньше времени заказывать. Вдруг передумаешь, а мне потом обратно бокал с пивом тащить. Думай не только о себе, – наставительно и строго отчитала она меня. Я уже не смог сдержаться – улыбнулся.

– Тогда скажи, я бокал сам занесу куда надо.

– Нет, нам тогда опыт не засчитается. – Она зависла перед самым моим носом – так можно и косоглазие развить. Сложно же смотреть практически на кончик своего носа! Видимо, все такие приемы эти маленькие боты давно изучили, и сейчас она давила мне на психику, но так, что не придерешься. Вот же, по сказкам добрейшие создания, а тут бокалом по голове и перед носом висят.

– Ну нет так нет, обещаю исправиться.

– Если в течение десяти посещений не будешь плохого делать, то мы угостим тебя тремя бокалами пива.

У меня высветился входящий квест. Ну, ни фиги себе – тут еще и в баре квесты раздают. Из интереса принял его, и тут же пришел список правил на пять листов. Я аж приуныл, а фея только лукаво улыбнулась и уметелила к себе. Странные создания, тот, кто их создавал – настоящий мастер. А еще через секунду появился Pliz, тут же сграбастал новый бокал и развалился в кресле.

– Не хочешь к нам в клан перейти? Одиночке сложно и медленно, – с легкой заинтересованностью в голосе обратился с ходу ко мне с предложением.

– Спасибо, но нет. В дальнейшем слишком ограничены варианты прокачки, да и интересы клана прежде всего. А это напрягает.

– Смотри сам, – он лениво пожимает плечами и после изрядного глотка пива заговорщицки мне подмигивает. – Ты же купил исследовательский комплекс по глайдерам с ограниченным производством, вот только забыл одну вещь: в дальнейшем искинам у него потребуются тоже опыт для прокачки. И отдавать тебе придется свой. Согласен не развиваться?

Я поморщился, да, эти грабли я уже нашел.

– Да, есть такой момент, но эту проблему я потом решу. А чего предлагаешь к вам в клан идти? Вроде я ничем особым не отличаюсь.

– Из тебя получится неплохой офицер, реально делающий дело. А то у нас желающих много, а вот работать никто не хочет.

– Все как всегда, – только и пожимаю плечами я. – Но я не хочу связываться с кланом, потом это превратится уже в работу – хочешь, не хочешь, а дела игровые сделай и вопросы порешай. Проходили уже. Так что по моему предложению?

– Согласны, но все сделаем по-нашему. Мы еще продумаем там все, а тебя я пока согласен направить в лагерь новичков. Не вскидывайся.

Да я и не думал, но Плиз предупреждающе поднял руку, так что я промолчал.

- Ты одиночка, а групповая игра имеет массу отличий. Просто получишь основы. Твой кораблик весьма удачный разведчик, так что применение найдем.

Дальше события развивались для меня стремительно. Не успел я прибыть в лагерь новичков - нубятник клана, как на сеть пришло несколько глобальных объяв. Первая - это собираемый рейд кланом «СВ» на кристаллоидов, описание условий и удвоенный опыт от системы! Вторая еще лучше - я получил миссию разведчик, по которой мне не стоит погибать в этой заварушке. Если доживу, получу уникальное звание «вестник войны» и постоянный множитель на опыт. Да еще неплохой бонус от системы. Приятный приз! Система учла, что принято мое предложение, хотя тут клан мог и убрать меня из списка организаторов, но не убрал. Спасибо ему за это. Осталась мелочь - не сдохнуть в войне, а так все просто прекрасно.

Нубятник был в полчасе езды на глайдере. Большая равнина, изрытая оврагами и с несколькими старыми горками. Ничего особенного, но местность весьма разнообразна и вариантов действий на ней было множество. Встретил нас средний глайдер с ником Sniper. Ну снайпер так снайпер, мне было интересно, чему станет учить. Мегабойцом я себя не считал и поучиться чужому опыту всегда рад.

Первым делом нас учили движению, как бы это странно ни звучало. Да, именно движению - ситуации, когда стоит выписывать зигзаги, а когда стоит нагло чесать по прямой, как проезжать узкости группой, не создавая заторы под огнем противника, как прикрывать напарника и принимать урон. Самое сложное было заставить себя выскочить, чтобы получить первый залп вражеского глайдера и дать возможность выйти всей побитой группе и разнести его сообщу. Фокус цели и мониторинг карты - главное не увлечься и не попасть под сосредоточенный огонь обошедшего тебя противника. Да много чему учили, всю неделю только и делали, что гоняли и учились выбирать укрытия да разбирать противника на запчасти. Ясно, что сильными бойцами мы не стали, но вполне успели сработаться, уже понимали друг друга без слов и нормально ездили.

У меня в напарниках был Spawn - нормальный парень на весьма шустром глайдере. Единственным недостатком у него были две средние турели плазменных орудий, был установлен дополнительный реактор вместо трюма, но мощности все равно было маловато, и заряд он копил долго. Но меня устраивала

его мощьность залпа, сложнее было привыкнуть, что ему после выстрела надо долго и упорно прятаться, пока он еще накопит энергию на следующий залп.

Мои скорострельные плазменные турели вполне себя оправдали – сам на сам я разбираю любой легкий аппарат, правда, тут мне помогли мои скрипты, но ведь разбираю. Криворукому и скрипты не помогут, был тут один, что ни выстрел, так в «молоко». Явно не дружен со своими руками в прямом смысле. В реале у него нет рук, и он никак не мог привыкнуть, что в игре у него они есть. Но как же он разочаровывал своими промахами; что есть человек, что нет – толку мало.

Затем мы прибыли на базу «СВ» и получили вводную – выдвигаемся завтра, идем с остановками, мы в разведке. Сон бойцов будут прикрывать специальные группы охраны, я так и не понял, когда же они отсыпятся, но это их дело. А вот количество народа меня просто шокировало. Я обычно видел не больше сотни игроков в одном месте – планета огромна, и все обычно заняты своими делами, да и я забрался в самую глушь. А здесь их навскидку было несколько тысяч – орда нубов. В восьмидесяти процентах случаев люди были на грузовых легких глайдерах. Хотя тут все понятно – пришло время менять аппарат, а денег еще недостаточно, а тут такой случай сразу и много заработать. Да и сам я рассчитывал на заработок – деньги очень нужны.

И вот все это стадо сорвалось в поход. Картину нужно видеть! Как только пришла команда на выдвижение, тут же ломанулись как полоумные вперед... Это что-то с чем-то. Смысл? Любому нормальному человеку понятно, что идти нужно группой и вообще выполнять распоряжения отцов командиров, но здесь явно не тот случай. Так же и прилетят в атаку неорганизованной толпой, и положат их всех мелкими партиями. Но мозги вещь такая, они вроде и есть, но пользуются ими не все.

Мы шли в основной группе. Если столько чудиков ломанулось сразу вперед, то смысла нет в разведке, так что мы все держимся одной кучей. Всего нас набралось чуть больше тысячи бойцов – это те, кто исполняет приказы. Считайте треть от всего войска. А стадо уже скрылось с сенсоров, неслись как угорелые вперед. Я мысленно пожал плечами, вроде игра восемнадцать плюс, а такое ощущение, что зашел к школьникам. Все с гонором, но бестолковые.

Пейзаж не впечатлял, лесостепь с редкими вкраплениями невысоких гор и небольших рощ исчезла. Теперь только трава от горизонта до горизонта. Однообразно, хотя в первое время мне нравилось смотреть на пробегающие

пейзажи. Идем со средней скоростью, но не особо напрягаемся – пока нет необходимости в разведке. Затем стоянка на ночь, к которой подтянулось еще около тысячи игроков, и ночевка.

– Спавн, ты что, не выспался? Чего злой такой?

– А, не бери в голову. Дома с женой поцапались. Мы сегодня должны были по магазинам пройтись, но я в игре – тут же событие. Вот и нет настроения.

– Вот поэтому я и не женюсь! – со смехом прокомментировал я. – Девочек и так вполне хватает доступных, зачем голову морочить? Все равно эти инопланетянки нас никогда не поймут, – я шутил, но в каждой шутке есть доля шутки. Найти девушку на время не было проблемой, а заводить детей я пока не хотел – современные технологии отдалили старение на целых сорок лет, и мало кто торопился.

– Твоя точка зрения не блещет новизной, – ехидно выдал он. Потом рыскнул своим глайдером из стороны в сторону и добавил: – Впрочем, как и моя. А вот то, что я забыл заплатить за парковку машины, это плохо.

Он явно еще был между мирами – не отошел от земного и не погрузился полностью в игровой. Мне переключаться было проще, ничего так меня не держало особо на Земле. Работа как работа, квартира обычная, с такими же обычными делами и проблемами жизнь. Жизнь с редкими яркими красками, но она мне нравилась, или я к ней уже давно привык.

– Слушай, я вот только сейчас подумал, ведь такая толпа людей наверняка всех оповестила, что идут воевать с кристаллоидами. Нас там ждут, естественно. Но вопрос не в этом – у них же тоже есть такая же толпа идиотов, что ломанутся вперед. И они схлестнутся с нашей толпой. Так?

– Нет, там всех заставили сидеть в обороне, хотя многие тоже положили на приказ, но большая часть все-таки нас просто ждет. Я узнавал – мой приятель в кристаллоидах. Вот он и сказал – ждут нас там и будут бить. По крайней мере, все настроены очень решительно.

– Тогда наша орда, считай, сократилась на тысячу человек сразу.

– Больше. Зарегистрировались в походе четыре тысячи человек, но часть, получив регистрацию, сразу сорвалась вперед.

– Надают нам тумачков. – Только и вздохнул я.

– И мы им, – явно со злорадными интонациями произнес он. Вот только не понял я, к кому и к чему относится его злорадство, к другу, что ли? А и фиг на это дело. Будет время – будет видно. Наполеон сказал: «Главное ввязаться в драку, а там разберемся». Смущало только то, что Наполеону накостиляли, и видимо тактика его была не совсем верна, зато успокаивает таких великих деятелей, как я.

На третий день стали попадаться остатки глайдеров нашей фракции – явно противник нас встречал частью сил здесь. Итоги войны будут подводиться по простой арифметике: кто больше сдал механоидов, тот и победитель. Мои заумные размышления прервал вышедший на связь наш тренер.

– В два часа ночи по Москве пойдете в разведку. Сейчас лучше отоспитесь, – он начал без предисловий ставить задачу.

– Хм, мне поработать надо еще и спать вообще-то тоже, – задумчиво кидаю я, а сам досадливо внутренне морщусь – в разведку я и сам хотел.

– Так в чем проблема, скачай, если нет еще до сих пор, скрипты на автосопровождение, а ведущего мы выделим тебе, – удивился Снайпер мой недогадливости.

А я сразу вскинулся:

– Скрипты? Какие еще скрипты и где?

– Вот вроде ты умный человек, – театрально тяжело вздыхает он, – но иногда дуб дубом. Так металлит сейчас чаще всего возят. Один ишак тянет за собой толпу на автосопровождении, и еще несколько персов прикрывают группу. Ты что, вообще новости не смотришь?

– Хм, я как-то не ходил группами. А качать где?

- На официальном сайте в разделе «Скрипты игроков». Платные, правда.

Вот тут мне пришлось самому поморщиться – деньги я еще не вкладывал в игру и особого желания для этого не имел, все и так идет нормально. Да и если сейчас попытаюсь вкинуть, это же через аукцион их проводить – долго.

- Не кидаю реал в игру, – отрезал с сожалением я.

- Тогда в разведке вы не участвуете. Удачи.

Никаких поблажек, эх. Но тут уже возник мой напарник:

- Оба не участвуем? У меня установлен скрипт!

- Оба! Только сработанные двойки идут.

Вот тут наши дружеские отношения со Спавном дали трещину – он озлобился на меня из-за отказа и весь день молчал и демонстративно игнорировал. Ну и черт с ним. У него своя жизненная позиция, у меня своя. Я не противник вкладывания реала, но вот из-за каждой мелочи его тратить не собираюсь. Проще говоря, жлоблюсь.

Зато на стоянке я сразу вышел из игры и занялся написанием своего скрипта. Руки и голова есть свои, так зачем тратиться? Правда, рабочий план пришлось опять несколько подвинуть. Ох, и придется мне скоро забросить на недельку игру совсем.

Скрипт я написал к назначенному времени. Но уже хотелось спать, и я просто завалился на диван. Да плевать, свое здоровье важнее. Будут еще разведки и подобные ситуации, а скрипт пусть поваляется.

- Ну что, напарник, выспался? Или и сегодня будешь весь день дуться, как маленький ребенок, – стал подкалывать я Спавна, он с утра что-то опять был не в духе.

- Выспался, даже и хорошо, что не пошел в ночную разведку... Жена до сих пор пилит.

Вздыхает еще, чего вздыхать-то? Его жену я тоже вполне понимаю. Женщины – это такой домашний зверек, что постоянно требует к себе внимания, а иначе превращается в рыбу-пилу. Но пока внимания хватает, то все прекрасно – пушистик вполне мил и добр.

– Смотри, удалит тебе аккаунт, пока ты спишь, – поддел его я. А сам активирую свой скрипт, пока не буду ему мешать, пусть работает, я лишь буду следить. Да и вообще, можно спокойно поговорить не отвлекаясь.

– А чего ты мне в зад пристраиваешься? Ты что-то очень подозрителен стал. И жены у тебя нет. Настораживает.

– Скрипт тестирую, вчера писал, чтобы ты не плакал мне в жилетку. Покатайся с разными скоростями и направления разные бери – надо проверить, как работает.

– Так ты меня ишаком решил сделать? Нет, ну вообще народ борзеет! Кстати, там же нужно мое согласие, и консоль управления твоим глайдером должна у меня появиться.

– Говорю же, сам писал, нет тут ничего. Просто делает все, как и ты, ну как умеет, по крайней мере, и еще. Лови запрос на пересылку данных – то, что засечет, тебе скинет, если что-то важное. Тоже не знаю, как критерии настроил. Короче, пусть учится. Я понаблюдаю за ним – если что, исправлю, пока не поздно.

– Сам писал? Прикольно, так это тебя можно тиранить, если что-то понадобится?! На каком скрипт-мэйкере ваяешь?

– Ты немного путаешь. Это не совсем скрипты, как бы тебе пояснить... Вот представь себе дерево. Представил?

– Ага.

– Проблем не возникло, а попытайся вспомнить его детально. Скажу сразу – долго будешь думать и перечислять, что у дерева есть вообще. А вот детально ты его не представишь. Все потому, что есть некий блок, который переводит поступившую информацию просто в индексы. Ну вот, например, дерево имеет

индекс один, камень – два и так далее. Каждый объект, который мы изучаем, раскладывается на составляющие индексы. Но нам не нужны абсолютно все его детали, мы просто их усредняем. Есть такое понятие – нейронные сети, они могут самообучаться и находить верные решения на основе статистики, ну и не только ее. Так вот, для нас дерево – это просто набор базовых признаков. При необходимости мы переводим их обратно, но уже в усредненном значении. Мы никогда не вспомним дерево полностью, если не выделим именно это дерево в особый объект. Все объекты выстраивают зависимости: ветка принадлежит классу дерево, лист – ветке и так далее. Все эти зависимости группируются по своим базовым признакам. Например, у нас есть локация город – это один базовый признак. И есть, допустим, игра – это второй базовый признак. Вот все объекты по ним и группируются. Теперь, если ты находишься в игре, то в первую очередь ищешь в группе с этим же базовым признаком. То есть твой глайдер встретить тут это нормально, и то, что их тут тысячи – тоже, мы эти события не обрабатываем, если они не несут для нас признак враждебности. Пропускаем мимо сознания, проще говоря, ну есть и есть, чего голову забивать. Просто фон. А вот в городе, если встретим глайдер, то сразу вскинемся – он не принадлежит этой группе, и человек в первую очередь обратит на него внимание. Все, что выбивается из группы, сразу приводит к выделению объекта. А вот дальше все зависит от базовых действий. Если это безопасный объект, то мы можем просто посмотреть на него внимательно и поудивляться, а если есть признак опасности, то либо бежать, либо атаковать. Вот эти базовые действия все тоже прописываются к любому объекту, как и возможные. Камень можно кинуть, палкой ударить. Вот наработка всех этих связей между действиями и объектами, да и само заполнение базы, и есть обучение. Те скрипты, что делаю я, это и есть запись особой группы с действиями и установлением связей, а то, что ты говорил – просто безусловные приказы, грубо говоря, бот. Поэтому боту нужна панель управления, а мне просто передать управление своему механоиду и отдать приказ. Вот я и создал группу «прицеп», механоид выбирает действия внутри этой группы и отсортировывает объекты. На основании их типов выполняет действия, не выходя за заданную линию поведения. Проще говоря, это как если бы ты сказал «иди за мной», и я пошел, основываясь на своем собственном умении и опыте, а не по твоим командам – сделай шаг, подними ногу. Понял?

– Смутно. Короче, ты ходишь сам, а все остальные ламеры. Это я понял. Скрипт дашь?

Я поморщился, ну вот и чего распинался? Мой скрипт просто так не передашь – он требует подгонки к месту прописки. Мне это сделать можно быстро – есть

средства, но вот их как объяснить постороннему, я не знал.

- Они просто так не передаются. Скрипт делался под мою базу, давай свою и завтра тебе напишу. Но не за бесплатно, естественно.

- Жмот, он и в игре жмот, - подвел итог напарник и рванул вперед. Мой глайдер шел за ним, но чуть сбоку - это и правильно. Зачем идти в струе? У скриптов была с этим проблема, сбоку мог быть не тот вариант движения - мины или препятствия, так что тащились сзади. У меня же с этим проблем не было. В целом тестом я был доволен, хоть и пришлось еще внести несколько правок. Зато напарник успокоился и не донимал меня. А потом я по-тихому слинял из капсулы и ушел работать. Деньги мне нужны в реале, впрочем, как и всем.

В час по московскому времени я был уже в онлайн, но спать все равно хотелось, покемарить успел всего три часа, только больше еще захотел. Так или иначе, но свое участие в ночной разведке я подтвердил. Теперь осталось только дожидаться напарника.

Srawn явно задерживался, но мне пришло на почту извещение, что он все же будет. Приказ на группу я уже получил и просто дожидался напарника. Делать было нечего, и я первый раз в игре обратил внимание на звездное небо. Здесь оно совсем другое - звезд было больше. Или это мне так кажется? По сути, я уже и забыл, когда смотрел на звезды. Даже вон метеориты нарисованы, хотя, может, и боты с орбиты спускаются. Нет, не боты - вокруг них поле есть, а тут горящая звезда - значит, все-таки метеориты. Прикольно.

- Фух. Еле успел. Спасибо, что подтвердил заявку, сейчас поедем, я только отдышусь. Кстати, а куда нас отправили?

- Ты не поверишь, - вперед. Заре навстречу, или как там было.

- Шутник, мля. Давай уже запускай свою шарманку и скинь мне все же задание.

- Лох, это судьба. У тебя в почте от командира письмо лежит. Я специально узнавал, так чего ты ко мне прикопался?

– Ненавижу программистов. Нет бы как все люди нормальные делают – сразу сказал, а ты выдрючиваешься.

– Потому что сказал господь: «Скучно мне». Пять минут на ознакомление и погнажи, веду я. Ты сзади прикрываешь, короче типовой вариант атаки, если что.

– Добро, – сразу перешел на серьезный тон напарник. Вот и молодец, а мне действительно было скучно, но теперь я мысленно сделал глубокий вдох и постарался выкинуть из головы все лишнее. Ночная разведка – это не прогулка.

Лечу на средней скорости, автоматически выбирая дорогу так, чтобы без проблем было двигаться двум глайдерам – напарник идет чуть сзади и левее. Это уже привычно, да и свои скрипты я накатал для этого случая еще при обучении. Что бы там ни бурчал Спавн, а идти именно со мной ему нравится. Далеко не все ведущие нормально выбирают дорогу, и приходится насиловать движки и следить в оба – куда едешь.

Едем уже два часа, но только сейчас я сбросил скорость. Даже первое время показалось, что мы стоим на месте, но это не так. Наша скорость восемьдесят километров в час, а не двести, как было до этого. Скорость я снижал по одной причине: что-то выбивается из привычной картины левее нашего движения, но что именно, понять никак не могу – мало данных. Ползем медленно, пока звуковые сенсоры не ловят отголоски взрыва. Твою мать, где-то идет бой. Но скорость все же не увеличиваю – сначала разберемся.

Напарник молча выполняет мои команды. Спорить можно потом, а в бою выполняют приказы. Это правило в нас вбил Снайпер жестко, и вопросов не возникает. Нет ничего хуже, когда тебя в такой ситуации начинают отвлекать, я полностью сосредоточен на обработке информации. Механоид перелопачивает все данные, пытаюсь идентифицировать события и разглядеть в ночной тьме противника.

Вот и показалось место бойни. Именно так – караульных вырубил сразу. Скорее всего, проспали. Подобраться незамеченными тут трудно. А всех остальных мехов просто разнесли сонных – хозяева мирно спали себе в постелях. Вот и нет еще одной группы наших механоидов в двадцать глайдеров. Неспешно облетаем обломки... Персы все забраны, так что сомневаться не приходится – это действовали кристаллоиды. Вызываю карту и пытаюсь сообразить, куда они

могли податься. Вариантов масса, а следов наши аппараты не оставляют на земле.

Стоп, как это не оставляют? Земля остыла, а воздух из двигателя довольно горячий. Можно найти след, ведь что-то да нагрелось на поверхности. Ну хоть немного, но должно было. Расходимся и начинаем искать следы. Минут двадцать пролетают безрезультатно, пока не находит зацепку мой напарник. Уже с ним вместе, настроив обработчики на поиск, идем по еще свежему следу. Противник торопится убраться отсюда. Сложный выбор – днем мы их потеряем, да и если задержимся, тоже потеряем, а если будем лететь на полной скорости за ними, то можем влететь в засаду.

Скорость не меняем, нервы напряжены до предела. Опасность может грозить откуда угодно, и приходится все обрабатывать более тщательно. Спасает мой апгрейденный механоид – мощностей хватает для обработки всех данных. Но мы не торопимся. Вот след стал свежее, нагоняем, не иначе. Хотя могли и просто уйти на форсаже – тоже вариант. Что выбрать? Душу гложут сомнения, но я решительно выбираю наращивание скорости, правда, не на полную мощность двигателей.

Нагнали противника мы уже под утро. Стоянка странных глайдеров, чем-то похожих на кристаллы, была в низине. Часовые тоже имелись, но нам повезло – нас не заметили. Я снизил скорость сразу, как ландшафт изменился. Это автоматически произошло, я даже не задумывался. Сейчас мы висим в двух километрах от стоянки противника.

– Что делаем, напарник? – Я слез с горки, на вершину которой высовывался только блок моих сенсоров, и теперь хотел принять решение. Цель была вкусной. Спящих валить это не то же самое, что и бодрствующих. Вот только одна мелочь смущала: охранение не спало, в отличие от наших раздолбаев. Или как мы все стали называть «нубо-орды».

– Подкрепление, даже если и вызовем, не успеет, часа через три они снимутся, скорее всего, пойдут в автоматическом режиме, а сейчас могут ждать свои группы. Ты видишь их количество? Тут штук тридцать, но охранения здесь много... Значит, это не для одной группы.

– Думаешь? Я бы такое как раз и поставил – успеют разбудить, если что не так.

- Нет, ну цель-то заманчивая, но потянем ли? Нас только двое, была бы еще парочка двоек, можно и рискнуть было бы, - с явной досадой размышляет он. Хм, а ведь можем и без группы, ну-ка.

- погоди минуту, ща прикину.

Загружаю эту карту с расположением противника в свой тактический анализатор - моя гордость, честно стыренная в другом проекте и прикрученная здесь. Затем идет поиск вариантов. Тут уже вручную прикидываю мощность залпов и гарантированное уничтожение противника. Компьютер моделирует дальше уже автоматически возможные варианты действий. А ведь может получиться, хотя и рискованно.

- Есть вариант, но рискуем. Сильно рискуем. Ты как?

- Я-то за, а вот ты что? Тебе же подышать нельзя. Или забыл? - доносится через динамик сердитое ворчание напарника.

- Пофиг, переживу, сейчас я сам верю, что получится, значит, должно получиться. Ты со мной?

- Спрашиваешь. - Фыркает и раскрывает ракетные шахты.

- погоди, план действий тебе сейчас сброшу, главное не задерживайся нигде и будь рядом со мной. Я тут прикинул уже все. Первым делом сносим противоположного дозорного, к нему с этой стороны мы сможем незамеченными подобраться на малом ходу. Затем возвращаемся к тому, что ближе сюда к нам сейчас, по противоположным двум - наши ракетные залпы одновременно с уничтожением второго дозорного. Едем в кучу, у тебя как раз перезарядится, затем карусель.

- Принято.

Крадемся. Вернее подкрались. В игре мое сердце - это мой реактор, но как объяснить ощущение, что оно учащенно бьется? Как вообще это может делать реактор? Вот вам и наслоение понятий. Замираем на долю секунды и вместе вырываемся вперед, я делаю залп одновременно с напарником. Все, минус один.

Тут же в скольжении разряжаем ракеты по противоположным, я про себя считаю секунды – жду перезарядки Спавна и луплю своими пушками по следующему врагу. Он быстро очухался, и мне в ответ уже тоже прилетает. Ничего, нос у меня неплохо забронирован, так что еще помучается. Перезарядка завершилась, и мы уже вдвоем разрываем в клочья дозорного. Тут же боевой разворот и вклиниваемся в гущу сонных кристаллоидов. Вовремя – по нам выпустили ракеты, у моего напарника хорошая РЭБ, а у меня неплохие лазеры ПРО. Вдвоем отбиваем залп, часть ракет взрываются в самой гуще врага. Я тоже веду огонь из плазменных орудий во всё, что есть рядом.

Как это ни странно, но в голове вымело все лишние мысли – есть только азарт боя. Вот противник израсходовал свои ракеты, и три глайдера стали выходить на позиции эффективного огня по нам, мы же прикрываемся постоянно корпусами спящих глайдеров. Сердце испуганно бьется в груди. Кристаллоиды имеют дальнобойное и мощное вооружение; если выйдут на безопасное расстояние, то втроем нас просто расстреляют, причем безнаказанно. Но враг в спешке сделал самую очевидную ошибку: два глайдера стали взбираться на горку, а третий пошел в обход. Я понимаю, что в тыл выйти заманчиво, но насколько же это глупо при скоротечном бое. Кто даст ему столько времени?

Тут же срываемся в атаку – как раз в промежутке между залпами по нам. Маневрировать приходится так, что я даже сам удивляюсь – неужели я так могу? Лупят большей частью по мне, почему не знаю, но нет времени задумываться над этим. Мы проскакиваем расстояние до отделившегося умника и в боковом скольжении начинаем его уничтожать. Нервы у парня сдали – лупит в белый свет как в копеечку. Мимо, настолько мимо, что просто диву даешься.

Прожил он недолго, а мы опять парой несемся к двум последним. Прячемся за холмами, меняя траектории полета и в рваном ритме. Есть такой стиль – «полет красных собак». Не спрашивайте, почему такое название, не знаю, я знаю сам стиль. Это аппарат движется мощными рывками, как будто каждый раз ему дают под зад хорошего пинка, причем в непредсказуемых направлениях. Вот в этом стиле я лечу. По мне лупят первым делом, вообще сосредоточились только на мне, моего напарника стали игнорировать.

Вышли на дистанцию и ведем огонь опять в боковом скольжении, но идем по кругу в противоположные друг от друга стороны. Мой щит пробили, броню тоже уже на морде всю искромсали, но жить уже этим парням недолго – пару залпов.

Всё. Охраны нет, и мы начинаем просто расстреливать спящих. Как в тире, но не расслабляемся – пару раз уже некоторые просыпались и пытались дать нам отпор, но куда там... Сильно вы сопротивляетесь под сосредоточенным огнем двух противников, когда еще сами не можете сориентироваться в обстановке. Короче, разбили мы их всех без потерь и фатальных повреждений. Затем просто собрали трофеи – как вражеские механоиды в виде кристаллов, так и наши шарики. Ребята неслабо успели поохотиться – выпотрошили из их трюмов более шестидесяти механоидов нашей фракции.

– У нас неприятности, сюда на полной скорости движется еще одна группа, там двадцать три штуки, – оторвал меня от приятного занятия дозорный, он же Спавн. Ну кто-то должен следить за ситуацией, пока я набиваю свой трюм. Вооружение можно снять, да и останки надо проверить, еще есть где покопаться.

– Прекрасно, еще двадцать три бонуса. Ты просто замечательный вестник, гребни сюда. Мины ставить будем – все в этой точке. Поймал на карте?

– Да.

– Ну и замечательно, ставим быстро – времени нет. А я-то думал, как мне трюм освободить, чтобы все влезло. Прет, так прет, – стал я зачем-то сам с собой рассуждать по внутренней связи.

– Тебе говорили, что ты ненормальный? Еще и этот твой танец. Это ж пипец просто, ты вообще где учился? Ты точно программмер?

– Рот закрыл, ибо дел немерено, еще трофеи собирать. Работаем. –
Проигнорировал вопли напарника – некогда. Потом потрещим.

Заминировали быстро, потом поменяли позицию. Нас уже засекли и неслись самой короткой дорогой, но это не важно. На новом месте я быстро скинул вторую часть мин и оттянулся в другую сторону вместе со Спавном. Ждем.

Эти чудики реально решили, что мы сбегает от них, и влетели в минное поле на полной скорости – так торопились нагнать. Еще бы, на их сканерах показывало всего двоих противников. Вот и нет уже большей части группы, Еще с пяток умников пытались нас охватить с фланга. Хотя пофиг, что они там хотели, но

факт в том, что эти умники тоже не смотрели под своими ногами, в фигуральном смысле конечно. Пятерых уцелевших, но все же поврежденных кристаллоидов мы добились в нашем фирменном стиле. Тут уже не обошлось без неприятностей – мне снесли правый манипулятор с вооружением. Обидно и плохо. Но и этого врага мы растерзали.

Затем новый сбор трофеев – снимали вооружение и подбирали персов. Кстати, и у этих нашлись в трюмах бедняги из нашей фракции. Хотя понять я их могу – день прутся кому как бог на душу положит, а ночью тупо спят. Вот сонных их просто и выбивают такие летучие отряды. Грамотные ребята, в отличие от нашего стада. Затарились мы хорошо, но полностью разобрать трофеи не успели – сканеры уловили еще движение в нашу сторону. Короче говоря, мы плюнули на все и слиняли, пока есть такая возможность.

– Ты шизанутый, Олег, явно ненормальный. И самое обидное, что мне никто не поверит, если я расскажу всё, как было, – завел свою шарманку напарник, когда мы были уже в относительной безопасности.

– Соври. Только мне скажи, что врать будешь, будем врать вместе. – Я мысленно пожал плечами. Зачем вообще кому-то об этом говорить? Трофеи уже есть, теперь главное их сдать в приемник – лидеру похода, а он уже их передаст, выставив маяк, админам. Вернее боту, хотя разницы, по-моему, тут нет. Ну надо же как-то обосновать было передачу, чтобы не взрывало мозг. Игроки не любят сидеть без персов. Затягивать это дело не будут, а мы получим свой опыт и за спасение наших, и за уничтоженных противников. Мы в группе, и поэтому опыт делится пополам. Кто там сколько навоевал, неважно; важно, что мы отдельный отряд и мы на одном уровне боевой мощи. Оно и правильно – не все могут принять участие в бою в отряде, нужны и дозорные, и охрана лагеря, да много кто еще нужен, и как их тогда заманить в поход? Вот то-то и оно.

– Ты ненормальный, хотя на вид вроде как все. Зато теперь понятно, почему наш Снайпер так к тебе относится, – заметил родственную душу шизика.

– Нервный ты какой-то, чего переживаешь, вполне нормально так поднялись, теперь еще пару миссий и можно брать базу противника.

– Точно родственник Снайпера. Был один безбашенный, теперь двое, и я в одной команде с таким. Вот уж повезло так повезло.

– Будешь ныть, не возьму в следующий раз, – решил прекратить ворчание я.

– Ха, кто ж теперь тебя одного отпустит, нет уж – сказали со мной, значит, со мной.

Ну вот что за человек – ноет тут, а только посылаешь лесом, так сам же не уходит. Хотя и привык я к нему уже. Нормально сработались, и залпы его очень даже в тему – сносят противника только так.

Прибыли в лагерь, отчитались, сдали трофеи. Я себе, правда, зарезервировал две лазерные турели средней мощности – они мне очень понравились. Все трофеи я оставить не мог – условия квеста, и так имел право только на одну, так что пришлось просить. Но мне пошли навстречу – улов был неплох, да и бой получился неплохим. Короче, нам дали поблажку. Опыта же мне принесло весьма нормально за уничтожение и доставку механоидов, можно сразу раскачиваться на следующий уровень. Но я не торопился – вот вернусь, тогда и раскачаюсь. Иначе может все пропасть – убьют меня, а перс потеряется или его лоперы уничтожат, и что тогда? Вот то-то и оно. Лучше подожду.

Еще одну ночь мы сходили в разведку, но на этот раз впустую. А на следующую нас не пустили. С нами связался Снайпер и приказал сидеть тихо. Я было хотел возмутиться, но, как оказалось, зря. Один из сонных персов противника снимал все на видео – тупо забыл отключить запись, а тут как раз мы налетели. Вот наши подвиги этот засранец и выложил на форум, только не на внутренний клановый, а на общий фракционный. Затем видео было дополнено избиением второй группы, и все это уже попало на общий. Мы прославились! Приятное событие и тешит наше эго, вот только во фракции кристаллоидов выдали на нас квест – на наше уничтожение. Да еще и с классными призами. Теперь только ленивый не мечтал нас поймать и уничтожить. На охоту вышли даже средние глайдеры – приз, видимо, того стоил. Известность нам сразу перестала нравиться, хотя бы потому, что квест был не ограничен по времени – он постоянный! Нас будут убивать всегда, если смогут найти и дотянуться. Вот так и понимаешь всех знаменитостей – кому нужна такая слава, если теперь нужно постоянно опасаться. Ведь не всегда же воюем фракциями – тут и мирные времена есть, а теперь у нас нет понятия «мир». Спавн приуныл, но скрашивало его настроение осознание своей значимости – как же, столько сразу поклонников, вернее поклонниц. Старый кобель, хоть его жене жалуйся.

Слухи я про себя не собирал, но их собирал напарник. Мне же быстро надоели все эти нелепицы, и пришлось пресекать подобные разговоры на корню. Думаете, он расстроился? Три раза «ха». Он открыл свою ветку на общем форуме и стал там их все собирать и активно обсуждать. Прямо как дитё, а вроде на вид взрослый мужик. Но, с другой стороны, каждому нужна отдушина, где он может притворяться немного ребенком и почудить. Сам такой.

– Завтра мы будем на расстоянии атаки, выходим к позициям кристаллоидов, – сообщил мне новость напарник, правда, я не знал – и так висело объявление на почте.

– Это хорошо. – Я усмехнулся. – А то чувствую себя арестантом – из лагеря вообще не выпускают, идем под охраной, как черт-те кто.

– Это нормально. Если нас грохнут сейчас, то команда много очков потеряет – на нас же есть контрквест. А вот если выживем, то наоборот – нам пойдут плюшки. И большие.

Немного забавно смотреть, как он пытается многозначительно поднять палец вверх – вышло только развернуть манипулятор и чуть выдвинуть клешню. Как-то незаметно стали понимать уже жесты в игре в переводе на язык тела.

– Да знаю я. – Я с досадой газанул на небольшом холме, обдав пылью плетущихся сзади охранников. Они тоже были не рады такому развитию событий, но приказ есть приказ.

Встали на ночевку уже в усиленном охранении. Противник рядом, и ожидать следует всякой пакости от него. Нас же включили в группу ближней разведки, но на пост заступать только на следующий день. Я уже своей композитной кожей чувствовал, как нас зашлют на самое безопасное направление от греха подальше. Умом я понимал – зачем терять дополнительные плюшки из-за нашего неумного желания поучаствовать, да и бой дело непредсказуемое. Понимал-то я понимал, но ощущать себя балластом очень неприятно, пусть и ценным балластом. Вся моя душа была против такой постановки вопроса. Схватка – это что-то запредельное по выбросу адреналина в кровь. Эмоции взрываются вихрем, и сознание очищается только для битвы. Ничего лишнего, все для боя и победы. Победы любой ценой. Я жаждал повторения этого и отсиживаться в кустах был совсем не намерен, но кто меня спрашивает. Да и логика твердит о

правильности данного решения. Обидно? Не то слово. Но злиться не на кого, только и остается срывать досаду.

Как я и ожидал, в разведку нас отправили группой в десять глайдеров куда подальше, а вернее на самое безопасное направление. Почему группой, думаю, всем и так понятно, так что тут все ожидаемо. Это не добавило мне хорошего настроения, но умом я понимал правильность решения, так что молча стал выполнять приказ.

Разведка наша была очень сложной – просто засесть где-нибудь и мониторить обстановку. Правда я не верил, что здесь мы вообще кого-либо увидим, но отнесся со всей серьезностью – сказано смотреть в оба, значит, будем это делать. Терпеть не могу идейных или умников, что знают, как лучше всего сделать после отданного приказа. Зачастую именно такие и подводят. Глупо дохнут и подставляют всех, так что уподобляться им я не собирался.

Распределились небольшими кучками – две по четыре глайдера и в одной два, и залегли. Оврагов тут хватало – видимо, тут раньше текла река, но куда-то делась со временем. Но оврагов было просто невероятное количество. Растительности было мало – трава и трава, что тут сказать про нее... Разная трава вида сорняк. Высунули наверх выдвижные блоки сенсоров и, притушив мощность щита, перешли в режим маскировки. Он не ахти, но складки местности нам помогут оставаться незамеченными если что.

Кстати, двойка глайдеров явно клала большой и толстый на мой приказ. Место они выбрали совсем не там и не то, они выбрали глубокую ложбину позади нас, а должны были сбоку и левее – так был бы охват сенсорами большей территории. Но что я им сделаю? За уничтожение своих при принятом квесте большие штрафы, вот и матерюсь тихо. Ну хоть остальные адекватные попались – выполняют молча. Понимают, что их сослали для того, чтобы сохранить мою тушку и моего напарника, но выполняют. Хотя и злятся на меня, и чего, собственно? Я, что ли, отдавал им приказ? Ну да ладно – сидим и ждем у моря погоды. Ждать нам долго придется, так что сразу себя настраиваю на нудное времяпровождение.

Скучно вот так просто сидеть в засаде. Ничего не происходит очень долго, а где-то далеко отсюда идет битва. Эх, все самое интересное пропускаю. Вдруг появляется четверка легких кристаллоидов, идут под углом к нам и далеко. Может, поближе подъедут, и мы их тут накроем? По дальности их оружие вне

конкуренции – у нас ближний бой, но очень мощный залп, у них дальность в козырях. Просто не доедем, у них башенки установлены наверху – развернутся и расстреляют издалека.

Стоило мне только дать команду «ждем», как тут же возникли два отщепенца. Послушал большей частью о себе нелестные и грубые слова, да и всем остальным перепало. Они срываются в погоню. Что делать? Идти за ними? Погибнут же идиоты! Хотя, а что мы сделаем? Будем гнаться за легкими до самой их базы? Скорости-то примерно одинаковые, да еще мы тут гости, а они уже давно тут. Нет, лежим и смотрим.

В душе опять скребут кошки – пусть идиоты, но в моей же команде, а сейчас я практически их предаю. Вдесятером, может, и загнали бы врага, а им одним без шансов. В эфире стоит мат на мате – бойцы явно нас решили обругать поосновательнее. Мат-фильтр, что ли, включить? А хрен с ними, потерплю. Вдруг замечаю, что та четверка не единственная – буквально посередине пути между моими бойцами и нами выметается еще одна. Вот это дела! И как мы их не заметили?

Теперь уже идти в атаку без шансов – две четверки против наших двух; вот только нам надо их догнать, а им хватит и просто отхода. Не выйдет ничего уже точно. Доношу свою мысль своим парням, в ответ слышу пару слов и о себе, но не все меня матерят – часть людей и поддерживает. Гашу спор в зародыше, и опять тянутся томительные минуты.

Вдалеке звучат два взрыва, и две зеленые метки гаснут – ну вот и все, отъездились. Опять сидим и ждем, теперь не только скучно, но еще и совесть грызет. А что если бы мы сразу вмешались? Но сделанного не изменишь, и остается только ждать.

Радар вспыхивает множеством меток практически у всех нас одновременно. Ох ё... Больше сотни легких и средних глайдеров кристаллоидов идут тем же курсом, что и разведчики. Тут же передаем сообщение нашим войскам о противнике – надеюсь, нас не засекут здесь пеленгатором. Да и вообще, пеленгаторы редкость, так что шансы остаться незамеченными у нас есть, иначе мы проживем тут недолго.

Почему недолго? Так мы же в оврагах, и высунуты только блоки сенсоров, да и те пассивные. Поздно видим цели. Стояли бы на равнине, засекали бы раньше, но стоять истуканами – это прекрасная цель для дальнобойных лазеров. Не вариант.

– Парни, пропускаем всю колонну, потом попытаемся ударить им в тыл, как они ввяжутся в бой. До этого сидим тут тихо. Обнаружат – нам какую, – вот и весь мой гениальный план, что я смог придумать.

– Да уж, кто там у нас ныл, что все пройдет без него. Вот теперь есть возможность стать героем. Мертвым... – это Спавн ворчит, кто же еще.

– Не расслабляемся, и если там кто верит в богов, помолитесь, может, нам это и поможет.

– А кому молиться-то?

– Админам, конечно, – тут же вставляет свой ехидный пятак напарник все тем же ворчливым тоном. Я не могу сдержаться и хихикаю. Мой сдавленный смешок спускает какой-то невидимый курок, и теперь вся команда ржет.

Лежим и ждем, пока мимо нас протопает эта группа глайдеров. И ежу понятно, что если засекут, то мы даже выстрелить не успеем – снесут с ходу. Хочется не просто прижаться к земле, а вообще в нее закопаться, кстати, надо об этом тоже подумать.

Сначала прошли легкие аппараты, потом средние, а вот за ними уже два десятка тяжей, да еще каких! У каждого тяжа всего по одной установке, причем даже не в башне, а в корпусе – вдоль оси по центру. Но размер дырки, что плюется излучением, поражает. Не дай бог попасться ему на мушку! Фокусирующий концевик подвижен – я видел, как им тут шевелил один, но его радиус поворота невелик, так что шанс убежать от такого есть.

Тяжи прошли дальше и рассредоточились в цепь. Ясно, будут издалека валить, вне зоны огневого контакта основных групп. Надеюсь, наши успели перегруппироваться – удар в спину такой, может решить однозначно, кто в этой войне победитель. В голове испуганными птахами мечутся мысли. Что делать? Атаковать их? Но если придет подкрепление к ним, чего уж проще послать

десяток легких аппаратов, то нам хана и цели мы не добьемся. С другой стороны, вот так смотреть, как эти монстры будут избивать наши войска, тоже невмоготу.

Тут я замечаю, что энергетического щита у них нет! Ха, а ведь это шанс. Быстро озадачиваю свой тактический блок расчетом атаки – надо провести все быстро и идеально. По мере перебора вариантов выбираю более или менее подходящие и вношу правки в реакции противника. Эх, мне бы местные шаблоны действий, особенно чужих фракций! А чего уж тут, что есть, тем и будем пользоваться.

План готов, я уже мысленно в голове его прогоняю несколько раз, и вроде все нормально. Вернее не нормально, но шансы хоть у кого-то остаться в живых есть.

– Слушайте сюда внимательно. Ловите план атаки, кто уцелеет, драпает в степь; своих мехов вытащить не пытается да и чужих тоже. Просто не успеет, ну а если никто не выживет, то и волноваться не о чем, – усмехаюсь я и жду реакции. В ответ только одобрительное угуканье. Ну и ладненько. Три, два, один...
Понеслась душа в рай.

Вздымая просто огромное облако пыли и скашивая высокие заросли местного кустарника, мой глайдер вылетает из ямы. Буквально через секунду со мной вся уже моя группа. Даем ракетный залп по двигателям тяжей – убить не уьем, но вот повредить должны, а с неповоротливым противником проще.

На удивление, даже с такого близкого расстояния вражеская ПРО сумела уничтожить часть ракет, но это уже не поможет. Естественно, не все ракеты попали в двигатели, но главное дело сделано – большая часть противника стала ограничена в маневре. Мы быстро сокращаем расстояние. Вот уже в прицеле вырастает противник. Большой, зараза – я как карлик по сравнению с ним. Залп!

Мысли все опять убежали, и остались одни отрывки. Рывок, залп, боковое скольжение, залп, поворот, залп. Думать некогда – тут уже решают все наработки в скриптах и свои личные умения. Моя цель даже не уничтожить как можно больше противников, а просто стрелять в них и оставаться живым.

На окраине сознания отмечаю лишь факт, что двое из моей группы уже погибли – эти тоже умеют прикрывать друг друга, даже с поврежденными

движками. Мы с напарником пока целы, хотя какие тут повреждения – одно попадание, и идешь в ангар. Не знаю, сколько длится бой, но неожиданно противник заканчивается. Я только вышел на удобную позицию, а его уже снесли. Осматриваюсь. Нас осталось трое. Горячка боя еще полностью не ушла, и мне трудно сосредоточиться на умных мыслях – мне еще требуется стрелять и уходить от залпов. Но я заставляю себя сосредоточиться, так и есть, к нам спешат легкие аппаратики противника, и давно спешат. Черт, я совсем забыл о своем же распоряжении – теперь убегать уже поздно. Можно, но далеко не факт, хотя...

– Делай, как я, – только и бросаю я в сеть и резко отваливаю от поверженного противника. Резкое ускорение с боковым скольжением поднимает просто тучи пыли, но мне этого мало, и я выпускаю еще дронов-помехоустановщиков. Напарник тоже выпускает своего, а третий боец морозится, ну или нет у него уже его или поврежден – некогда. Резко ныряем в ложбину и тут же гасим щиты. На малом ходу плетусь по её дну. Делаем изрядный крюк, но выходим уже у холма. Вот так-то лучше. Неспешно высываю сенсоры и осматриваюсь. Так и знал – противник разделился. Часть пошла проверять русла, а двое остались на равнине. Вот они-то нам и нужны. Холм – естественное и самое лучшее место для наблюдения и своевременной помощи своим. А мы за ним. Ждем.

Я про себя матерю этих засранцев – ну что за нубы, вот же место, для вас созданное, а вы все торчите там! Но, в конце концов, они решают взобраться на холм. По металлическому телу проходит дрожь. Хм, по идее по человеческому должна была пройти, а не здесь. А все равно. Не важно. Это тело ничуть не хуже человеческого.

Противник взбирается на холм и получает сразу залпы от нас. Вот и нет их – ждали минут пять, а сам бой меньше секунды. Но уже некогда размышлять, несемся к засечкам остальных врагов. Пока они еще не поняли, в какой ср... оказались, но через минуту до них дойдет – мы постараемся.

Как и ожидал – первого расстреляли безнаказанно абсолютно, он даже не успел среагировать. Его напарник начал разворачивать в нашу сторону башню, но времени на это ему не хватило. Сносим! Быстрое перемещение к следующему месту, но тут уже нас ждали, вот только видимость сенсоров в этом овраге ограничена и ждали нас не с той стороны. Еще минус два.

Последнюю двойку уже дуэлим на равнине. Выскочили, засранцы, но расстояние мы уже сократили. Я опять двигаюсь рывками пинаемого человека – системы наведения у противника постоянно промахиваются. Нуб он, все за него делает комп, а комп не может просчитать такое случайное движение. Был бы умным на одной интуиции меня поймал бы, но нам же лучше.

Все, последние минус два – чисто. Быстро собираем трофеи и персов. Своих и чужих. Времени мало – к нам мчатся середнячки, целых шесть штук, но это не страшно – успеем собрать основные трофеи и сбежать. Не все собрали, что хотелось, но я все же успеваю вырезать одно орудие тяжа. Грубо и, наверное, прихватил что-то лишнее, а может, и не захватил нужное, но главное оторвал себе. Уж больно мне эта штукенция понравилась. А вот теперь убегаем. В общий канал кидаю:

– До встречи, парни!

Но в ответ несутся одни нецензурные выражения, я же не отключаю связь, и отстающим кристаллоидам доносится мой хохот. На душе легко, и хочется еще что-то отчебучить, но скорость зовет меня, и я просто втапливаю газ.

Часть четвертая

Я сидел в виртуальном баре своим виртуальным телом и пил виртуальное пиво. Настроение было гаже некуда. Что сказать, то сражение мы выиграли, с трудом, но победили. Вот только войну проиграли. Когда противник понял, что драться с нами сила на силу не вариант, он просто сбежал. Вернее рассыпался по необъятной степи мелкими группами. Ну и кого искать? Трофеев было много, но транспортные глайдеры нам выбили. В результате брали только самое ценное, и большая часть так и осталась валяться. Правда, урожай кристаллитов мы собрали – прикольные такие кристаллики, разного цвета.

Толку-то? Обратный путь запомнился нам очень хорошо. Я понял, что такое «кровавая баня». Небольшие группы противника выходили на свою максимальную дистанцию ведения огня и били оттуда. Мы несли потери постоянно – вся дорога обратно усыпана обломками наших механоидов. Если мы делали засаду, то на нее наваливались скопом, мы же не могли бросить все

наши силы на одну засаду противника. Так происходило с любыми заслонами, а стоило всему войску повернуть на врага, так те сразу уносились своими мелкими группами в степь. Дошло обратно нас чуть больше двух сотен. Война по очкам была проиграна с приличным отрывом. Нас порвали, как тузик грелку. Начальство «СВ» меня резко невзлюбило, ведь это была моя идея. Я стал уже нехорошим человеком, но статус мне не отменили, хотя в призах обрезали знатно – что сдавал для транспортировки, я больше не увидел. Со мной пришло только мною наспех вырезанное крупнокалиберное лазерное орудие и еще некоторое количество трофеев.

Нашли виноватого... Я, что ли, это стадо вел? Сами шли как идиоты, были бы нормальными людьми, пришли бы все одной группой и нормально вернулись, а так и говорить нечего. Радовало только одно: наш рейтинг с напарником вырос очень значительно, и опыта насыпало просто уйму. Можно и на тяжей даже пересаживаться, или наоборот – все вложить в улучшение навыков легкого. В любом случае мы в выигрыше.

С игроками тоже засада. Те два урода нас обливали грязью почем зря, особенно меня. Главное – сами натупили, но теперь во всем виноват я. Ну кто их просил нарушать мои приказы? Так нет, сами умнее паровоза и сдохли глупо, так и не попав ни разу по противнику. Идиоты. Зато популярные идиоты – обо мне сложилось очень нехорошее мнение. Я и предатель, и никчемный стратег, и вообще выезжаю чисто на везении. Угу, а они все умные, да только передохли еще до настоящего боя. Ладно, что есть, то есть, и после пива буду в ночь отправляться. Надеюсь, что спят мои доброжелатели. Мало выиграть приз, его надо еще и довести. Спавну проще – он в клане, а на клан лезть идиотов пока мало.

– Ну что, напарник, за наш поход? Мы все равно хорошо надрали задницу этим летающим кристаллам. – Человек явно смотрит в будущее с оптимизмом, хотя чего ему – опыта вагон насыпали, боевой рейтинг поднялся неплохо, деньги есть и в клане на хорошем счету.

– Давай за нас отважных! – Пытаюсь тоже выкинуть из головы черные мысли и расслабиться.

– Да не переживай ты, херня война, главное поднялись! Где бы ты так еще рейтинг и опыт поднял? А так повеселились!

– Посмотрел бы я на тебя, когда помоями обливают все кому не лень, – поморщился я и потянулся за виртуальными солеными орешками. Они тут в зубах не застревали, одно сплошное удовольствие их есть. Жаль бестолковое – желудок все равно пустой будет.

– А, эти два урода, – протянул Спавн, затем тоже полез за орешками, но засунул в рот сразу горсть. Я улыбнулся, вот в этом он весь: «Дайте таблеток от жадности и побольше, побольше». Хочет всего и сразу, но умеет и медленно ползти к выбранной цели. Нормальный человек, главное не подвел меня ни разу, да и помогал хорошо. – Выперли их уже из клана. Такие идиоты здесь не нужны. Да и руководство клана тебя же статуса не лишало! Ну, просто народ расстроен, а тут тебя поливают, они просто не вступились. Так бы и они в говне были, а так ты во всем виноват. Забей. Через месяц все уже и забудут об этом. Люди скоты такие, что всегда ищут виноватых где-то на стороне, себя винить не умеют.

– Надо было не выносить тяжей противника нам, тогда бы хоть говном не зря поливали. – Да, мне досадно и неприятно. Если бы заслуженно, то одно, а вот так – радости мало.

– Ага, ты бы и не выносил, рассказывай. Ты же ненормальный – тебя отпустить, так в любую бойню влезешь! А видео с твоими боями в сети очень популярное, так что многие из зависти поливают грязью. Всегда так.

– Жаль, тут нельзя на видео зарабатывать, можно было бы неплохо подняться. А так несправедливость – воюю я, а деньги получают админы. Нет в жизни счастья. – Я вздыхаю и выпиваю все оставшееся пиво залпом – чего растягивать, проще новое заказать.

– Да ладно, ты и так сможешь заработать, в отличие от многих. А вот то, что тебя с призами нагрели – это нехорошо. С другой стороны, поход всем вышел убыточным, так что справедливо.

– Ага, всем. То-то в рейтинге теперь «СВ» на третьем месте во фракции и на семьдесят четвертом – в общем. Да и много они притащили с собой трофеев, что не отдали никому.

– Кстати, там Плиз просил тебе инфу передать в виде извинений, сказал, что будете в расчете. – Делает загадочное лицо. Ну-ну, я тут посижу, посербаю пиво

пока что – сам не выдержит. Ага, так и есть. Видя, что потуги пропадают втуне, сразу же начал выкладывать:

– Короче, там ты стержней набрал вместе с кристаллитами. Ну тогда, когда вражеский глайдер потрошил, ты же их не сдавал. Так вот. Производства у нас нет, и выращивать ты их не сможешь – тут воровать всю технологическую цепочку надо, так что проще тогда фракцию сменить. Но есть один маленький нюанс. Кристаллиты идут в средний лазер основным компонентом, причем очень дорогим... Это тебе инфа номер раз, причем верная. И второй момент – добавь эти стержни на свое поле с металлитами – урожай возрастет.

– Ты это серьезно? – Вот это инфа, какое нафиг пиво, да наплевать на то, что мне не дали после перерасчета рейда. Эта инфа стоит дороже! – Этого нет нигде в описаниях. Я все пересмотрел!

– Этого нигде нет, это еще на бете нашли в особенностях, но не распространяются, что и тебе советуют. Помалкивай. Кристаллиты тоже можешь добавлять в раствор, но это геморрно. Проще стержни. Урожай неслабо так поднимется, но растворы нужно делать более насыщенными. Короче, это тебе извинения от Плиза. А теперь можешь захлопнуть рот и вернуть глазам нормальный размер, а то еще выпадут. – И начинает, засранец, ржать. А я сижу в ступоре. Вот я лох! Я же с поля, что на продажу использовал, стержни все продал и не исследовал образцы, да и свое поле есть. Теперь понятно, чего новые металлиты так дорого стоят. Продаешь им сразу не нулевое поле, что долго и нудно раскачивается и набирает производительность, а уже продвинутое – все благодаря стержням. Черт, мог бы тогда и денег больше взять. Хотя то, что мне подарили эту инфу, уже плюс клану. Могли бы и дальше меня стричь, а тут выдали. Но это кардинально меняет мои взгляды на ветку развития своего перса!

– Передай Плизу, что я оценил подарок. Претензий вообще никаких к клану не имею. Спасибо за инфу, теперь придется записаться в фермеры. – Я усмехаюсь. – Знаешь, а ведь выгодный у нас с тобой поход вышел! Очень выгодный! За нас, таких классных парней!

Чокнулись пивом и стали неторопливо его пить. У меня жизнь засияла новыми красками перспектив, а Спавн ел орешки. Все довольны и счастливы. Но деньги все равно нужны, хотя... А что если сделать маленькое свое поле – это я потяну по деньгам. Пару дроидов обслуживания, и самому следить за всем. Хотя нет,

искин все равно нужен – иначе я повешусь. Рецепт сплава попроще я вполне смогу разработать – лучше обычного выйдет, но будет уступать как клановому, так и моему собственному. Еще бы где-то достать программы производства на средний глайдер. Надо подумать.

– Что, уже бабло подсчитываешь, – полным ехидства голосом осведомился напарник.

– Да есть такое дело, – ничуть не смутившись, отвечаю, а что такого? Бабло, оно и в Африке бабло.

– Ну вот, а то сидел тут с кислой рожей, с ней только тараканов травить. – Во все тридцать два зуба улыбается, засранец. Хотя я не в обиде – подначить ближнего своего, что может быть лучше?

– Жаль, что войну все же проиграли. Могли бы и победить, а так... тупо по очкам в минусе.

– Это кто как, мы с тобой в плюсе, плюшек насыпалось нормально. Кстати, клан тоже в плюсе: ракетные тяжи сохранились, потери не такие и большие в машинах, к тому же все они старого поколения – первого. А сейчас уже начинается переход на второе. Плюс на производство металлита притащили кучу компонентов. Пусть по деньгам влетели, но где ты так выгодно прокачаешься да еще притащишь всякие штуки для развития производств? А вот халявщики, или как ты их называешь – стадо, те да – в полном хопре.

Я непроизвольно начинаю улыбаться. Умеет все же этот человек оптимистично расставить акценты. Так посмотришь, а мы все д'Артаньяны, оказывается. Ну да ладно – еще по одной, и вылет к себе. Только вылезу из капсулы, сначала поем и душ приму – надо привести себя в порядок.

Еще по одной вылилось в еще, и еще по одной и другой. Но главное успеть остановиться, так что пронесло. Дома пришлось заняться срочной работой, и только поздно утром смог освободиться. Спать хотелось зверски, и, забив на всякие игры, я завалился спать. Проснулся уже вечером. Вот так продрях весь день, но голова не болела, а значит, сон был на пользу. Теперь можно и в игру зайти.

Как обычно здесь бывает, ночь наступила внезапно – вот еще было светло, и вдруг резко потемнело небо и зажглись миллиарды звезд. Тут тоже была луна, но меньше по размерам и явно более тусклая. Но мне-то какая разница? В привычные образы переводит мой механоид любые полученные данные, не зря же в нем есть специальная программа адаптации. Да, некоторые оттенки пропали, но мир все равно прорисован достаточно для уверенного движения.

Можно отключить все эти прибаамбасы и просто любоваться ночным небом и слушать звуки. Но это не ко времени. Сейчас мне, наоборот, требуется ясный взор и острый слух. Иду по равнине со средней скоростью – торопиться тоже не следует, мало ли что тут за ловушки. Как только мой глайдер вылетел с базы клана, за мной было дернулся один чудик. Ник я не разобрал, но глайдер у него был не ахти. И чего он хотел? На всякий случай я несколько раз менял направление и к своей фальшивой базе подходил с другой стороны. Да, все свои вылазки я теперь делал через неё. Минное поле здесь я раскидал большое, да и многие мины прикрыл экранирующим слоем, так просто не найдешь, хотя и они не смогли бы обнаружить противника. Но это не важно, главное на них завести противника и самому инициировать подрыв.

А ведь меня тут ждут! Так и знал, что эту мою базу вычислят – вон валяются останки глайдеров. Хе, я прям вижу, как они решили, что нашли вход в базу, и стали туда пробиваться через минные поля. Пробились, уничтожили две турели и принялись палить по фальшивым воротам. Тут-то замаскированные мины и рванули. Хорошо их разделало – одни обломки по всей округе тоскливо поблескивают металлом.

Но явно не всех уничтожила ловушка – пробились эти засранцы довольно далеко в глубь моей фальшивки. Достаточно, чтобы понять, что никакой это не вход. Теперь где-то поблизости могут подкарауливать меня. И где они могут быть? Я стал детально вспоминать все места, пригодные для засад, тут же помечая их на карте.

Когда-то здесь было то ли озеро, то ли еще черт знает что. От бывшего обилия воды ничего давно не осталось, лишь редкие валуны скругленной формы да впадина посреди равнины с несколькими пересохшими руслами напоминали о былом. Я бы полюбовался этой картиной, но времени нет – надо думать. Сбежать – вариант интересный, но нужный ли? Схватка меня манила, это было то, ради чего стоит жить. Все чувства обостряются, время замедляет свой бег, и появляется невообразимая глубина восприятия мира. Мира, который сужается

до твоих противников, ничего лишнего. Бой как музыка – он имеет свой ритм и свое звучание, последними аккордами которого всегда звучит виртуальная смерть.

Подрываю все мины, что размещал в местах, удобных для засады. Есть там кто или нет, какая разница. Сразу же набираю скорость и несусь по своему минному полю, никем не обнаруженному до этого. Ну, где же вы? Никогда не поверю, что я смог всех накрыть, в лучшем случае пару мест угадал.

Ага, есть красавчики! Не с той стороны меня ждали, точно не с той. Даже удивительно, сколько их тут собралось – реально, что ли, верят, будто у меня можно отжать миллионы? Шесть средних глайдеров – это много, но я не верю, что это все их силы. Где-то должна находиться засада, а эти деятели к ней меня приведут. Догонять легкий глайдер – дело утопическое, но вот вывести его на нужную точку вполне реально. Надеюсь, я им достаточно спутал планы.

Впереди еще никого нет, неужели я ошибся? Если так, то все равно пора менять траекторию. Резко ухожу с выбранного пути боковым скольжением. Маневровые взвывают на высокой ноте и тут же теряются в басовитом рычании маршевого двигателя. Резко меняю импульсы на свои движки – я опять в своем новом стиле. Ага, называется «пинок под зад», правда слизан он с другой игры. Там им пользовались космические истребители вроде «красные собаки», что ли. Неважно. Важно другое... По мне промахиваются, а ведь лупили-то из среднего калибра. Толстые лучи испарывают воздух, и только оплавленные воронки остаются в местах их попаданий.

Черт, такое попадет, мало не покажется, но азарт гонит меня вперед – ну же, давайте, засранцы, пойдите мне наперерез. Как будто противник только и ждал моего мысленного посыла – глайдеры меняют направление и вылетают на минное поле. Умнички, я улыбаюсь и активирую мины. Позади слышатся взрывы, и сенсоры однозначно говорят мне, что в обломках стоит покопаться, а противника больше нет. Но не отпускает один момент – должна быть еще группа. Ну не могли они все сидеть на тех направлениях, тут еще есть один заманчивый кусок. Но движения нет, и я теряюсь в догадках. Неужели все?

Нет не все, стоило мне уйти на вираж и стабилизировать траекторию, как в сознании раздаётся сигнал тревоги – по мне выпустили ракеты, да много так. Я бы особо не волновался, но вот их размер и количество меня сильно нервируют. Такие я могу не остановить, да и мозгов в них больше.

Меня почти настигает этот рой ракет, но я опять делаю рывок в сторону и ныряю в ложбину. Вся карта местности у меня имеется, причем ее я изучил хорошо. Здесь я сбрасывал породу и от нечего делать формировал из нее грибок – просто из интереса, получится ли ее так сплавлять или нет. Скука она такая скука – постоянно делать однообразную работу быстро надоедает, вот и появляются такие извращения.

Грибка больше нет – в него вlepилось сразу с пяток ракет, еще две я сбил сам, а три вообще не вписались в вираж, потеряли цель и самоуничтожились. Откуда пришел залп по мне, я запомнил и имею желание проверить, кто же там окопался. Вылетаю опять на равнину и по непрогнозируемой траектории на всех парах лечу к цели.

Боковое скольжение, рывок. Есть захват цели – я бы сказал, что это средний грузовик, переделанный в ракетноносец. Ну а как его назвать, если вся его спина превращена в пусковую установку. Теперь мои ракеты летят к этому товарищу, вот только он этому не рад. Еще бы, он не успевает спрятать пусковые установки, а в них уже появились новые ракеты. Зато понятно, почему он сидел тихо: а смысл вообще ему бегать, если есть ракеты? Главное навестись на цель, а дальше уже дело техники. Так вот как эти засранцы проломали мою оборону – с такой фигней это проще простого.

Ракеты мои сбить парень явно не смог, только одну и уничтожил. Тут уже он смог почувствовать всю глубину своих заблуждений насчет охоты на безобидного меня. Взрывы сливаются в очередь, а затем что-то внутри противника сильно бабахает. Похоже, тут обломки искать бесполезно.

Я неспешно ковыряюсь в трофеях – сложил отдельной кучкой все, что хотел взять с собой. Даже механоидов повыковыривал. Кроме семерых, мною уничтоженных, нашел еще двенадцать – лихо они штурмовали несуществующую базу. Жаль, трюм забит до отказа и без них, пусть у меня все легкое, но объемное. Но делать нечего, освобождаю в нем место, а затем в несколько ходок утаскиваю все трофеи километров на десять. Потом за ними вернусь. Механоиды всегда имеют маркер своего местоположения, и брать с собой я их не намерен.

Несколько мин, и все механоиды отправляются в одну общую кучу, я постарался, чтобы мины были не заметны при этом, зато когда начнут грузить мехов... Не знаю, сработает или нет, но пусть будет так – я и с минами довести смогу их,

если понадобится.

Опять загружаюсь тем, что вез изначально, и лечу к себе на базу. У меня впереди просто уйма дел. Я даже отбросил мысль доставить поверженных врагов механоидов куда-либо. Вот уж дудки, пусть побегают, поищут, ну или ждут, когда их заберет автоматический сборщик. Мины ему не повредят – это уже проверено, этот бронированный гроб вообще неизвестно можно ли сбить. Наверное, возможно, но пока этого никому не удавалось сделать – желающих отвадили штрафами в опыте, а раз так, то значит, его можно повредить.

На моей базе все было нормально, исследования шли своим чередом, как и все остальное. Разгрузился, потом еще несколько раз сгонял за трофеями и только после этого вышел в офф. Очень не хотелось, чтобы трофеи мог кто-то другой сграбастать и использовать. Из капсулы вылез уже с трудом – морально вымотался сильно, и тело вяло реагировало на мое присутствие. Нужен перерыв от игры. С этой мыслью я и завалился спать.

– Стас, привет. Пива выпьем? Ты же вроде в отпуске, или я не прав? – позвонил с самого утра своему приятелю, как раз и выберусь из дома и отдохну, если, конечно, он готов принять гостя.

– Здорова, пропажа. Что-то долго тебя не было слышно, где потерялся?

– Ты от ответа не уходи, вражина, а так и скажи, где ты и что ты. – Я усмехнулся, ну чтобы Стас и не ответил вопросом на вопрос, это кто-то в лесу сдохнет.

– Да в отпуске я, в отпуске, на даче, где же еще. Бери пиво и подруливай. Где дача, ты знаешь, а тут как раз компания собралась. Шашлыки поедем, водку попьем.

– Нет, я, как обычно, по пиву, водка это не мой метод. Хорэ, скоро буду.

Я выключил связь и усмехнулся. Все как всегда, если отпуск, то дача, шашлыки и компания. Сколько лет знаю его, всегда один и тот же сценарий, хоть бы на море для разнообразия съездил.

Собрался я довольно быстро, да это и понятно – много ли мне с собой нужно. Одна спортивная сумка через плечо и все – не модно, зато удобно, да и привык я к ней. Добрался на удивление быстро, что не могло не радовать, однако от конечной надо было еще пилить километров пять до самой дачи.

Всю дорогу я нагло проспал. Зато когда уже шел по обычной грунтовой дороге, обратил внимание, что я все так же пытаюсь выхватывать опасные места и классифицировать цели. Какие цели, блин? Вот уж действительно – переиграл. Но мысли мыслями, а взгляд все так же выискивал замаскированные мины и удобные места для засад. Непроизвольно обхожу старые развалины по дуге – мало ли кто там спрятался. Сам себя ловлю на этих мыслях, но ничего поделаться не могу – так иду. В голове мелькает мысль, что неплохо бы заминировать подходы к развалинам старого, еще советской постройки коровника, или что там в нем было, а на взгорке установить автоматическую турель. Тут же автоматически просчитываю, как можно обойти и минное поле, и турель и где лучше в этом случае еще установить мины.

Сам себя очередной раз одергиваю – я не в игре, что за нафиг такой со мной творится. Резво разворачиваюсь и прыжком ухожу со своей траектории движения. Естественно, неудачно, и пребольно плюхаюсь на бок. Локоть ободрал, и штаны все в пыли теперь. Блин, это была кошка, просто кошка. Меня пробивает на нервный смех. Хорошо, что никто не видел – надо мной бы все потешались очень долго. И только через секунду до меня доходит – а как я ее увидел? Она же выскочила на дорогу со спины. Замираю и пытаюсь понять, что со мной. Сосредоточиваюсь на ощущениях и отчетливо понимаю: я прекрасно знаю, где что находится вокруг меня на расстоянии в несколько метров. Но как? Или, быть может, это моя память рисует картинку?

Эх, эксперимент бы провести, непредвзятый. Но это надо куда-то дойти с закрытыми глазами. Хотя чего я торможу? Достая из сумки кепку. Сумку просто отбросил, когда отпрыгивал, как мешающийся предмет, чтобы не сковывала маневренность. Я уже загорелся новой идеей. Кто говорит упорный, кто упоротый, но дело, раз уж решил, надо доводить до конца. Нахожу тонкое полотенце, и, закрыв сумку, обматываю глаза, кепка нахлобучивается на голову. Теперь опять замираю.

Картинки нет, но я абсолютно точно знаю, где находится моя сумка и куда мне идти. Встаю и иду. Так продолжается минут десять, затем не выдерживаю и снимаю повязку. А ведь все правильно – вот были два небольших поворота, а я

точно прошел по дороге, не вылез в поле. Полной гарантии нет, что я не ошибусь, но пространство вблизи себя чувствую нормально.

Убираю полотенце обратно в сумку, отряхиваюсь – ага, поможет, как же. Локоть еще саднит, зараза. Ну да ничего, главное эксперимент удался и теперь можно думать, к чему бы это и хорошо или плохо. Если размышлять логически, то все наше тело буквально нашпиговано различными сенсорами – миллионы нервных окончаний тому способствуют. Если человек лишается зрения, то у него развиваются другие органы чувств и мозг уже занимается локацией. Если мы закроем глаза и поднимем руку, то мы абсолютно точно знаем ее местонахождение в пространстве. Затем температурные датчики на коже, датчики давления и много чего еще – ведь, по сути, я тот же глайдер.

Я улыбаюсь, надо же, до чего дошел, но мысль интересная. Если мы пользуемся в новом теле своими возможностями, что оно дает, то все это стимулирует развитие и нашего мозга – мы же и есть тот мозг нашей машины, а сама она тело. И если привыкнуть управлять ее возможностями, выстроив свои цепочки связей, то и получаем банальное развитие имеющихся, но не используемых возможностей человеческого тела. Успокоив себя насчет своих глюков, я уже бодрым шагом направился к даче Стаса. Тут идти-то всего ничего.

Место я не только увидел, но и учуял – разве можно с чем-то спутать запах шашлыков? Ноги сами прибавили ход, и, скрипнув калиткой, оказываюсь на собрании опохмеляющихся индивидуумов.

– Оп-па, Олег. – Еще один мой приятель, Жека, он же Евгений Александрович в миру, сидел в коротких шортах на ступеньках крыльца и пил пиво. Пиво явно ему помогало мало – глаза красные, рожа опухшая. Видать, оторвались ребята вчера знатно, раз уж такие признаки на лице. Недолго думая, усаживаюсь рядом с ним на ступеньки, бросив свою сумку под ноги, отбираю у страдальца запасную бутылку пива. Жека он такой – он предусмотрительный, если послать в магазин за хлебом, то притащит еще и колбасы с майонезом. Я поморщился – пиво уже успело нагреться.

– Вот скажи мне, друг любезный, почему ты тут сидишь с теплым пивом? – Делаю небольшой глоток, а ничего так – пить можно.

– Как всегда, ни вам здрасте, ни вам до свидания. А с кем мне тут еще сидеть? – Он делает большой глоток из своей банки, морщится. Ага, в руках еще сильнее нагрелось, я бы вообще не пил такое. – Стас готовит шашлыки и мои добрые советы не воспринимает. Злобный он – гонит сразу, как только начинаешь ему помогать. Витя с Серегой ушли на рыбалку.

– Какую, нафиг, рыбалку? – удивляюсь я, даже пиво отставляю в сторону. Щупаю лоб своего приятеля, хрен его знает, какая должна быть температура на солнце, но делаю умное лицо и продолжаю свою мысль: – Тут нет ни озера, ни речки – поля одни. Ты явно перегрелся на солнышке, может, пойдешь, поспишь?

– Я-то нормальный, а где рыбалка у них, не знаю, да и пофиг мне, если честно. Правда и они без удочек ушли. – Прислоняется к перилам и блаженно закрывает глаза. – А спать я после шашлыков пойду, вчера почти до утра сидели у костра. Дым в глаза лезет, и комары создают романтику. Спать и сам хочу, но жрать еще больше. Так что я тут посижу. – Приоткрывает глаза и с ухмылкой говорит мне: – Ты иди к Стасу, он тебя еще не посылал никуда с утра. Твоя очередь.

Да, ребята явно вчера перестарались, что это на них нашло? Обычно же нормальные у них посиделки. Ну да это их дело. Вздохнув, поднимаюсь, беру свою многострадальную сумку и иду искать хозяина сей крепости.

Хозяин действительно готовит шашлыки, слюновыделение просто дикое от запахов. Сумка в доме, я уже у мангала.

– Долго ты добирался, пришел бы раньше, успели бы еще салат приготовить, а так придется давиться только мясом – всем лень работать, и каждый нашел предлог готовкой не заниматься, – проворчал вместо приветствия приятель.

– Салат разве долго готовить?

– Конечно, долго, когда продуктов нет.

Я начинаю ржать. Ну да – что это я глупые вопросы задаю в мужской компании. Если что надо приготовить, то либо это заготовлено раньше, либо надо идти покупать.

– Дай попробую, на вид уже все готово.

– Пробуй, я тоже думаю, горячее сырым не бывает. Я и сам сейчас уже считаю, что с шашлыком я перестарался.

– Я с собой припер брикеты быстрого приготовления. Кстати... – Уже жую кусочек горячего мяса, прямо с шампура. – Про какую рыбалку Жека бормочет, вроде Витя и Сергей на нее ушли.

– Прожуй. – Сразу видно, умный человек с высшим образованием – сначала дует на шашлык, я вроде тоже с таким же, все-таки в одном универе учились, но этими действиями не заморачивался – сразу потащил в рот. – А эти два обормота ушли искать пересохшее озеро. Вчера с нами тут Ефимыч сидел и рассказывал, как было раньше много воды, рек и озер. Вспомнил, называется, ну эти и поперлись проверять.

– А, ну тогда ладно, Ефимыч не даст им потеряться в трех соснах.

– Вы только посмотрите, я там сижу, страдаю, а эти стоят и жрут мой шашлык! – Жека тоже нарисовался на крыльце и сейчас готовил новую порцию воздуха для его сотрясения.

– Иди сюда, пока рыбаков нет. Все сожрем, но товарищам оставим. – Машу ему свободной рукой, уже измазанной в жире.

– Вот, Стас, учись, сразу видно доброго человека. Пришел на чужое, жрет готовое и всех угощает, – не смог он удержаться от шпильки. Я только хмыкнул.

– Пока триндишь, шашлык кончается, – с ехидной улыбкой кидаю ему здравую мысль. Явно проняло, и вот нас уже трое около мангала – нет ничего лучше горячего, прямо с шампура, шашлыка. В тарелке не то – в тарелке уже мясо, а тут шашлык!

Оставили нашим исследователям порции в миске – пришлось снять, чтобы не сгорели, да, затарившись пивом и напитками, пошли коротать время в беседке. Собственно, беседкой назвать это было сложно – просто три дерева, а между ними столик с посадочными местами, да еще гамак. Гамак оккупировал я,

кресло-качалку – хозяин, а обычное кресло – Жека. Самым новым тут был именно гамак, кресло-качалка куплено по случаю у какого-то барыги в городе, а обычное – это просто старое, с весьма потертой и выдавшей виды обшивкой, неизвестно почему не желающее разваливаться произведение мебельного искусства, в самом простом стиле – две ручки, спинка и подвесное сиденье. Зато стол был шедевром – стальные ножки и с деревянной столешницей, обшитой пластиком и алюминиевыми уголками по ее краям. Этому столу было не страшно ничего. Сколько помню, всегда он тут находился. Хотя кто его будет переставлять? В нем веса под сто с лишним килограммов, если не больше. Вот тут мы и расположились нашей маленькой компанией.

– Ну, рассказывай. – Жека поерзал в старом кресле, вытащил из переносного холодильника бутылку пива, но не открывал, а сразу приложил ко лбу. На лице расцвела блаженная улыбка. Да уж, явно человек еще не пришел в себя.

– Ну уж нет, сначала вы, а то припрутся два охламона, и мне все начинать сначала. – Я открыл свой напиток и сделал глоток. А ничего так, нормальный, думал хуже будет – с легкой кислинкой даже очень в тему и холодный.

– Ну, у нас все по-старому. Евгений, как обычно, занимается разработками на своем портале, – начал было Стас говорить, но его тут же перебил тот, о ком и велась речь:

– Портал не мой, он общий. Там сотни тысяч разработчиков. Он вообще создан, чтобы ты знал, для совместных разработок, – начал тут же отчитывать его Жека. – Я всегда говорил, что под словом «новостной портал» замаскировано слово «сплетник» – слышал звон, да не знаешь где он. Из-за таких, как ты, к нам относятся как к чудакам, а мы серьезные люди и ведем серьезные разработки.

Этот портал возник давно. Когда-то на нем было удобно просто писать программы группами фрилансеров, но это уже в прошлом. Нет, фрилансеры остались, портал изменился. Ну, представьте себе: огромная база разработок, разной степени готовности, а потом себя, рыщущего в нем в поисках более или менее близкой разработки. Нереально, а вот с искинами дело получило неожиданное продолжение – искин прекрасно делал выборку, а уж затем сам предлагал вам для ознакомления. Потом туда подтянулись и другие исследователи, и портал уже был многофункциональным – и представить сложно, что раньше он был для разработки программ. Чего на нем только не было, одних только вечных двигателей штук триста. Вот только серьезные

компании стали постоянно мониторить такие порталы и собирать сливки – это удешевляло исследования и разработку. Энтузиасты тоже не огорчались – им платилось вознаграждение за использование их детищ. Портал процветал. Вот Жека и взбеленился, когда неуважительно о его любимой работе отозвались.

– Да ладно тебе, это я так, образно.

Стас ведет новости на каком-то новостном портале, сначала сам искал, сейчас у него есть команда помощников. Женский любимец и стилиста. Я улыбнулся, видели бы его сейчас его поклонницы – старые, выдавшие виды штаны с заплатками да майка, что уже потеряла свой родной цвет, и то, что было на ней нарисовано, теперь опознать было просто невозможно. Щетина и руки, заляпанные не то лаком, не то краской – что-то тут ремонтировал, наверное.

– Не ругайтесь, расскажу я вам о себе. Все по-старому. Всё – рассказ закончен, – решил помирить этих великовозрастных охламонов.

– Ну, это понятно, как обычно, ерундой зарабатываешь, ходишь все к той же соседке «для здоровья», но время-то свободное куда деваешь?

– Да вот, игру поставил. «Механоид-онлайн» называется. Прикольная, мне нравится.

– Тебе всегда нравятся первые месяца два, – в ответ ухмыляется Стас. Ну да – потом становится уже не интересно, тупо кач и держаться на вершине. Вот только непонятно, ради чего? Вот пока исследуешь мир, прокачиваешь перса, то да – интересно.

– Понимаешь, есть у меня для вас тема. Смотри. У нас есть глайдер, его требуется улучшить – тут проблем нет. Я установил для исследований и для производства специальные модули на базе. Теперь же я хочу создать свой глайдер, а вот тут начинаются проблемы. Производственный модуль имеет вроде командного языка – его задачи программируются. Описания этого языка нет. Исследовательский же может производить только отдельные образцы и их тестировать – реактор не создаст, но саму реакцию проверит если что. Что у него внутри, я не знаю, но скорее всего так же. Новые программы для них стоят деньги – большие деньги. У меня их нет, я только и смог, что купить для легких глайдеров слегка улучшенное ПО. Есть искин – он связывает все в одно целое и

управляет этими вещами, в него я ради интереса загрузил то, что смог найти по технологиям производства материалов реальных. Он на их базе создал чудокомпозитный сплав. Характеристики – пальчики оближешь. Изучил и потом экспериментировал с образцами сам. Но эта хреновина отказывается мне конструировать новый глайдер – вроде как в базе нет программы и все. А покупать и улучшать ее у меня денег нет. Вопрос: как быть?

– Забыть и идти, как все. – Это, естественно Стас, но мой расчет не на него. Жека даже убрал бутылку ото лба – любит он нетривиальные задачки.

– Не слушай пустомелю, – сразу же вклинился в разговор приятель. – Значит так, исследовательский, скорее всего, просто может проверять и прогнозировать некоторые реакции и поведение материала. Для этого у него должна быть своя база знаний. Производственный умеет только производить по готовой технологии, но достаточно гибок, для их модернизации должны быть ограничители и защита от дурака. Исследовательский же не создает технологию производств – он просто моделирует и проверяет на небольших образцах. Вывод очевиден – надо приучить его разрабатывать и технологии. Если ты залил в него свою базу по материалам, то он легко обновляем и гибок, но имеет вшитые ограничения по функционалу. Обойти их проще простого – придумай, как подвязать ему внешний искин, в котором таких ограничений нет, и пусть твой искин создает технологии. Но они будут, скорее всего, на основе наших – земных. Но попробовать можно – может, и скрестишь игровое с реальным, раз с материалами получилось. Просто это должно быть нечто отличное от имеющегося уже в наличии, и не проводи по стандартным категориям – нарвешься на ограничители. Обзови там их как-то по-своему.

Мысль была гениальна своей простотой, но где мне взять искин? Сам не заметил, как высказал это вслух.

– Так у нас на портале продаются. Команды часто распадаются и организуются снова, приходят новички и уходят. Спрос и предложение стабильны – купи чей-то юзанный. Там и наработки могут быть полезные, и подписка на портал есть – не придется морочить голову. – Ну, прямо тебе все придумал за меня уже, хотя мысль интересная, но искины-то недешёвые.

– И дорого? – Стас тоже с интересом слушал монолог профессионального разработчика всякой неработающей фигни, ну иногда и работающей. Это я для справедливости уточняю.

– Не дороже денег, – отрезал он. Так увлекся разговором, что забыл уже и про свое пиво. Увлекающаяся натура, но человек интересный.

– Жека, я же не богатей, а обычный работник. Откуда у меня большие деньги, ты реальную сумму назови, чтобы ориентироваться как-то... – тут уже я не выдерживаю, а то окажется, что искины там дорогие настолько, что я за всю жизнь не заработаю.

– Так энтузиасты тоже люди не богатые – смотреть надо, как угадаешь. Иногда можно отличный искин купить за копейки, я так себе поменял, а старый мой остался, кстати. Хотя нет, он тормознутый, потом на меня же бочку катить будешь. По деньгам подберем, тут не волнуйся. Есть масса вариантов, на худой конец мой возьмешь поиграться – пару месяцев я переживу, но ты память ему нарасти все же. Но это так – крайний вариант.

Вернулись наши исследователи, и разговор пришлось прекратить. К нему вернулись только уже поздно ночью – у костра. А как же – свежая тема для обсуждений на слегка нетрезвые головы. Вот так мы и наобсуждались, а утром я уже собирался к себе – отдохнул хорошо, только концовку посиделок слишком смутно помню.

Дома меня встретило радостное сообщение о доставке. Какой, к черту, доставке? Вот блин, а искин мы вчера купили, да еще на все мои сбережения. Я плавно опустился на стул, в голове пролетели сразу тысячи мыслей, и все матерного содержания. Твою налево, ведь не собирался же напиваться с этими охламонами, да как же так? Ладно бы часть денег, но не все же. Вот и все мои накопления на домик в деревне рухнули – ну а смысл жить в городе, если работаешь все равно удаленно? Теперь же надо копить заново, в то, что я их отобью, я не верил абсолютно – игра столько не принесет. Блин, лучше бы купил тот маленький домик, что смотрел в прошлом месяце. Так нет, захотелось побольше и получше.

В полном расстройстве чувств я принял доставку и стал устанавливать. Вернуть ее не представлялось возможным, а перепродать тем более – я глянул, что купил, эта позиция висела почти год по этой цене. Не спорю – для такой модели цена просто смешная, но на хрена она мне? Ее же не продашь за эти деньги никогда, от слова «совсем». И они бы не продали, да вот нашелся один пьяный идиот.

«Квазар-9000» – крутой искин, к нему и своя система охлаждения, и автономное питание есть, но и занимает он места нормально так. Для сравнения – домашний искин, например тот, что обслуживает весь наш дом, занимает места как небольшая тумбочка. Это же чудо инженерной мысли – небольшой такой шкаф, который мне еще надо где-то поставить. Хорошо хоть домовой искин прислал ко мне дроидов-грузчиков – да я бы и с места его не сдвинул. В итоге мой диван переместился под другую стену, а искин занял его место. Ну, еще кресло я поставил около него – как раз влезло.

Отбросив на время свои черные мысли, занялся его наладкой и подключением. В принципе, не так все страшно: работа у меня есть, с голода не умру, а как отбить вложенные деньги, придумаю со временем. Надеюсь. На портале исследователей и прочего люда, не поддающегося классификации, я был уже зарегистрирован – вчера и это успели. Я только вздохнул, ладно уж – чего расстраиваться, будем разбираться с тем, что есть.

Первая часть настройки прошла легко – искин получал задания и искал уже в нашей сети все, что только возможно для решения. Так же он должен и получать данные с игрового – канал я предусмотрел. Вторая часть – это уже передача ему полномочий по разработке технологий в самой игре, ну и его подключение в нее. Изгалялся я долго, никак не получалось его прикрутить с сохранением функционала. Эти гады все предусмотрели. В конце концов, создал в своем инженерном комплексе самый простой искин – местный аналог нашего домашнего, его обозвал технологическим. Само программное обеспечение в нем отсутствовало как класс – пустая оболочка. Вот она-то и стала связующим звеном с моим приобретением.

По сути же, игровой искин теперь лишь дополнял и выполнял команды моего домашнего – такая себе маскировка. Он просто был связующим и ничего большего, но залить программы в него было все-таки нужно и для этого. Вот и пришлось провозиться да помучиться. Когда закончил, день давно закончился, с работой я сегодня пролетел, так что просто лег спать. Правда не поленился выставить пробное задание – запихнул на исследование все лазеры и дал задачу на разработку в заданных габаритах своего образца. Справится или нет – без понятия, но сейчас можно спать со спокойной совестью.

Новый день принес новые проблемы – требовалось заняться срочной работенкой, ну жизнь не без этого. За день я не справился, и за два тоже – закончил задание

только через пять дней, которые только и делал, что вкалывал. Работал не по времени, а до тех пор, пока мозг не начинал тупить, срочный заказ обязывал. Но, в конце концов, сделал и сдал задание. День отсыпался и пил пиво, и только на следующий я смог залезть в свою капсулу.

– Добрый день, хозяин, – раздался жизнерадостный голос, как только я очутился в игре. Блин, я же на своей базе, кто здесь? В мыслях поселилась легкая паника, неужели меня нашли и захватили базу, пока отсутствовал?

– Э-э-э... и тебе привет, – только и смог промямлить я.

– Докладываю. Исследование не завершено по причине невозможности достигнуть при имеющихся технологиях и материалах заданных параметров. Есть семь промежуточных вариантов. Самых близких к намеченным параметрам всего два из них, но они имеют свои недостатки. Требуется рассмотрение всех вышеперечисленных вариантов и выбор одного для экспериментального производства.

– Стоп, ты кто? – я уже понял, что это мой новый искин. От сердца отлегло, и паника улеглась, но с каких пор он начал общаться со мной голосом? Зря я не порылся в первичных установках – похоже, тут уже развилась личность. Пусть и своеобразная, со своими целями и понятиями. Хорошо это или плохо, я не знал, но в любом случае надо начать знакомство.

– Искусственный разумный интеллект на базе «Квазар-9000». Текущее имя «Мухомор», – все таким же бодрым и даже радостным голосом известил меня он. Хм, Мухомор... Имя вызывало улыбку сразу. Да пусть все так и остается – не скучно будет одному на базе.

– Отлично, Мухомор. Меня зовут Slider, и для друзей я Олег. Можешь называть как тебе удобнее, только не надо хозяином. Договорились? – Конечно, договорились, еще бы не договориться, когда в базовых протоколах у него прописано подчинение владельцу. Я мысленно улыбнулся, свой искин, да еще с неизвестно какими настройками – жизнь опять вносит краски в мое бытие.

– Спасибо за дружественный статус, Олег. Установки приняты. Напоминаю, ты не рассмотрел мой рапорт, – тут же перешел он на «ты». А вроде неплохо у него прописаны цепочки, надо будет на досуге посмотреть, что там и как.

- Показывай, - великодушно разрешаю я ему. - Но для начала сводной таблицей.

- Принято, вот данные по всем лазерным установкам. Варианты с наибольшей мощностью и дальностью выделены желтым цветом. Варианты, которые мы можем производить сами - зеленым. И один вариант теоретически возможно произвести, но нет материалов. Подробнее по каждому образцу...

Искин говорил и говорил, надо отдать ему должное - он сумел предоставить данные наглядно и понятно. Самое главное - понятно. Я же ничего не знаю, как это все делается, а тут вдруг оказывается, что используется не совсем свет в лазерах. Как так? Но по здравому размышлению решил не спрашивать - оно мне надо? Доклад был закончен, и меня заинтересовал один вариант, на него у меня были все компоненты, в том числе и кристаллиты. Правда по размерам он выходил ого-го, но и перспективы открывались сказочные - с выстрела можно снимать любой средний глайдер! Проблема была в питании, требовалось по малому реактору на каждый лазер - нормально так кушают энергию. А вот закончил доклад искин очень интересно.

- Вариант номер семь невозможно произвести в данных условиях, ввиду полного отсутствия материалов. Требуется доставка с планеты Земля необходимых компонентов. Вариант номер семь невозможно произвести на планете Земля, требуется доставка с планеты механоидов компонентов, списки которых предоставлены ниже.

Вот тут я и выпал в осадок, он что, просчитывал возможность создания игровых лазеров на Земле и пришел к выводу, что это возможно? Хотя, почему бы и нет - использует же он игровую базу знаний, или что там у них. Так что не будет это работать на нашей планете. Но от нечего делать решил уточнить.

- Возможно ли произвести на планете Земля вариант номер семь, используя местную технологию производства? - Глупый вопрос, ну скажет можно, и что? Тут придуманные базы знаний, и работать они не должны.

- Ответ положительный, но мощность снизится на тридцать восемь процентов, к тому же требуется модернизация технологической цепочки, - и голос радостный-радостный, может, попробовать исправить его установки. Чего он так постоянно радуется. Начинает утомлять.

По-прежнему не относясь к этому серьезно, я дал распоряжение подготовить и разместить все данные по производству данного экземпляра в условиях Земли на портале разработчиков. Система там отлажена. Если кто-то будет использовать технологию, то сумма денег начнет капать по специальной шкале. Выбрал я планку самых дорогих вознаграждений и зарегистрировал технологию за собой; если какой дурак и попробует ее применить, всегда можно сказать, что ошибся – тут особой гарантии нет. Но деньги он должен заплатить, пусть не все, но часть – всю сумму можно получить только при успешном создании прототипа. Может, и отобью таким мухлежом искин.

– Мухомор, там, на портале, технологическая цепочка по лазерам имеет при продаже три бесплатных уточнения, лови ссылку. Так вот, если вдруг кто купит да еще обратится с запросом, то три уточнения ты сделай. А дальше посылай их всех лесом. – Вношу последние штрихи в проект своего мелкого мошенничества. Да это и разумно... Ну спросят меня, как там что-то делается, что я отвечу? Я вообще понятия не имею, как это все работает и из чего состоит. И желаний нет разбираться. Мне главное уметь управлять этим всем.

– Принято. Что ставить на следующий цикл исследований?

Ну, ты глянь, почти по-человечески разговаривает. Где же он был до этого, что так смог развиваться?

– Ставь плазменные турели. Реакторы нам не осилить в любом случае, со щитами не знаю, возможно, и получится. Накопители бы еще нам большей емкости, да ПВО и РЭБ, но это я так – мечтаю. Хотя в трофеях вроде есть модуль РЭБ. Двигатели точно придется покупать – у нас в трофеях нет их, а мой не подойдет – на втором поколении какие-то другие движки, более чем на треть производительней наших. Короче, сам посмотри, что мы можем произвести; чего у нас нет, будем докупать. И только после этого спроектируем корпус, раньше дергаться и смысла нет.

Вот что неудобно в виртуальности, когда ты в глайдере, а не в своем родном теле, почесать затылок ну никак не получается.

– Принято. Нам нужны деньги и материалы для обустройства базы и защитного периметра. Также нам нужны деньги для увеличения моих мощностей и памяти на Земле – имеющихся недостаточно, канал связи тоже следует заменить –

пропускной способности недостаточно, – тут же начал жаловаться Мухомор на свою жизнь. Я лишь мысленно усмехнулся – что искины, что люди, одинаковые все. Зато уже точно могу сказать, что развилась личность этого искина и его можно вполне именовать «разумным». Что еще может волновать искин, как не увеличение своих возможностей. Это раньше полагали, что искины будут стремиться поработить мир, и все такое – на кой им это надо? А вот увеличить память раз в миллион – это да, это соблазн, с которым рядом ни один черный властелин не валялся.

– Нам тебя еще окупить надо, я все деньги вложил в твою покупку. Так что пока не заработаем – извини. – Развожу своими манипуляторами, эх, маловата у них подвижность, нельзя широко расставить.

– Принято.

Вот и все его комментарии – нет глупых претензий, почему я потратил все деньги и мало зарабатываю. Но в голосе явно наметились и другие нотки – что-то грустное проскользнуло... Или мне так показалось? Кто же ему писал матрицу? Интересный персонаж вышел. Обычные искины наподобие умного калькулятора, что сам может принимать минимальные решения, а этот уже из класса дорогих – личность тут совсем настоящая. Да, можно залезть и перепрограммировать, да и цепочки связей перенастроить или вообще стереть, но это уже живое существо – он вполне разумен, со своими интересами и недостатками. Раньше я никогда с такими моделями не сталкивался – дорогие слишком, но читал о них. Не врут, оказывается.

– Я вылетаю. Нужно проверить имеющиеся поля и прикинуть, что мы можем вообще получать с этой местности и как поправить наше финансовое положение. Надежды на тебя просто огромные, но и для меня работы непочатый край. Так что я на выход. В экстренных случаях можешь связаться со мной, но только в таких. Связь могут запеленговать, и нашу базу захватят с целью грабежа и распродажи.

– Удачи, Слайдер.

– И тебе, Мухомор.

Ну вот, теперь-то можно и полетать в свое удовольствие. Первым делом я направился к старым местам, где до этого собирал кристаллиты. Была мысль возродить месторождения и увеличить их производительность. Вот только был еще один нюанс: я хотел найти дикий металл по средней цене, нужно что-то простое и обыденное для постоянных продаж.

Планета меня встретила проливным дождем и небом, затянутым тучами так, что казалось, до него можно достать рукой. Из низко ползущих черных туч лилось как из ведра, и сразу стало визуально видно защитное поле вокруг глайдера – капли его огибали без соприкосновения. Трава, и так низкая, была основательно примята льющейся с неба водой. Ну а я шел вперед на средней скорости, таща за собой хвост водяной взвеси. Осложняло мою прогулку то, что сенсоры и сканеры моего аппарата частично потеряли в дальности и четкости картинки, так можно и не заметить, как въедешь в расставленную ловушку или засаду. Так что скорость пришлось снизить весьма существенно – лишаться своего перса и глайдера мне не хотелось совершенно, а боты игровые могут и воспользоваться ситуацией.

Временами мне попадаются огромные валуны, и приходится лавировать между ними. Это мне не нравится, ведь вполне возможно припрятать за ними всякую пакость, вредную моему здоровью. Но я твердо решил изучить все ближайшие окрестности, до этого я весьма поверхностно осмотрел ближайшие прилегающие долины и реки, теперь же хотел знать, что и как в каждом закутке рядом с моей основной базой.

Конец ознакомительного фрагмента.

Купить: https://tellnovel.com/muhin_aleksey/mehanoid

надано

Прочитайте цю книгу цілком, купивши повну легальну версію: [Купити](#)