Галактиона. Начало игры

Автор:
Василий Маханенко

Галактиона. Начало игры

Василий Михайлович Маханенко

Космос OnlineПроект Галактиона #1

На что способен человек ради огромных денег? Да на что угодно, если на кону стоит чек на миллиард кредитов! Алексей Панкратов не слишком долго раздумывал, соглашаясь на предложение разработчиков Галактионы – компьютерной игры с полным погружением в виртуальную реальность. Еще бы! Собственный космический корабль, команда опытных игроков, заманчивые условия участия и миллиардный приз в конце! Вот только почему в проекте заинтересовано первое лицо государства и богатейший человек планеты? Какой им прок в рядовых игроках? Ответы лежат где-то там, в межзвездной бездне Галактионы…

Василий Маханенко

Галактиона. Начало игры

© Маханенко В., 2016

© ООО «Издательство «Эксмо», 2016

Пролог

– Ну что, нерпы, жахнем напоследок? У кого что есть? – весело произнес глава нашей гильдии, первым активируя свиток «Испепеляющего тумана». Огромный лес, являвшийся достоянием нашей игровой империи, наполненный редчайшими животными и растениями, мгновенно покрылся темным туманом и посерел – если мне не изменяет память, в течение часа от него ничего не останется, кроме выжженной и почерневшей земли, на которой даже мобы не водятся. Одновременно с действиями главы в стоящий неподалеку замок Императора полетели мощнейшие и редчайшие заклинания, скопившиеся в закромах гильдии, причем некоторые из них и вовсе существовали в игре в единственном экземпляре. Как можно тиражировать «Черную чуму», способную выкосить целый город буквально за пару мгновений, при этом от количества жителей города заклинание не становилось слабее. Ему было все равно, сколько народа уничтожать – двоих или десятки миллионов.

Несмотря на то что большая часть присутствующих ликовала, уничтожая то, что несколько лет охраняли от полчищ демонов, монстров и желающих разбогатеть игроков, лично у меня никакой радости это не вызывало. Все, что мог, включая штаны, – уже продал торговцам, которые, несмотря на предстоящий апокалипсис, все так же продолжали торговаться, рьяно отстаивая свои кровные медяки. К огромному сожалению всех присутствующих, торговцы не интересовались свитками с заклинаниями, поэтому эти бумажки можно было либо выбрасывать, либо…

Либо использовать, открывая возле замка Императора филиал ада.

Сегодняшний день администрация игры официально назвала самым черным днем Ранластии за всю ее пятнадцатилетнюю историю – официальное закрытие игры, разыгранное в виде падающего метеорита. Сегодня произойдет катаклизм, который не в состоянии предотвратить ни новые дополнения, ни бесплатные периоды игры, ни новые сценарии или уникальные предметы. Владельцы игры использовали все, что в их силах, однако конкурировать с Галактионой сейчас не может никто, поэтому даже такой монстр, как игровой мир Ранластия, уходит со сцены. Мастодонтам не место в современном мире…

Вы были уничтожены заклинанием «Черная чума». В связи с закрытием игры возрождение невозможно. Желаем счастливых дней и благодарим, что вы были с нами все это время!

Вот и все…

Восемь лет красивой жизни эльфа-паладина, одного из лучших – да, я парень скромный – танков за всю историю Ранластии, подошли к своему логическому завершению. Восемь лет я носился с мечом в руках по компьютерному миру, прокачивая виртуальную Силу, Ловкость, Интеллект и еще порядка сорока характеристик. Восемь лет, пять из которых я зарабатывал себе на жизнь только игрой, проводя низкоуровневых игроков по Подземельям, становясь чемпионом арен, турниров, заключая контракты со спонсорами… Сейчас нет ни спонсоров, ни контрактов, ни игроков… Денег, в принципе, было достаточно, однако с тем образом жизни, к которому я привык, их хватит от силы на полгода. Что делать дальше, я еще не придумал. Последний месяц вообще стал для меня месяцем потрясений – исчезла работа, исчезла любимая игра, в которой я проводил по двенадцать часов в день, исчезла девушка, вдруг решившая, что со мной ей дальше ловить нечего. Слов нет – одни эмоции…

– Добро пожаловать в реальность, Мастер! – произнес мой «умный дом», едва я вылез из капсулы. Именно так – Мастер, причем с большой буквы и уважительно. Крышка вернулась на свое место, переводя капсулу в режим ожидания, а меня – в глубокие раздумья. Чтобы быть одним из лучших, необходимо не просто входить в лучшую гильдию, иметь лучшее оружие и броню – нужно еще и специальное оборудование иметь, «заточенное» непосредственно под специфику игры. Именно такое оборудование стояло в моем доме, превратившись сегодня в памятник самому себе – изготовленный непосредственно под Ранластию, этот игровой кокон не был приспособлен к другим играм. Можно, конечно, обновить программное обеспечение, кувалдой и зубилом доработать кокон до нужной кондиции, однако я понимал, что заниматься этим извращением вне моих сил. Если я и решусь вновь окунуться в виртуальный игровой мир, то все равно приобрету кокон, «заточенный» непосредственно под него, – если что-то и делать, то делать это идеально…

– Лех, привет! – Звонок одного из немногих людей, претендующих на гордое звание «друг», оторвал меня от обязательной ежевечерней пробежки. Привычка, выработанная годами, – еще отец заставлял меня бегать, утверждая, что ни

один кокон со своими стимуляторами не сможет заменить полноценную физическую работу. Спорное утверждение, учитывая современное развитие коконов, однако он умудрился вживить в меня привычку истязать себя на тренажере. Мне так думается легче.

– И тебе не хворать! – произнес я, вытирая полотенцем пот и останавливая дорожку. – Что творишь?

– Пока ничего, но в самое ближайшее время собираюсь – предлагаю устроить поминки по нашим персонажам. Семь лет мы были с ними неразлучны…

– Восемь, – поправил я Сергея.

– Какая разница – пошли пить!

– А Светка тебя отпустит?

Светлана – супруга Сергея. Каким образом этот охламон умудрился заполучить одну из красивейших девушек города, не знал, наверно, даже он сам, однако против фактов не попрешь – вот уже четыре года эта парочка являлась полноценной ячейкой общества, воспитывая такого же непоседливого, как отец, сына. В свои три года это чудо умудрилось несколько раз полностью уничтожить систему «умного дома», поэтому Сергей с гордым видом носил сына на руках и приговаривал, что в его семье растет будущий хакер столетия. Как по мне, еще один оболтус, с руками, произрастающими явно не из правильного места, однако мое мнение никого не интересовало, особенно Светлану: между нами не просто кошка пробежала – целое стадо слонов прошло.

– Дык я вначале отпросился, а потом тебе начал звонить, – послышался довольный ответ. – Видал, как Шлирик «Черную чуму» жахнул? Она выкосила весь город на фиг! Зай, я не ругаюсь, – в сторону прокричал Сергей. – Хорошо, это тоже плохое слово! Так, о чем это я? – вернувшись ко мне, продолжила жертва семейного быта. И после этого кто-то будет мне говорить, что ТАМ хорошо? Быт, уют и надежность? – Нам бы такой свиток, когда брали замок Ландир! Помнишь? Ладно, встречаемся в шесть в баре, там поговорим. Пока!

Осада замка Ландир… Один из самых увлекательных сценариев Ранластии – необходимо было взять неприступный замок, в котором засел черный некромант,

отправляющий армии нежити по всем четырем империям… Семь недель потребовалось игрокам, чтобы взломать оборону, еще три – чтобы полностью очистить замок… Причем все это проходило в режиме 24?7 – игроки ни на минуту не останавливались, постоянно заменяя друг друга… Веселое было время…

– Панкратов Алексей? – Очередной вызов телефона застал меня в очень неудобное время.

– Все верно, – пробурчал я, лежа в наполовину наполненной ванне и со злостью смотря на исчезнувший поток воды. Дурацкая специфика «умного дома» – если тебе звонят, необходимо обеспечить оптимальные условия для общения. Нужно сделать заметку – запретить любые входящие, пока я в ванной. – Извините, а вы кто?

– Можете называть меня Джоном. Мы можем с вами встретиться сегодня в восемнадцать часов? У меня к вам есть деловое предложение.

– Извините, Джон, но Ранластия закрылась, – понимая, куда клонит мой собеседник, мгновенно расставил я все точки над нужными буквами. Учитывая, что сайт, на котором шла активная реклама моих услуг, еще не закрылся – это либо игрок, пожелавший ускоренно прокачаться за мой счет, либо спонсор, желающий разместить на моем персонаже рекламу.

– Я осведомлен о том, что Ранластия закрыта. Также я осведомлен, что вы теперь потенциальный безработный, поэтому хочу предложить вам работу. Работу, связанную с вашим любимым делом – компьютерными играми. Что скажете?

– Вы смогли меня заинтересовать, – ответил я, встав в стойку. Джон совершенно прав – я потенциальный безработный, поэтому за предложение о заработке играми нужно хвататься двумя руками, ногами и еще зубами, на всякий случай.

– Прежде всего позвольте задать основной вопрос, ответ на который определит все наше дальнейшее общение. Что вы знаете о Галактионе?

– Галактиона? – удивленно переспросил я. – Насколько я знаю, это игра, связанная с космосом. Игроки получают корабль, летают, стараются друг друга

уничтожить… А! Еще есть планеты, вернее, спутники или метеоритные пояса, не помню, как правильно они называются, на которых можно добывать ресурсы. Прошу прощения, я не очень знаком с этим миром. Мне нужно время, чтобы подготовиться, примерно неделя, и тогда я расскажу вам все.

– То есть вы утверждаете, что по состоянию на текущий момент вы совершенно не владеете информацией о тонкостях этой игры?

– Все верно.

– Прошу прощения за нескромный вопрос: вы можете подтвердить свои слова на полиграфе?

– …?

– Я все понял, предлагаю встретиться сегодня в восемнадцать часов, и я вам все объясню. За вами заедет машина, можно уточнить адрес? Огромная просьба – если вы действительно ничего не знаете об игре Галактиона и хотите получить работу – ни в коем случае ничего не читайте. Это важно! Всего доброго!

В ванну вновь полилась вода, заиграла приятная музыка, перед глазами появилась голограмма какого-то фильма… Но мои мысли унеслись вскачь от столь приятной обстановки. Ясно одно – в бар я сегодня не пойду. Работа дороже. Руки рефлекторно потянулись к виртуальной клавиатуре, однако я тут же их отдернул. Еще в бытность танком навсегда зарубил на носу: если заказчик что-то хочет, то лучше его этим обеспечить. Пожелал он, чтобы я не интересовался Галактионой, – не вопрос. Прожить без информации восемь часов не так уж и сложно. Вон – нужно Сереге позвонить и отказаться от встречи.

Главное – не думать о белой обезьяне… Не думать о белой обезьяне…

Никогда бы не подумал, что недалеко от нашего города есть настоящий замок! Да, он находился в закрытом для полетов флаеров и посещения секторе, часть зданий и вовсе была накрыта куполами защиты, так что оставалось только гадать, что под ними скрывается, но то, что кто-то создал самый настоящий замок, из камня и дерева… Такого я точно не ожидал.

Кабинет, куда меня привели, чем-то напомнил мне личные покои Императора из Ранластии – очень красиво, очень помпезно и так же бестолково с точки зрения обороны. Хотя – кто из нежданных гостей сможет добраться до этого кабинета живым? Массивный дубовый стол, по всей видимости, помнящий еще времена первых французских революций, занимал практически половину кабинета. По периметру этого колосса были расположены пять кресел, практически ничем не уступающих столу, но, на мой теперь уже искушенный взгляд, ведущие свою летопись с момента запуска первого лондонского метро. Интерьер был под стать замку.

– Прошу, присаживайтесь, – указав рукой на свободное кресло, произнес сопровождавший меня дворецкий. – Мастера сейчас подойдут.

Два из пяти кресел были заняты, и по взглядам сидящих я понял – передо мной такие же, как и я, соискатели на работу. И, если мне не изменяет логика, сейчас будет собеседование. Хм… Происходящее начинает мне нравиться все больше и больше.

Девушка, лет двадцати пяти. Даже просторная одежда не может скрыть ее натренированное тело – «наш» клиент. Наш, в смысле – один из игроков постоянного погружения в виртуальный мир, за внешним видом которых следит игровая капсула. По внешним признакам… Скажем так – на любителя. Серые глаза, средней длины русые волосы, немного вздернутый нос, тонкие губы… Оценивающий взгляд этой милой особы уже наверняка прошелся по стоимости моей одежды, обуви, манере ходить, сидеть и сделал какой-нибудь вывод, причем явно не в мою пользу. Этакий яркий образец вида «я женщина, поэтому весь мир мне должен!».

Второй соискатель мне понравился – мужчины, они вообще люди адекватные. В основной своей массе. Понравился тем, что, мельком бросив на меня взгляд, он приветственно кивнул, после чего закрыл глаза и погрузился в дрему. Я его прекрасно понимал: война войной, а обед, то есть сон, по расписанию – никогда не знаешь, когда удастся поспать в следующий раз. Темноволосый парень тоже оказался большим любителем виртуальности, причем, в отличие от девушки, не стеснялся этого показывать – обтягивающая черная майка выгодно подчеркивала атлетическое строение его тела. Два или даже три часа занятий в зале или игровой капсуле до такого не доведут – по себе знаю. Так что сейчас за столом, включая меня, сидели три игрока, вышедшие из Ранластии или других двух игровых миров, закрывшихся в последнее время. Причем этим игрокам

сделали предложение по работе в Галактионе. Что ж, будем посмотреть…

Через десять минут ожидания дверь раскрылась, и Мастера, как их назвал дворецкий, вошли в кабинет. Бросив на них быстрый и привычно оценивающий взгляд, я чуть не подавился, мгновенно встав, привычным жестом, выработанным в Ранластии, приветствуя старших. Краем глаза заметил, что одновременно со мной со своих мест вскочили как девушка, так и дремавший парень. Значит, не спал, а сквозь закрытые глаза анализировал ситуацию. Он мне начинает нравиться еще больше, жаль, что работу получит только один из нас.

– Присаживайтесь, – восприняв наше поведение как должное, произнес один из вошедших – владелец фабрик, заводов, судов, пароходов и всего остального, что только есть в нашем мире. Согласно официальной и неофициальной статистике – он является самым богатым человеком на нашей планете вот уже десять лет, постоянно увеличивая свой капитал на порядки. Именно ему принадлежит Галактион, и именно этот человек ответствен за то, что я стал безработным.

– Господа, прошу прощения за задержку, – произнес второй Мастер – действующий Президент нашей многострадальной страны, – нам необходимо было получить подтверждения, что вы соответствуете всем предъявляемым требованиям. Теперь можно смело утверждать – вы нам подходите…

Вы? Неужели работу получит не один из нас, а все трое?

– Чем конкретно мы подходим? – тут же задала вопрос девушка, ничуть не смущаясь статуса вошедших людей. Хорошо, добавлю ей несколько плюсов – голос у этой «железной леди» был очень приятным.

– Для чистоты эксперимента нам нужны три добровольца, совершенно не знакомые с тонкостями Галактиона, – пояснил Мастер 1. – Получив от каждого из присутствующих разрешение на использование полиграфа, мы сделали экспресс-проверку и удостоверились в вашей честности. Мои аналитики провели анализ информации, которую вы изучали последние два года, – прошу вас, Константин, не нужно так напрягаться – и тоже подтвердили отсутствие специализированных обучений. Таким образом – вы нам подходите своим незнанием и профессионализмом. Все трое – профессиональные виртуальные игроки, до последнего времени зарабатывавшие на хлеб своим мастерством.

Алексей – Ранластия, Константин и Олеся – Дранмир. Кстати, а почему вы не смотрели в сторону моей игры? – внезапно спросил Мастер 1. – Даже обидно как-то.

– Лично я не видела в этом смысла, – вновь вылезла вперед девушка. Нужно запомнить – Олеся… Имя-то какое древнее… – Если хочешь быть лучшим, отвлекаться на другие игры нельзя. К тому же мне хватало постоянно меняющейся информации о Дранмире…

– Поддерживаю, – наконец подал голос Костя. Правильно говорят, что длительная игра определенным классом накладывает свой отпечаток на игрока, – откинувшись на кресло, Костя практически в нем растворился, непроизвольно стараясь быть незаметнее. Все понятно… В своей игре он был Разбойником, Рогой, Ассасином, Убийцей… Название может варьироваться от игры к игре, но смысл останется один – скрытность, помноженная на внезапность. Интересно, а Леся кем была? – Некогда было изучать то, что в жизни не пригодится.

Я лишь пожал плечами, показывая, что ничего нового от меня не услышат, а повторяться не очень хотелось.

– В таком случае давайте объясню суть нашего предложения, – начал Президент. – Возможно, вы знакомы с бессмертным произведением Марка Твена «Банковский билет в миллион фунтов стерлингов»?

Получив три утвердительных кивка, руководитель нашей страны продолжил:

– Отлично, в таком случае это упрощает объяснение. Мы с моим другом, – Президент кивнул на олигарха, – недавно поспорили. Я настаиваю, что в его игре нельзя ничего добиться, не вводя денег из реальности, он же утверждает обратное, несмотря на тот факт, что средства массовой информации уже окрестили его проект «денежным пылесосом», выкачивающим из игроков их последние кровные.

– Вы хотите, чтобы мы развились в игре без денежных вливаний? – вновь влезла девушка.

– Терпение, моя дорогая, – улыбнулся олигарх, однако от этой улыбки я поежился и постарался раствориться в кресле. Заметив, что реакция девушки была аналогичной, я сделал себе пометку – никогда не влезать в речь высших мира сего. Опасно для здоровья.

– Как было уже сказано, – продолжил олигарх, – мы не сошлись во мнениях. Все ссылки на реальных людей, добравшихся до вершин игры без единой копейки из реала, были проигнорированы, и тогда мы решили провести эксперимент. Для этого…

– Кхм, – кашлянул Президент, привлекая к себе внимание. – Вообще-то мы договаривались, что ставить задачу буду я. Ты опять сейчас нагородишь огородов, разбирай потом за тобой. Итак! В Галактионе создана планета, на которой содержится один уникальный предмет. Ваша задача – начать игру с самого начала, развиться, найти эту планету и, как завершающий аккорд, прикоснуться к этому самому предмету. Могу сказать сразу: предмет никто, кроме специально обученных людей, не сможет поднять и им является чек на один миллиард кредитов.

– В чем подвох? – теперь уже вырвалось у меня. Такие подарки просто так не дают, поэтому сейчас должна пройти информация, которая поставит крест на любой возможности получить желанный приз. Миллиард кредитов – это… Это все! Это гарантированная безбедная старость моих прапраправнуков, поэтому за него можно побороться.

– Как такового подвоха нет. Где находится эта планета – знает очень ограниченное количество местных жителей, так называют в Галактионе всех игровых персонажей. Кто конкретно знает – вам нужно будет определить самостоятельно. Но это не самое главное. Вы все трое начнете играть в неравных условиях. Один из вас начнет без единой копейки в кармане, как и все начинающие игроки, при этом вкладывать деньги в игру ему будет строжайше запрещено. Второму каждый месяц будет перечисляться на игровой счет месячная зарплата разработчика высокого уровня. Третий игрок каждый месяц будет получать годовую зарплату того же разработчика высокого уровня. Тратить средства можете как угодно, это тем, кто выберет игру с деньгами, главное добраться до цели – планеты с чеком. Мы бросим жребий и определим, кто какую роль получит.

– Но это же не все условия? – спросил я, прекрасно понимая, что игрок с неограниченными деньгами заведомо находится в выигрышной ситуации. В чем тогда чистота эксперимента?

– Да, есть еще несколько дополнительных условностей: игрок с годовой зарплатой, или, как мы его называем, – неограниченным лимитом, имеет право находиться в игре не более четырех часов в день. Минута более – он снимается с дистанции. Игрок со средним лимитом – восемь часов, у третьего не будет никаких ограничений, сидеть в игре можно хоть сутками.

– Почему два таких известных человека решили сделать ставку на трех обычных игроков? – задал я вопрос, который, по идее, должен был родиться еще в самом начале разговора. – Ведь с нами может что-то случиться, мы захандрим… даже не знаю… ногу сломаем.

– Именно поэтому вас не трое, а сразу двенадцать, по количеству игровых империй, – улыбнулся Президент. – Трое профессиональных игроков, специализирующихся на Галактионе. Трое профессиональных игроков, ничего о ней не знающих, – это вы. Трое – обычных, как вы их называете, пользователей, знакомых с Галактионом, и трое обычных пользователей, которые к играм не имеют абсолютно никакого отношения. Двенадцать игроков, отправляющихся завтра на поиски нашего свитка.

– Какой тип подключения к игре? – уточнил Костя.

– Несмотря на то что вопрос явно не по уровню, я отвечу, – улыбнулся олигарх. – Подключение к игре возможно либо 3Д – через виртуальный шлем, либо «полное погружение» – через капсулу. Хочу сказать, что в игре отсутствуют… Нет, все остальное сами узнаете. Теперь вопрос к вам: вы согласны с предложенными условиями и согласны ли на работу? По нашим прикидкам, время на поиски может занять пару лет, поэтому мы предлагаем вам ежемесячную зарплату того самого разработчика высокого уровня. Мы не хотим, чтобы вы занимались деньгами, а не поиском. Никаких ограничений мы не накладываем – вы можете пролежать все два года на диване, кроме начального входа, – вы обязаны завтра в 18.00 быть в игре. Единственное ограничение – никаких альянсов и совместных прохождений между участниками спора. Каждый должен быть сам за себя. В Галактионе много империй, и вы начнете игру во враждебных друг другу – их, как я уже сказал, двенадцать штук. Если согласны, прошу положить ладонь на экран.

Прямо перед глазами материализовался экран с текстом договора. Усевшись поудобней, совершенно забыв о других присутствующих, я приступил к тщательному изучению документа. Какие бы золотые горы сейчас ни сулили, необходимо ознакомиться с обязанностями и правами. Без этого никак…

– Я был уверен, что все согласятся, – довольным голосом проговорил олигарх, как только мы все втроем подписали контракт. – В таком случае давайте проведем жребий. Олеся, вам, как единственной девушке, предоставляется право первой бросить кости…

Олеся – 17. Константин – 12, Алексей, то есть я, – 9. Две двойки и пятерка не самый удачный бросок, задвинувший меня в самый арьергард… Эх, не видать мне безлимитной игры…

– Итак, мы определились с порядком выбора. Олеся – какой из трех типов игры вы выбираете?

– Безлимитный.

– Зафиксировано. Константин?

– Второй, который с деньгами.

– Зафиксировано. Алексей – вам достался обычный игровой режим. Зафиксировано. В таком случае, – Президент поднялся с кресла, заставляя нас подняться со своих мест своим примером, – завтра утром к вам всем троим приедут техники и привезут специализированные игровые капсулы Галактиона, включая шлемы для 3Д-режима. Сама игра начнется завтра, ровно в восемнадцать часов вечера. До этого момента вы будете размещены в этом замке. Выбор начальных условий игры вы должны сделать, не имея никакой информации. Потом вам все помощи в помощь, простите за тавтологию. Но не сейчас. Еще одно – предупредите, пожалуйста, всех родных, что вы задержитесь до завтрашнего дня. Нельзя заставлять их лишний раз волноваться – в замке все входящие вызовы блокируются. Всего доброго и спасибо, что согласились принять участие в нашем эксперименте!

– Прошу за мной. – Рядом с нами появился Дворецкий. – Я провожу вас в ваши комнаты…

– Народ, раз нас заперли на целые сутки, предлагаю отметить закрытие наших игровых миров, – предложил я за совместным ужином. Слава богу, этот обязательный компонент старины хозяева замка тоже переняли, так как нас расселили в разных комнатах, причем на разных этажах, блокируя любую возможность общаться. Странные они… Игра – это игра, и на жизнь она влиять никак не должна! То, что мы будем друг друга ненавидеть в виртуальности, не означает, что аналогичное чувство должны испытывать в реальности. Это же вообще детский сад!

– Согласен, – поддержал меня Костя. – Заодно поделимся, кто что знает о Галактионе. Глупо враждовать в реале – для этого игры выше крыши.

Я же говорил, что мужики – народ адекватный!

– Нет уж, – тут же отрезала Олеся. – Не вижу смысла делиться с вами информацией, которая может помочь меня победить… Но посидеть – это всегда пожалуйста… Можно мне вина?

– А мы по водочке, согласен? – лукаво посмотрел на меня Костя. Ха! Нашел с кем тягаться!

– Конечно! Если уж и отмечать – то только ей, родимой…

(три часа спустя)

– …Ик! И мы полетели на грифонах, хотя все ждали атаки с земли. Нас была тьма!

– …Лех, вот скажи, кто круче – Пал или Ассасин? Спорим, я бы тебя сделал? Я бы вскрылся серией, потом…

– …Я была офицером самого знаменитого клана Дранмира! Да мне каждый день подарки дарили…

– …Все мужики – сволочи! Вам совершенно нельзя верить! Ик! Ненадежные, несправедливые, слабые…

– …Тс! Не разбуди его! Держись за меня! Ладно, бросай его тут – утром подберут… Пошли ко мне?

– ЧТО?! Я порядошшшная девушка! Только ко мне!

Тьма… Надеюсь, я все же дошел… Хотя бы до комнаты…

– Мастер, какие будут указания?

– Звонки отбивай – меня ни для кого нет ближайшие сутки, – приказал я «умному дому». – Приготовь мне на завтра ужин, стандартный набор. И найди мне все, что связано с игрой Галактион.

– Будет сделано. Прошу обратить внимание, что вы пропустили свою утреннюю тренировку, что может негативно…

– Отставить режим сварливой жены, – прервал я программу. – Займись делом.

Специализированный кокон Галактиона, предоставленный мне инициаторами эксперимента, поражал и привлекал к себе внимание. Огромный ящик, стилизованный под космический корабль, занимал практически половину моей 15-метровой квадратной комнаты, отданной под игровые примочки. Причем кокон являлся устройством 2 в 1 – не только игровая капсула, но и виртуальный шлем сразу входили в комплект этого монстра. Понимая, что просто не смогу себе простить начало игры вне режима полного погружения, я залез в кабину корабля и закрыл крышку-дверь. Отличная стилизация! Неважно, чем закончится этот эксперимент, – буду просить оставить мне такое чудо!

Прямо перед глазами появился экран, на котором начали проноситься образы, погружающие игрока в специфическое состояние – состояние полного погружения…

Добро пожаловать в игру Галактион!

Генерация персонажа завершена! Начальная Империя выбрана! Просим вас выбрать направление развития…

Так… Если я правильно понимаю, генерация персонажа, как и выбор Империи, за меня уже сделана. Ладно, меньше по этому поводу придется «париться». Насколько я понял, меня приписало к Квалианской империи. Чем мне это грозит сейчас, непонятно, поэтому забивать голову не нужно. Дальше – имя. Мне присвоили… Н-да… С текущего момента я буду называться Хирургом. Нужно будет посмотреть, сколько таких Хирургов всего бегает в игре, как я понял – имя в рамках Галактиона не является уникальным… Вряд ли такое имя осталось неиспользованным. Странно, как же тогда отправляется почта или сообщения? Что-то же уникальное быть должно обязательно!

Ладно, с этим тоже буду разбираться потом. Раз меня просят выбрать направление развития, так и сделаем. Что у нас имеется?

…Десантник, Ремонтник, Штурман, Наводчик, Сборщик, Ученый, Командир корабля…

Обалдеть! Более пятидесяти направлений, каждое из которых имеет собственную градацию и иерархию! Теперь понятно, почему два милых старикана не хотели давать нам возможности изучать гайды – ненавижу это делать, но, видимо, придется выбирать наобум – ценность того или иного направления я совершенно не представляю. Всегда думал, что в Галактионе все летают на космических кораблях, а тут, оказывается, командир – один из многих! Жесть…

Не желая сверкать интеллектом, я выбрал то, о чем хотя бы слышал…

Вы решили развиваться как Командир корабля.

Обращаем внимание, что направление развития персонажа можно сменить, пройдя предварительное обучение.

Желаем приятной игры!

Вспышка – и я объединился со своим персонажем… Здравствуй, Хирург!

Глава 1

Знакомство с Галактионой

Добро пожаловать, рекрут!

Квалианская империя возлагает на тебя огромную ответственность! Стремись быть лучшим, покупай обновления к своему кораблю и…

Перед глазами появилась огромная полупрозрачная простыня, рассказывающая о том, как счастливо и беззаботно живется игрокам в Империи, однако я ее тут же отмахнул в сторону. Работать на квалианцев у меня нет ни малейшего желания, а после слова «покупай» и вовсе пропал интерес к тексту. Для меня сейчас главное – пройти первоначальное знакомство с игрой и бежать в реальность – учебные пособия уже заждались…

Место появления игрока в Галактионе не отличалось грандиозной оригинальностью – посадочная площадка космического корабля, из которого выходят новые рекруты. Кто мы и как появились в этом мире – неважно. Игрок, вступивший на учебную планету любой Империи, становится обычным рекрутом без рода и племени. Во всяком случае, так услужливо подсказывала маячившая перед глазами надпись. Глупо как-то… Метрах в двухстах располагалось огромное здание, к которому по залитому солнцем асфальту стройной цепочкой шли новые игроки. Едва я присмотрелся к зданию, как сразу же возникло окошко со свойствами: «Распределительный пункт».

И это сразу дало несколько новых вводных по игре:

Первое – в игре любой предмет имеет свои параметры. Например, распределительный пункт имеет прочность в процентах, наверняка есть настройка, чтобы отображать точные значения, но пока меня и так все устраивает. При этом Прочность – не самая интересная характеристика здания. Больше всего во всем многообразии строк параметров меня порадовала фраза: «Класс здания: вне уровней». Отсюда растут ноги у пункта с номером два:

Предметы в игре имеют свои уровни, и, как следствие, игроки тоже каким-то образом повышают свои параметры. Для того чтобы удостовериться, я открыл меню персонажа и… Угу. Все веселее и веселее… Сразу бросилось в глаза полное отсутствие характеристик и слотов под одежду. В меню вообще ничего не было, кроме описания истории персонажа с момента выхода из космического корабля и отдельной закладки с перечнем собственности. Все! Больше в этом виртуальном объекте, являвшемся для игрока Ранластии одним из основополагающих разделов, не было ничего! Хотя вру – еще находилось трехмерное изображение персонажа, которое можно было покрутить из стороны в сторону и даже скорректировать стандартную стойку, а также строка с цифрами 0,0 к. г. Если я не ошибаюсь, здесь отображается моя наличность – кредиты Галактионы.

Третье – свойства предмета отображаются при внимательном взгляде на этот самый предмет, что не есть хорошо. Присмотревшись к идущим игрокам, я только подтвердил свою догадку – чрезмерное внимание открыло свойства всех девяти рекрутов, двигающихся к распределительному пункту, полностью лишив меня обзора. Причем в свойствах игроков не было абсолютно никакой полезной информации – только имя и класс специализации. Зато места одна панель занимала изрядно. Открыв записную книгу, я сделал себе пометку – найти в настройках способ отключения всплывающих окошек со свойствами предметов. Когда будет нужно – свойства открою вручную.

Четвертое – игра с полным погружением…

– Че встал? – послышался выкрик, и, грубо прерывая размышления о сути бытия, чей-то удар ногой чуть ниже спины отправил меня на несколько метров вперед.

Получен урон: 5 %. Итого жизни – 95 %.

Четвертое – в отличие от Ранластии, в Галактионе разрешено наносить повреждения другому игроку с помощью собственного тела. При этом, опять же, повреждения отображаются в процентах… Где-то точно должна быть настройка по этому поводу. Но и это не главное. Главное – я устоял на ногах, сохранив равновесие. Отсюда родился новый пункт:

Пятое – отсутствие характеристик полностью возмещается реальными параметрами человека. Получается, умей я подтягиваться в реальности около 200 раз, столько же раз у меня получится подтянуться и в Галактионе… Либо… Имей я в реальности навыки рукопашного боя, аналогичные навыки должны появиться и в игре… Посмотрим, как разработчики реализовали этот момент. Где моя жертва?

Жертвой оказался практически двухметровый верзила, смотрящий на меня сверху вниз. Очень атлетическая фигура, кубики пресса этого монстра виднелись даже сквозь футболку… Хм…

Шестое – на игроках есть одежда, тоже имеющая свои свойства. Учитывая, что нет видимых слотов под предметы, игрок может нацепить на себя столько вещей, сколько сможет унести? Нужно обязательно разобраться с этим вопросом.

Футболка рекрута: Прочность: 20. Класс предмета: «Е-1». Использование: 0. Защита от колющих атак: 0,1; Защита от режущих атак: 0,2; Защита от излучения: 0; Защита от…

Седьмое – у предметов есть некий класс, который, исходя из логики, может быть улучшен. Особенно порадовал длинный список защит, обеспечиваемых футболкой, – никаких плюсов к таким привычным Ловкости, Силе, Интеллекту. Только…

Получен урон: 25 %. Итого жизни – 70 %.

Восьмое – как же много уже цифр! – в Галактионе включены ощущения. Незначительные, уменьшенные до легкого прикосновения, но присутствуют. Этому нельзя не радоваться! Страшно вспомнить, сколько усилий было потрачено на то, чтобы их включили в Ранластии, – разработчики сопротивлялись до последнего.

– Немедленно прекратить! – послышался крик охранника, и, лишая меня возможности ответить на красивый удар в челюсть, верзила взлетел в воздух на несколько метров, удерживаемый силовым лучом. – Рекрут! За насилие в отношении другого рекрута вы признаны негодным к службе в качестве капитана космического корабля!

Вспышка, и верзилы не стало – его испарили. Ух ты!

Девятое – ни в коем случае не ввязываться в драки во время обучения. Хотя стоп! Что значит не ввязываться в драки, если такая возможность не закрыта? Открыв настройки, я нашел возможность пересмотра произошедшего, выбрал временной период, и прямо передо мной, в отдельном окошке, начало проноситься видео произошедшего – вот я вышел из ракеты, встал в сторонке, никому не мешая, вот выходит верзила и, в отличие от других игроков, двигающихся прямо, направляется ко мне. Удар, я устоял на ногах, вновь удар, заставивший меня упасть на одно колено, верзила взлетает, исчезает, все – конец фильма. Получается, он шел ко мне целенаправленно? Зачем?

Буквально через минуту я получил ответ на свой вопрос: еще один игрок вышел, вдохнул полной грудью и застыл на месте, словно решая, куда двигаться дальше.

– Че встал? – Из корабля вышел уже знакомый мне верзила, отправив замешкавшегося игрока в полет. Через несколько мгновений его вновь отправили прочь, так и не назвав имени. Так это программа?! Задача которой – наставление замешкавшихся на входе игроков на путь истинный? Весело… Что-то мне подсказывает, что Галактион еще та игра…

Выход.

– Мастер, я еще не успел обработать запрашиваемую информацию. Процент обработки – 15. Ориентировочное время окончания работы – через три часа. –

Едва крышка кокона отодвинулась в сторону, Степашка, как я еще иногда называл свою систему «умного дома», начал отчет о проделанной за десять минут работе. Согласно требованиям спорщиков, я вошел в игру и сделал выбор, не имея никакой информации, однако теперь я шага не сделаю, пока не проанализирую все, что только доступно по Галактионе.

– Сделай запрос в ведущие кланы или гильдии квалианцев, что там в этой игре есть, на предмет приобретения их внутренней информации по развитию капитана корабля без ввода реала. Предложи, положим, пятьдесят тысяч кредитов. Меня интересует все – скрытые задания, нестандартное прохождение, цепочки и как их получить.

Нельзя вводить реальные деньги в игру – ограничения договора со спорщиками давят хлеще пресса. Мало того, проигрышем будет считаться даже доказанная покупка предмета в реальности. Однако информация в список запрещенных препаратов не входит. Ей-то я и собираюсь воспользоваться.

– Запрос отправлен, – тут же отрапортовал Степашка. – Какие будут указания?

– Никаких. Как я говорил – меня до завтра нет, – повторил я, после чего уселся в кресло. Пускай оно и не такое пафосное, как в доме Президента, но свое и родное. – Давай сюда то, что нарыл на текущий момент, и обновляй информацию каждые тридцать минут. Буду читать…

Что можно сказать? Разработчики Галактиона, прежде чем создавать игру, очень долго находились под воздействием запрещенных препаратов. Ибо с такими чудесами за свою игровую практику я еще не сталкивался…

Прежде всего действительно – в Галактионе у игроков нет уровней. Проектировщики приняли решение, что игрок не должен испытывать дискомфорта при смене игры на реальность, когда в одном месте у тебя несколько миллионов Силы и ты одним дыханием уничтожаешь всех монстров на своем пути, а в другом – просто натренированное тело. Да и то – за счет капсулы. Особенно большой перекос идет у игроков, проводящих в игре максимально разрешенный срок – две недели без связи с реальностью. Ох как потом страдаешь от адаптации обратно к реальности… По себе знаю…

Однако проектировщики не стали полностью отказываться от прокачки – они перенесли ее на предметы…

В Галактионе все используемые предметы имеют свой собственный уровень, даже обычные столовые приборы. Каждый тип предмета имеет собственный способ прокачки, но если, к примеру, останавливаться на столовых приборах, их уровень повышается от постоянного, при этом успешного, использования. Если с помощью ложки успешно размещена еда в рот, то у столового прибора повышается значение шкалы опыта на определенный процент. При достижении 100 процентов шкала обнуляется, а предмет приобретает новый уровень. Рост уровней носит нелинейный характер – с каждым новым повышением количество необходимого опыта для следующего уровня возрастает. Алгоритм возрастания – закрытая информация. Был, конечно, и более упрощенный способ развития – через игровой магазин. Это не мой вариант – купить улучшения за игровые деньги невозможно, а ввод реальных кредитов для меня закрыт.

Когда предмет получает сотый уровень, он либо меняет класс, либо получает приписку «Легендарный». Классы начинаются от «Е», как футболка на моем персонаже, и развиваются в сторону «А». Выше «А» – только «Легендарные» предметы, которые начинают получать более высокие уровни – 101, 102 и так далее.

Каждый предмет может иметь дополнительные слоты интеграции – от нуля в классе «Е» до 23 в «Легендарном». В эти слоты можно вставлять другие предметы, но и здесь есть ограничения. Невозможно объединить предметы с разницей по классу на три и более единиц. Например: Легендарную корабельную пушку невозможно импортировать в корабль класса «Е», зато можно использовать в корабле класса «Б». В общем – с этим процессом нужно разбираться в процессе эксплуатации.

Что самое интересное, возвращаясь к ложкам – они практически по всей игре носят класс «Легендарный». Согласно форумам – игроки в первую очередь приобретают себе Легендарную ложку, получая соответствующее достижение: «Владелец Легенды». Особой пользы такие ложки не приносят – с их помощью корабль не собьешь и рап – один из дорогущих игровых материалов – не добудешь, зато любая еда приобретает незабываемый вкус. Анализаторы определяют вкусовые предпочтения игрока, поэтому даже обычная каша будет вызывать восхищение. Одно требование – режим полного погружения.

Раз зашла речь о еде – она в игре не носит обязательного характера с небольшими условностями. Еда не носит обязательного характера первые шесть часов непрерывной игры. Следующие шесть часов голодный игрок начинает чувствовать дискомфорт, еще через шесть – зуд и как итог – игрок «умирает», отправляясь на точку возрождения. Так что питаться в игре желательно. Либо просто раз в шесть часов хотя бы на минуту выходить в реальность – в этом случае счетчик сбрасывается.

Точка возрождения – тоже интересная штука. Игрок не может «умереть» до того момента, пока не выйдет из Сектора Обучения. Распределительный пункт, к которому нужно отправляться игрокам при появлении в игре, – как раз одно из зданий этого сектора. Как только заканчивается обучение, которое обязано длиться целый игровой месяц, то есть игрок должен провести в игре целый месяц, проходя обучение, происходит распределение – игрок выбирает планету, на которой будет развиваться, и привязывается к ней. При уничтожении персонажа некий Дух планеты, я еще не очень понял, что это такое, предлагает игроку бесплатное возрождение, от которого можно отказаться. Когда игрок возрождается, ему возвращается уничтоженное имущество с пониженным на единицу классом, но с одним ограничением – все содержимое трюмов остается на месте гибели.

В случае отказа от возрождения предлагается выбрать любую из планет Империи, правда, уже платно, при этом все имущество, что остается после смерти, исчезает и игрок возрождается в том же виде, что и появляется в игре. Остаются лишь деньги.

Что касается имущества – его можно украсть, угнать, увести, уничтожить, однако противник не может унести больше, чем позволяет грузоподъемность его корабля. Игроки, специализирующиеся на пиратстве, очень тщательно планируют развитие своего корабля, особенно в части объемов трюма, чтобы было место для добытого добра. По всем правилам, космический корабль можно украсть или захватить, в таком случае отправленный на перерождение игрок возрождается без всего, либо уничтожить. Во втором случае на месте гибели остаются обломки, которые можно использовать в качестве средства ремонта или переработать в универсальный ремонтный набор. Поэтому первое, что делают все командиры кораблей, – покупают себе кнопку самоликвидации. Пускай лучше корабль будет на один класс меньше, но это будет корабль, а не корыто «E»-уровня…

Отношения между Империями… Правила развития, которых, как оказалось, у игрока нет…

Информации было много, но я не собираюсь входить в игру, пока не закончу с ней знакомиться. Моя задача – узнать об игре все, а не бежать сломя голову вперед, надеясь на «авось». Мне такие игроки не нравятся…

– Мастер, поступил звонок на видеофон от лидера гильдии «Черные молнии». Согласно последним рейтингам, эта гильдия занимает четвертое место среди игроков-квалианцев. Желаете ответить?

– Давай, выводи на экран.

– Привет! – На экране появилась довольно бородатая физиономия. – Это ты ищешь информацию по Галактике?

– Галактиону.

– Да хоть Пигмалиону. У тебя какое игровое имя?

– Хирург.

– Хм, – нахмурился глава «Черных молний», смотря куда-то мимо видеофона. – Почти полторы тысячи Хирургов… Какой же ты из них?

– Полторы тысячи? – удивился я. – Откуда у тебя такая информация?

Как я уже успел узнать, игровое имя в рамках Галактиона не было уникальным, поэтому однозначно «вычислить» игрока невозможно. Даже почта отсутствовала как класс: хочешь, чтобы с тобой связывались другие игроки, – приобретай коммуникатор. При этом, когда я постарался посмотреть, сколько же всего бегает таких Хирургов, как я, система вежливо отправила меня изучать инструкции – количество одноименных игроков было закрыто.

– Неважно. Ты сейчас на какой планете? Задания зависят от конкретной планеты, ты уж извини – всю информацию отдавать всего за пятьдесят тысяч я не собираюсь.

– У меня еще нет привязки к планете, – честно ответил, так как скрывать эту информацию было бессмысленно, после чего подумал и добавил: – Новым персонажем я сейчас стою в точке появления и, прежде чем отправляться на распределительный пункт, хочу собрать всю информацию по способам развития без вложения денег.

– Нового? Какой смысл было удалять старого? Прошел бы переподготовку и стал бы командиром без лишнего месяца…

– Со старым у меня не получилось как-то, – неопределенно пожал я плечами, радуясь, что не соврал ни слова. Пускай этот бородатый лидер гильдии думает, что я уже имею опыт игры, просто решил кому-то что-то доказать, поэтому предлагать мне откровенную пустышку не будет. Хотя… Запросто сейчас может бросить что-то незначительное, отслеживая мою реакцию – вдруг я «рыба», которую нужно раскручивать на все деньги. Такому недалекому игроку можно продать все – от «тайного» количества различных кораблей до «просто невероятной» планеты с рапом или эло – одними из дорогих игровых ресурсов.

– Ладно – это твои проблемы и заморочки. Хочешь еще раз прожить обучение – всегда пожалуйста. В таком случае за ту сумму, что ты обозначил, могу продать информацию по нестандартным событиям и как на них попасть в секторе обучения квалианцев. Что скажешь?

– Пятьдесят тысяч? Смеешься? – удивленно поднял я брови. – Это очень мало для того, чтобы стоить пятьдесят тысяч.

– Твои предложения, – тут же занял оборону бородач… Ушлый мужик, ничего не скажешь: как я могу что-то предлагать, если ничего не знаю?

– Не, так дело тоже не пойдет. Я предлагаю пятьдесят тысяч за уникальную информацию. Сектор обучения не такой уж и большой, чтобы за него платить такие сумасшедшие деньги. Как я говорил, меня интересует развитие как капитана корабля. Вот в этой области у вас что есть?

– Знаешь, Хирург, – немного подумав, произнес глава гильдии, – я же могу и отказаться. Мы часто торгуем информацией, этого не отнять, однако буквально сегодня не только на меня – на все ведущие гильдии квалианцев вышел один

очень уважаемый игрок, пускай и не нашей Империи, почему-то тоже решивший начать с нуля. Так вот – он предложил по сотне тысяч реальных кредитов всем кланам за неразглашение информации о прокачке в течение трех месяцев. При этом он просил сообщать ему о каждом запросе, указывая все имеющиеся контактные данные. Ты, как я вижу, отправил запрос не только мне, но и остальным гильдиям квалианцев, так что будь уверен – Смолянов Сергей уже в курсе номера твоего видеофона и электронного адреса. Это так, на всякий случай. Не будь он таким засранцем по жизни – я бы обязательно проникся идеей ничего никому не говорить, все же сто тысяч кредитов – это очень много. Но в прошлом году он разнес мой флот, так что… Бесплатно отдавать я ничего не собираюсь, согласен с тем, что стартовая зона не очень обширна уникальными плюшками, я бы сказал, что их там вообще нет, поэтому могу дать описание ускоренной прокачки корабля с «Е» до «С»-класса, опробованной моими бойцами. Выше – уже сам. Что скажешь?

– Стартовая зона плюс прокачка корабля? – уточнил я, прекрасно понимая, что это лучше, чем ничего. Форумы разрывались от всевозможных инструкций по раскачке, однако чем больше я с ними знакомился, тем меньше верил в то, что найду хоть что-то приемлемое. Даже для меня, еще не игравшего в Галактион, было очевидно – это разводка.

– Забываешь – я никому не сообщаю, что что-то кому-то продал. Тем более визуальный образ этого самого кого-то. Мой тебе совет – если будешь разговаривать с другими главами гильдий, то используй искажение.

– Реквизиты давай. – Мне хватило мгновения, чтобы принять решение. Нельзя сказать, что я проникся словами собеседника, однако, когда на кону миллиард кредитов… Есть повод задуматься.

– В почте. Как только получу деньги – тут же туда же отправлю материалы, они у меня уже готовы. В таком случае – удачи тебе! Кто знает – вдруг пересечемся. Как только получишь корабль «Д»-класса – пиши, возьму тебя в свою гильдию. Даже без вступительных экзаменов.

– С чего такая роскошь? – удивленно переспросил я. Как уже успел узнать – гильдии в Галактионе были всем – домом, семьей, деньгами, ресурсами и прочая и прочая. Главы и офицеры гильдии очень тщательно выбирали тех, кто мог вступить под их знамена, стараясь отсеивать любителей покопаться в хранилищах и нахлебников. Игрок отдавал немало гильдии, но и она делала для

него очень много.

– Если игрок сможет поднять корабль до «Д»– уровня без единой монеты, даже используя нашу подсказку, то он достоин того, чтобы на него посмотреть поближе, – ухмыльнулся бородач. – Когда получишь достижение «Трудяга», показывающее, что у тебя это получилось, – буду рад видеть тебя в своих рядах. Раньше – извини. Отбой связи.

– Степашка, «режим паники», – произнес я кодовую фразу, после чего «умный дом» начал шуршать шестеренками. «Режим паники» – удаление из Сети любой информации, которая может привести ко мне. Фамилия, имя, адрес, внешнее описание… Раньше я над этим смеялся, однако после того, как возле дома меня встретила группа отморозков, которым я перешел дорогу в Ранластии… Видите ли, им не понравилось, что я смог возглавлять набег на замок, который они защищали. Переломы рук, ног, ребер и, как результат, – переезд на новое место жительства. Вот тогда я и ввел «режим паники» – береженого бог бережет. Если бородач прав, то миллиард кредитов – это такая сумма, ради которой можно основательно поговорить с конкурентом, сделав невозможным вход в игру в ближайшие несколько лет.

Через два часа я честно отбил два приглашения на видеовстречу, сославшись на то, что нахожусь в ванной. Как и предупреждал глава «Черных молний», представители двух ведущих гильдий квалианцев очень резко теряли интерес к разговору, не имея возможности списать мой портрет. Постоянно упоминая о внутренних регламентах, они спрашивали, когда можно мне перезвонить и вообще – лучше всего встретиться в реальности и обговорить как взрослые люди. Даже в ресторан приглашали! Еще бы – за сто тысяч кредитов я бы тоже пригласил в ресторан! Получив от «Черных молний» информацию, я приказал Степашке удалить засвеченный номер коммуникатора и почты. Пускай я сейчас дую на воду, но доводить дело до молока очень не хочется.

Углубившись в чтение полученной информации, я не мог сдержать улыбки от того, что сразу вышел из игры, не став приближаться к распределительному пункту. Ибо на это был завязан сюжетный ход, дающий определенную репутацию среди учителей и тренеров. Причем не самую хорошую репутацию…

– Че встал? – прокричал уже знакомый голос, и в то место, где только что находилось мое тело, ударила нога местного мотиватора. Только вот меня уже в этом месте не было… Сценарий был завязан на владении своим телом и желании

дать отпор верзиле, заработав, таким образом, свой первый карцер еще до распределения. Выделяясь с помощью драки, игрок получал доступ к нелегальному турниру, проходящему через несколько недель. Причем специфика турнира каждый раз – всего было зафиксировано три турнира – была разной: поединки, сбор предмета, сбор ресурса. Даже если игрок проигрывал, то все равно получал достаточно хорошие для начинающего игрока деньги, что в моем случае являлось просто сказочным подарком. Согласно официальным справочникам, получить деньги в тренировочном секторе можно только одним способом – ввести их из реальности.

Что ж… Раз нужно драться – подеремся, почему бы и нет?

– Шустрый, да? – продолжил верзила, после чего неожиданно быстро подобрался и бросился в мою сторону, широко расставив огромные руки. Двигаться назад мне было нельзя – за спиной находился борт корабля, прыжок вбок обязательно приводил меня в расставленные грабли несущегося носорога. Поэтому я сделал то, что двухметровая программа явно не прогнозировала, – шагнув назад, я одной ногой оттолкнулся от корпуса корабля и полетел в верзилу. Посмотрим, кто кого…

Что можно сказать о реализации законов физики в Галактионе – она выполнена практически идеально. Что произойдет, если несущийся на всех парах двухметровый монстр встретится с туловищем среднего телосложения? Прыгая вперед, я полагал, что как минимум остановится. По факту же он даже не заметил попытки ударить, откинув меня на несколько метров в сторону – прямо на асфальт.

– Че, сильный, но легкий? – раздался его довольный хохот, после чего земля содрогнулась – это туловище спрыгнуло с трапа ко мне. Странно – где же охранники? Согласно описанию, они уже должны подлететь и разнять нас, выписав мне предупреждение за драку. – Никто не смеет смеяться над Дриллом!

О! Оказывается, у этого Франкенштейна еще и имя есть! Правда, до меня никак не могло дойти, когда я успел над ним посмеяться, но спишем это на сценарий.

– Скажи привет медсанбату! – как-то злорадно проговорил Дрилл, поднял ногу и опустил ее на то место, где только что находилась моя голова. Попади он – если не перерождение, то хорошее падение жизни мне гарантировано, поэтому я

сделал то, чего в гайдах от бородача не было, – я начал отвечать.

Перекат, и, едва обутая в сапоги лапа верзилы опустилась на землю, подсечка по опорной ноге. Ощущения были такими, будто со всего размаху ударил по вкопанному в землю столбу, уровень жизни опять снизился, жалобно проскулив что-то о том, что я о нем совершенно не забочусь, но главная задача была выполнена – с диким ревом верзила начал заваливаться.

Игнорируя боль в ноге, по инерции продолжив движение, я вскочил на ноги и, не останавливаясь ни на секунду, прыгнул вверх, ставя цель приземлиться на Дрилла. Выставив локоть вперед, метя тому в голову, я успел услышать заветную фразу: «Немедленно прекратить!» Где же вы раньше-то были?

Получено достижение: «Убийца 1-го ранга». Количество опыта, необходимого для повышения уровня всех ваших атакующих предметов, уменьшено на 1 %.

Отношения с Квалианской империей ухудшены. Текущее отношение: – 1

– Хирург! – Меня подняло в воздух, и я оказался лицом к лицу с охранником. – За убийство другого рекрута вы арестованы! В карцер его, на трое суток! В следующий раз будет думать, прежде чем атаковать рекрутов!

Что там говорилось в описании – в тренировочном секторе невозможны убийства других игроков? Ну-ну… Интересно, если главная задача уже выполнена – попадание в карцер, что будет, если я немного пошалю? Неужели никто не пробовал это сделать?

Охранник – представитель славной квалианской расы, которую можно узнать по серому цвету кожи, дополнительному третьему глазу во лбу, присоскам на кончиках пальцев и змеевидным волосам – находился так соблазнительно близко, что отказ от атаки можно было бы воспринять как преступление. Раз я уже преступник – почему бы не продолжить нарушать закон дальше?

Держали меня в воздухе с помощью усмирителя «Б»-класса, который находился у ближайшего ко мне охранника. Странное, кстати, название для резиновой дубинки, из которой в мою сторону тянулся голубой луч. Он формировал некое

силовое поле, поднимающее меня над землей, словно тело ничего не весило, однако не ограничивал движения. Например – движения рук…

Меня дернуло и потащило к распределительному пункту. Манипулирующий моим телом стражник еще ближе подтянул мою многострадальную тушу к себе, желая развернуть и толкать меня впереди себя, двое других охранников уже отвернулись, посчитав инцидент исчерпанным, поэтому я молча атаковал. Не знаю, есть ли у квалианцев болевые точки, но в Ранластии я привык, что любой НПС или местный, как в Галактионе называли неигровых персонажей, не очень хорошо себя чувствует, если ему сильно ударить краем ладони по горлу. Учитывая детальную проработку физики, можно было надеяться на то, что на охранников она тоже действует…

Физика не подвела – удар в шею у меня получился на загляденье. Охранник даже не стал хрипеть, молча упав на землю.

Критический удар!

Получено достижение: «Враг Империи 1-го ранга». Вы уничтожили представителя Квалианской империи. Количество опыта, необходимого для повышения уровня всех квалианских предметов, увеличено на 10 %.

Отношения с Квалианской империей ухудшены. Текущее отношение: – 2

Что можно сказать. Реализация физики в игре очень интересна – даже охранник, имеющий в своем распоряжении предмет «Б»-класса, погиб от простого удара в горло. Получается, без полного комплекта брони в этой игре делать нечего. Либо, что применимо в моем случае, – без личного корабля. Кстати, в полученной информации четко указывалось, что больше – 1 отношений с Империей получить невозможно, я же… Ладно, все равно впереди карцер…

– Стоять! – послышался крик одного из охранников, обернувшегося на звук падающих тел. Как только квалианец отправился отдыхать, удерживающий меня луч исчез и я рухнул на землю. Высота была небольшой, но шума от падения было наделано изрядно. К тому же я рухнул прямо на охранника, подмяв его под себя.

Желаете обыскать труп?

Крик, сообщение, падение, неловко подвернувшаяся рука… События пронеслись так быстро, что я, совершенно не задумываясь о последствиях, нажал кнопку «Да». Мародерствовать, так по полной!

Получен предмет: Усмиритель. Класс предмета: «Б-12». Вес: 2. Использование: позволяет поднять противника весом до 1000 кг в воздух.

Получен предмет: Квалианский нагрудник охранника. Вес: 4. Прочность: 100. Класс предмета: «В-44». Защита от колющих атак: 33,2; Защита от режущих атак: 33,2; Защита от излучения: 0; Защита от…

Получен предмет: Квалианские штаны охранника. Вес: 3. Прочность: 100. Класс предмета: «В-12»…

Получена денежная сумма: 23 Кредита Галактионы.

Отношения с Квалианской империей ухудшены. Текущее отношение: – 3

Минус в отношениях за мародерство… Очень весело… Трижды нажав на кнопку «Да», подтверждая смену одежды и оружия на более качественные, я вцепился в тело, на которое упал, и вместе с ним взлетел в воздух – охранники опомнились от первого шока и мгновенно подняли меня над землей… Ладно – терять уже нечего. Согласно договору со спорщиками, игроки имели возможность трижды начать с нуля, удалив персонажа и сделав нового. Было, конечно, ограничение – новый персонаж обнулялся, терял все накопления, появлялся там же, где и первый, получая тот же класс. Так что я сейчас ничем не рисковал, кроме как временем, поэтому включил усмиритель и направил его на охранника. Играть в игру «подними противника» можно и вдвоем…

Отношения с Квалианской империей ухудшены. Текущее отношение: – 7

Получено достижение: «Враг Империи 2-го ранга». Вы уничтожили представителя Квалианской империи. Количество Опыта, необходимого для повышения уровня всех квалианских предметов, увеличено на 20 %.

Однозначно можно сказать, что до игроков программе далеко… Подняв меня в воздух, эти два представителя местной фауны почему-то решили, что победили, и отправились в сторону распределительного пункта. Наивные! Используя усмиритель, я не менее эффективно поднимал охранника на десятиметровую высоту, после чего отключал оружие. Два подъема – два трупа, позволившие мне получить сапоги, перчатки, еще два усмирителя и немного денег. Видимо, не предназначены местные для полетов… Заодно узнал время исчезновения тела погибшего – ровно минута с момента уничтожения. Когда я закончил мародерствовать с последней своей жертвой, первая уже исчезла.

Интересно, уже можно перезапускаться или остаться и посмотреть, чем мне грозит такое поведение? Интересно же!

– Не двигаться! – Грозный крик отвлек меня от вопроса «быть или не быть», поэтому я решил немного побыть и обратил внимание на появившегося рядом со мной квалианца. Упс! – Брось усмиритель!

Прямо передо мной стояла огромная железная махина, судя по описанию – боевая машина пехотинца «Б»-класса. Луч усмирителя скользнул по его броне, после чего мое трофейное оружие разочарованно пискнуло и прямо в руках рассыпалось в пыль. Появившееся сообщение услужливо сообщило, что усмиритель был уничтожен активной защитой боевой машины. Вот теперь мне точно каюк…

– Снимай одежду! – послышался следующий приказ, противиться которому было бесполезно. Даже если не соглашусь – наверняка у этого монстра есть какое-то особое устройство, уничтожающее доспехи противника, не трогая его самого. Только дополнительный минус в отношения получу, и только…

– Теперь пошел! – Третий приказ меня порадовал. Никто не вспомнил о тех шестидесяти семи кредитах, которые я имел удовольствие прикарманить. Также никто не стал осматривать мою пока еще маленькую сумку, в которой находилось два усмирителя. Засунуть в инвентарь нагрудники, сапоги и штаны

было тяжело – в Галактионе все вещи имели три измерения плюс массу, поэтому я забрал только усмирители. Один уже сломался, зато остальные два при мне…

– Хирург, от имени квалианской империи признаю тебя виновным в уничтожении рекрута и трех охранников сектора посадки и приговариваю к двадцати дням одиночного карцера!

Короткий суд, состоявшийся сразу же, едва я перешагнул порог распределительного пункта, подъем в воздух, несколько удивленных пар глаз игроков, продолжающих появляться в игре, и буквально через минуту я оказался в темной камере, лишенной окон. Мокрые каменные стены и капающая вода давили на психику, поэтому я тут же вызвал системное меню. Всем спасибо – в плохиша я наигрался.

Выход!

– Степашка, свяжи меня с нашим бородатым другом, – произнес я, располагаясь в своем уютном кресле. Выбравшись из капсулы, я выполнил ежедневные упражнения, привел себя в порядок, даже чая успел выпить, после чего решил наехать на лидера «Черных молний». Пусть с юридической точки зрения наша сделка была честной – он продал, я купил, но с моральной я считаю, что мне задолжали. Поэтому буду крутить его на дополнительную информацию за те же деньги… Ибо нехорошо обманывать паладинов, пусть и бывших…

Автоответчик главы «Черных молний» радостно сообщил, что сейчас великий хозяин недоступен, ибо завоевывает господство над Вселенной, поэтому я могу рассказать все, что думаю о нем, после звукового сигнала, при этом гарантий, что у повелителя появится желание прослушать запись, автоответчик никаких не давал. Так и сказал: «Не уверен, что вас послушают, но можете попытаться». Веселый парень…

Отсчет времени отсидки в карцере начался, едва я вернулся в Галактиону – удалить персонаж вне игры невозможно. Все те же темные мокрые стены, капающая с потолка вода – ничто не напоминало продвинутую игрушку, в которой игроки летают на космических кораблях. Ощущение такое, будто я очутился в застенках одного из замков Ранластии, нарушив очередной закон. Не желая растягивать удовольствие, я вызвал системное меню, нажал кнопку «Удалить персонажа», ухмыльнулся вылезшему окошку с просьбой подтвердить

и описать причину удаления, как вдруг…

Та-та-та, таа-таа-таа, та-та-та…

Внутри меня все замерло. К этому моменту я уже успел описать причину удаления персонажа: «потому что холодильник», прочитал два предупреждения, что все полученные вещи будут потеряны, согласился с этим, пробился сквозь кордон подтверждений, дошел до кнопки «Удалить» и…

Та-та-та, таа-таа-таа, та-та-та…

Международный сигнал SOS… Сигнал SOS в компьютерной игре… Сигнал, который может означать только одно: либо это балуется игрок, пошедший тем же путем, что и я, либо… Мгновенно свернув все панели, возвращаясь в игру, я с замиранием сердца ждал третьего сигнала. Учитывая, что это игра, то…

Та-та-та, таа-таа-таа, та-та-та…

В Ранластии очень любили хватать игроков за проступки и бросать их в тюрьму – кроме наказания, это была отличная возможность прокачать определенные навыки и способности. Особо напористые умудрялись получить несколько заданий, выполнение которых открывало небывалые горизонты – знакомство с теневой гильдией местных. Однако у Ранластии была одна очень неприятная особенность – голоса игроков полностью блокировались стенами камер. Даже видя человека сквозь решетку, с ним невозможно было говорить – магия игры запрещала прямое общение. Тогда все вспомнили о Q-кодах и азбуке Морзе – для магии Ранластии стук был всего лишь стуком…

Самих Q-кодов я знал очень мало – несколько основных. Зато я знал место, где они описаны, структурированы и упорядочены по частоте использования. Перейдя в 3Д-режим, выйдя из полного погружения и с удивлением отметив, что таймер нахождения в карцере замер, я приказал Степашке разместить перед глазами таблицу кодов. Сейчас будем разговаривать… Жаль, что Степашку нельзя подключить напрямую к игре – он смог бы пообщаться с неизвестным более продуктивно.

Вариант с игроком я отмел мгновенно – кулаком, даже ботинком, такой звон создать невозможно. Нужно что-то твердое и стальное, как, например,

усмиритель. Суд не стал проводить полную инвентаризацию моего имущества – просто отправил в карцер, – поэтому, достав оружие, я начал стучать по стене, возле которой сигнал SOS был наиболее слышим:

Таа-таа-та-таа та-та-та та-таа-та-та…

В переводе на человеческий язык это сообщение означало: «Ваш прием подтверждаю». Я только что дал понять неведомому собеседнику, что он был услышан и понят. Вопрос теперь в том, поймет ли он меня – заложили ли разработчики игры в местных знание Q-кодов…

– Та-а-а-а-а-а-а-а-а-таааа-та-ттаааааа…

Внезапно полилась такая песня из ударов, что я просто-напросто растерялся – неподготовленному человеку понять что-то из этой вакханалии было очень сложно.

– QRS (Передавайте медленнее), – простучал я еще один распространенный Q-код, признаваясь в том, что как радист я не очень.

– П Р Е У П Р Е Д И П Р И К А Н Ц Е В О П А С Н О С Т Ь

Тяжело, оказывается, воспринимать на слух азбуку Морзе! Мой неведомый собеседник не пользовался кодами, отдавая предпочтение прямому тексту и делая значительные паузы между словами.

– QSP (Я могу передать) П Р И К А Н Ц А М, – ответил я, после чего уточнил: – К О М У И Ч Т О?

Такого длинного текста я не выстукивал никогда. Впрочем, как и короткого. Удивительно, как раньше люди с помощью азбуки Морзе могли общаться? Мало того, что это ужасно неудобно, так еще и любая ошибка может перевернуть смысл твоего послания с ног на голову.

– Р Р Г О Р Д С К А Ж И К Р И Г С О З Д А Н

– QSL (Ваш прием подтверждаю) К Р И Г С О З Д А Н

– Р Р Г О Р Д Р Р Г О Р Д Р Р Г

Стук становился все тише и тише, пока совсем не заглох – либо мой собеседник выключился, либо, что наиболее вероятно, покинул этот мир. Во всех игрушках принята такая практика: сообщение передал – можно смело умирать. Мне же предстоит очень основательно подумать…

Итак!

Первое – в Галактионе не существует такого понятия, как «задание». Вернее, существует, но не в том виде, к которому привыкли игроки в других играх – с журналом, в котором четко прописано, что делать и как, с картой местности, с указанием количества еще не убитых тварей. Никаких оповещений, записей или помощи, порой можно даже не догадываться, что тебе посчастливилось стать обладателем уникального задания. Местные просто о чем-то просят, после чего оценивают результат выполнения их просьбы – хорошо или плохо, принимая решение, иметь с тобой дело в дальнейшем или нет. В этом отношении Галактиона мало чем отличается от реальности – чем более влиятельный местный просит о чем-то, тем более велика вероятность, что невыполнение его просьбы повлечет за собой негативные последствия. И как распознать, где заканчивается просьба как просьба и начинается задание – очень тяжелое занятие, особенно для новичка, привыкшего к тому, что описание задания мгновенно появляется перед глазами.

Опять же – есть исключение. Судя по открытой информации, Император дает клич всем своим подданным о необходимости выполнить какое-то его поручение. В Квалианской империи такое обращение делалось всего шесть раз за шесть лет игры, поэтому игроки мгновенно все бросают и бегут на помощь – даже простое участие в событии, без выполнения каких-то ключевых функций, приносило очень хорошую прибавку в Отношения.

Но сейчас явно не этот случай – кто-то, скорее всего местный, обратился ко мне в застенках начальной локации с просьбой передать в другую Империю информацию о том, что некий КРИГ создан. Причем передать мне это нужно некоему Ррргорду… Отношения между Империями не были напряженными, наоборот – приканцы являлись официальными союзниками квалианцев, тем удивительней встретить одного из них в тюрьме. Что еще было примечательным с заданиями – их нельзя закончить неигровым способом. Даже если в реальности

я скажу кому-то из игроков, знающему этого Ррргорда, чтобы он передал сообщение этому местному, – ничего не выйдет. Ррргорд просто-напросто не услышит игрока, даже если тот будет у него над ухом орать и везде сообщения развесит – ограничения игры… Опять же – если это задание, а не обычная просьба… Как же все сложно с этой Галактионой…

Я запомнил правильную последовательность вопроса «Ты где?», после чего переключился в режим полного погружения и продолжил свои нелегкие думы.

Предположим, это задание. Попасть в начальную локацию не проблема, особенно на корабле, главное, чтобы тебя защитный пояс не уничтожил – порядка десяти орбитальных станций класса «А» и один дальномерный баркас Ллойда «Легендарного» класса. ДБЛ являлись вершиной боевой мощи Галактионы, эти корабли были недоступны игрокам, у каждой Империи их было всего по 1000 штук, и они выступали в качестве сдерживающего мародерство фактора. За всю историю игры не было уничтожено ни одной ДБЛ-ки, несмотря на то что игроки даже специально собирались на нее в организованный рейд. Более десятка тысяч кораблей вышло в бой против одной ДБЛ, и всего сотне удалось выйти из месива, устроенного местными.

Опять отвлекся… Если это задание, то оно получено в очень нетривиальном месте – что-то я сомневаюсь, что игроки часто попадают в одиночные карцеры. Согласно полученному от бородача описанию, меня должны были бросить в общую камеру, где предстояло поговорить с одним из охранников, имеющим специальную нашивку на рукаве. Сейчас же… Еще раз перейдя в 3Д-режим, я дал задание Степашке просканировать все форумы квалианцев на предмет карцера в секторе обучения. Мне нужно знать – был ли здесь кто-то или нет…

Мой неведомый собеседник больше не отвечал, несмотря на то что я каждую минуту задавал вопрос «где ты?». По всей видимости, действительно – отбросил копыта или что там у приканцев есть, переложив на меня ответственность за предупреждение об опасности. Кстати, никто не гарантирует, что это приканец – это запросто может быть квалианец либо представитель любой другой Империи… Что-то я начинаю думать о совершенно ненужных вещах… Для меня в данный момент важно понять – готов ли я ждать 20 дней в карцере, откладывая поиски миллиарда на неопределенный срок, либо есть повод рискнуть и довериться огромному желанию выполнить полученное задание? Если Ррргорд является хоть какой-то значимой фигурой, то в моих поисках он может помочь более чем сильно… Может, даже расскажет, где находится нужная мне планета.

Решено!

Еще раз переключившись, я дал задание Степашке в случае ЧП или экстренных вызовов выдергивать меня из Галактионы, после чего вернулся в режим полного погружения и улегся спать прямо на пол. Двадцать дней полнейшей темноты и одиночества – неплохая цена за шанс выбраться из самых низов игрового мира… Либо влипнуть в еще большие неприятности…

Глава 2

Сектор Обучения

Уютно расположившись на матрасе, насколько это позволял холодный и твердый пол карцера, я занимался изучением особенностей политической жизни Галактионы. Карцер карцером, но никто не мог запретить мне выйти в реальность, собрать все, что к этому моменту подготовил Степашка, переправить себе по игровой почте и наслаждаться чтением. Заодно узнал, каким образом происходит отправка посланий. Способ очень интересный и называется «никак». Вернее, игроки друг с другом не могли удаленно общаться, не имея для этого специальных приспособлений – передатчиков, коммуникаторов и так далее. Так, любимая во всех обычных играх почта, с помощью которой можно было не только отправлять друг другу письма, но и хранить вещи, причем много вещей, в Галактионе не работала. Ее просто не было.

Однако для игроков существовали послабления, которыми я сейчас и воспользовался, – личный КПК игрока. Предмет, который никогда не покидает игрока, даже во время гибели, устройство, в котором можно делать различные пометки, заметки. Которое можно синхронизировать со специальным блоком капсулы и получать, таким образом, текстовую информацию из внешнего мира.

Итак, политическое устройство Галактионы…

Двенадцать Империй, формирующих три альянса, находящихся в состоянии вооруженного нейтралитета между собой, – официально армии Империй

находятся на базах либо учениях, однако по факту наемники и игроки творят все, что им вздумается. Между Империями альянсов, как и между альянсами, организованы торговые пути, однако, чтобы враги не продвигались в глубь территорий, у каждой Империи имелись специальные торговые планеты, защищенные порой лучше планеты с руководством, – деньги в Галактионе очень ценились, так как могли решить практически любой вопрос. У квалианцев было несколько центров торговли: Адреатида, Радония и, самый популярный, Шлиакс, на котором совершалось более 60 процентов всех сделок с другими Империями.

Квалианская империя принадлежала альянсу «Альтан», в который входили Приканская и Анорская империи, а также Вракаст – даже не империя, а просто один огромный единый организм, управляемый несколькими особями. Если квалианцы и приканцы относились к гуманоидам – имели по две руки и ноги, одну голову и все это крепилось к одному туловищу, то анорцы и вракастцы были роботами и огромными насекомыми соответственно.

Как игрок, начавший играть за квалианцев, я могу без проблем перейти в любую Империю альянса, предложив свои услуги и прописавшись на одной из сотен планет, однако другие альянсы для меня закрыты. Вернее, они открыты для всех игроков, кроме меня, – переход из альянса в альянс стоит денег, причем не игровых. Услуга платная…

Двадцать дней пролетели практически незаметно: чтение, разделение труда – когда днем ты находишься в реальности, а ночь проводишь в карцере, свернувшись калачиком на жестком матрасе и наблюдая очередной сон… В общем и целом никаких проблем с тем, чтобы отсидеть, не возникло, обидно только одно – двадцать игровых дней превратились для меня в месяц реальной жизни, в течение которого остальные одиннадцать игроков проходили обучение и двигались навстречу мечте.

Мой неведомый собеседник, по всей видимости, все же умер – за все мое время нахождения в карцере от него не было больше ни единого стука. Вообще больше не было никаких звуков, кроме ежедневного жужжания лифта, три раза в день доставлявшего в мою камеру питание. Хоть кормили тут хорошо…

Степашка так и не нашел ни единого упоминания о карцере в Секторе Обучения – тюрьма, в которую помещают нерадивых рекрутов, была, присутствовало даже несколько упоминаний о турнирах, проводимых в Яслях, понизив стоимость полученной информации от бородача до минимума, однако о карцере никто не

упоминал. Ни разу, даже в шутку. Словно такой вещи физически не существовало и место, в котором я сейчас нахожусь, – фантом. Ничего, судя по описанию тюрьмы, если в нее попадает игрок, то на время затворничества ему блокируется обучение, так что скоро я начну постигать все азы жизни в Галактионе, стараясь получить заветный чек.

– Рекрут Хирург – на выход! – Едва таймер отбывания наказания превратился в 00:00, дверь моей камеры открылась, и в гости пожаловал один из стражников с резиновой дубинкой наперевес. – Или тебе здесь так понравилось, что ты решил все обучение просидеть в карцере?

О, стражник еще и зубоскалит! Вообще, как я замечаю, разработчики добавили неплохой интеллект всем местным, а не только ключевым персонажам. В той же Ранластии, бывало, начнешь флиртовать со служанкой, так она на тебя коровьими глазами будет смотреть и совершенно не понимать намеков, а любой щипок ниже талии приводил к урону и призыву стражников – на НПС напал игрок. Там разработчики не забивали себе голову «очеловечиванием» всех и каждого, только главных и ключевых НПС. Здесь же штатный стражник использует сарказм, причем так удачно, словно только для этого его и создавали. Вспоминая местного, мотивирующего игроков двигаться к распределительному пункту с помощью пинка, становилось понятно, почему игроки постепенно переходили в Галактиону – реалистичность здесь на порядок выше всех тех игрушек, которые я знал. Во всяком случае, сейчас у меня такое мнение, а действительно ли это так – покажет время…

Задача: доставить посылку представителю Квалианской империи Залтоману, находящемуся на торговой планете Шлиакс (7446244 ? 3366181 ? 4642990). Срок выполнения: 2 часа.

Выход из карцера ознаменовался несколькими новостями. Первая – радостная – в Секторе Обучения мне осталось находиться всего 10 игровых дней, 20 дней карцера пошли в зачет. К сожалению, на этом радостные новости закончились. Тридцать дней обучения, как стало известно, поделены на пять блоков: ремонт, наука, сбор ресурсов, управление кораблем и десант. Каждому неосновному блоку выделялось по четыре дня обучения с экзаменом, в случае успешного прохождения которого игрок получал начальное звание. Остальное время отводилось для основной специальности, в моем случае – управление кораблем.

Если игрок проваливал свой основной экзамен, у него было всего два выхода – либо принимать ту неосновную специальность, экзамен по которой он прошел, либо обнуляться и проходить Сектор Обучения заново – еще тридцать дней. Для меня Ремонт, Наука и Сбор ресурсов уже закрыты – получить официальную работу по всем специальностям, завязанным на эти блоки, я не смогу. Ладно бы это, но больше всего меня огорчало то, что я пропустил восемь дней обучения управления кораблем! И, словно по закону Мерфи, сразу же после карцера меня отправили на устроенную наставниками проверку, загнав весь поток в тренажеры…

Взглядом, полным отчаяния, я смотрел на пианино кнопок, коварно разместившихся на панели навигации симулятора космического корабля, и совершенно не понимал, что делать. Любой выход в реальность во время тренировки строго карался, автоматически устанавливая статус «провалено», поэтому у меня не было особого выбора, кроме как нажимать все подряд, надеясь, что хоть что-то получится. Черт! Спросил бы меня кто, что такое Шлиакс, каково его место в торговом балансе Квалианской империи, – ответил бы без промедления. Но как правильно управлять кораблем… Этот момент я сознательно упускал во время нахождения в карцере, наивно полагая, что после выхода начну обучение с самого начала.

– Вы уверены, что желаете запустить «Усилитель»? – Едва я нажал какую-то синюю кнопку, на экране управления кораблем появилось сообщение от эмулятора.

– Нет, – отказался я, нажимая единственную понятную мне кнопку: «Отмена». Надписи на остальных были сродни китайской грамоте – не имея ничего общего с человеческим языком, на котором привыкли общаться люди, на кнопках были нанесены какие-то закорючки, галочки, кружочки. Могу ошибаться, но, скорее всего, это язык квалианцев. В таком случае мне необходимо будет еще и его учить. Очень весело…

– Вы уверены, что желаете включить систему стабилизации? – Очередное сообщение от эмулятора вогнало меня в уныние. Восемь дней рекрутам рассказывали о принципах полета, правильности и последовательности нажатия кнопок. Причем не просто восемь дней, а 192 часа обучения, за которые и обезьяну можно обучить управлять космическим кораблем, не то что игроков. Наверняка все, кроме меня, уже достигли Шлиакса и сейчас стараются найти Залтомана.

– Да! – Если я правильно понял, зеленая кнопка рядом с «Отменой» была подтверждением действия, поэтому пришла пора рисковать. Либо я сейчас завершаю обучение, либо взлетаю – система стабилизации логически подходит для того, чтобы быть включенной в первую очередь…

– Система стабилизации включена! Внимание, обнаружено отсутствие силового поля! Обнаружено отсутствие, – и таких десять сообщений. – Ваш корабль уничтожен! Просим покинуть эмулятор – задание провалено…

– Рекрут Хирург! – Едва я вывалился из огромного стального ящика, служащего моделью космического корабля, ко мне подошел один из квалианцев. – Вы провалили задание и отстраняетесь от дальнейшего обучения блока управления кораблем! На оставшееся время до начала обучения блоку десанта вы передаетесь в отдел снабжения! Займетесь подготовкой пропитания для тех, у кого обучение стоит на первом месте!

Теперь точно все. Раз мне в любом случае начинать Сектор Обучения с нуля, будет непозволительной роскошью тратить время на то, чтобы стать десантником. Из того, что я успел узнать об этой игровой роли, она подвержена чрезмерной иерархии – Рядовой-Сержант-Лейтенант и так далее, при этом уйти в «свободное плавание» десантник до первого боя не имеет права – в таком случае во всех игровых базах он будет числиться как дезертир с соответствующим отношением местных. Мне этого не нужно, поэтому я точно не хочу бегать в бронекостюме с бластером наперевес, пугая аборигенов. Я хочу летать, поэтому…

Последовательность кнопок, которая вызывает меню удаления персонажа, была уже знакома, поэтому буквально через несколько движений перед глазами возникло последнее китайское подтверждение об удалении, после которого Сектор Обучения встретит обновленного Хирурга, как вдруг:

– Двигай! – грубо прорычал квалианец, после чего толкнул меня в спину, напоминая о своем присутствии. Споткнувшись о ступеньку лестницы, я растянулся на ней, чем вызвал смех сопровождающего. – На ногах имеют право находиться только достойные рекруты! Остальные должны ползти на кухню на пузе!

Ухмылка на лице этого квалианца была такой неприятной, что у меня в голове созрел план мести. Глупо, конечно, мстить программе, однако удалять персонажа, над которым только что поиздевались… Паладином я такого не прощал!

– Что, деточка, расстроилась? – продолжал ерничать квалианец, и именно эти слова окончательно подвигли меня к действию. Достав из мешка усмиритель, я направил его прямо на ухмыляющуюся морду сопровождающего и активировал захват.

Если и уходить из игры, то только красиво!

Как я успел заметить, в Секторе Обучения не очень любят бронекостюмы. Даже стражники были облачены в обычные кожаные куртки, воспринимаемые как кираса, не говоря уже об учителях или рекрутах, – просторные и свободные одежды из ткани были в почете у всех. После удаления персонажа все полученные вещи уничтожатся, включая мои два усмирителя, поэтому терять мне было совершенно нечего. Даже наоборот – можно было получить огромное удовольствие…

Ухмыляющуюся рожу квалианца я размазал по потолку, вколачивая его туда раз за разом. Вначале он пытался сопротивляться, выставляя руки, однако я очень быстро их обломал о лестницу, на которой растянулся мгновением ранее. Трехметровые потолки не позволяли развить достаточного ускорения, поэтому колотил я квалианца долго – порядка тридцати секунд. Едва на пол упала бесформенная масса, из которой, к моему удивлению, не вытекло ни капли крови, перед глазами появилось сообщение об уменьшении отношений с Империей и начала орать сирена. Плевать! Я двадцать дней сидел в полной изоляции и сейчас имею полное право развлечься!

Поднимать добычу с квалианца я не стал – против парня в бронекостюме она бессильна, а деньги все равно исчезнут. Поэтому я достал второй усмиритель и отправился в комнату с ящиками-эмуляторами. Насколько я помню, потолки в том зале достаточно высокие…

Через некоторое время я подтвердил один интересный факт: игроков в Секторе Обучения действительно нельзя уничтожить. Мешать проходить обучение я никому не стал, однако, как только игрок выходил из своего «ящика»

с радостной улыбкой победителя, я поднимал его на семиметровую высоту и бросал вниз. Рекрутам оказалось достаточно всего двух полетов, чтобы уровень их здоровья снизился до единицы, однако большего мне не удалось добиться. Валяясь на полу и матеря меня на чем только свет стоит, игроки были не в состоянии действовать самостоятельно – по всей видимости, им необходим медицинский персонал. Это даже радовало – не будут путаться под ногами.

– Брось усмирители! – послышался грозный приказ, после чего часть крыши улетела куда-то ввысь, а в образовавшееся отверстие, вместе с пылью и каменной крошкой, влетел десантник в бронекостюме. Красиво заложив вираж, показывая возможности использования и маневренность реактивного двигателя в условиях замкнутого пространства, десантник завис над землей в нескольких метрах от меня. Вот я и навоевался. Против активной защиты усилители нельзя использовать, они даже как оружие бесполезны и предназначены только для подъема вещей и… Стоять! Для подъема вещей?!

– Сейчас брошу, – пробурчал я, направляя оба усмирителя на ящик-эмулятор. Имея довольно солидные габариты, это устройство просто обязано весить около тонны, если не больше. Если нельзя воздействовать на активную защиту усмирителями, то мы пойдем другим путем.

– Считаю до пяти! Раз! Два! Три!..

Удар!

Один усмиритель не в состоянии поднять эмулятор. Это я сразу определил опытным путем. Зато, опять же – опытным путем, стало понятно, что два усмирителя прекрасно дополняют друг друга, позволяя поднимать то, что одному было явно не под силу.

Удар!

Получен новый уровень: Усмиритель «Б»-класса достиг 13-го уровня. Прочность, количество зарядов и энергия восстанавливаются на 30 %.

Вколачивать десантника в пол пришлось долго – около минуты, и стоило это удовольствие мне двух капсул – первая раскололась пополам, так ничего толком и не добившись. Мне повезло, что после каждого удара десантник пару мгновений находился в состоянии оглушения, поэтому я успел поднять вторую капсулу до того, как на меня было направлено оружие.

Получено звание: Маньяк. Вы достигли 3-го ранга достижений «Враг Империи» и «Убийца», не покинув Сектор Обучения. О вас стало известно теневым представителям Галактионы.

Ухмыльнувшись, я откинул сообщение в сторону: крайне сомнительное достижение, вернее – звание. Особенно оно будет красиво звучать с моим именем – Хирург-маньяк. Словно как под заказ делали! Отправив еще несколько вбежавших в зал охранников и наставников в полет, я выжидающе замер – уходить из столь удачного места крайне не хотелось. Если появится еще один десантник, у меня для него найдется вразумительный аргумент в виде ящика… Главное, чтобы они приходили по одному и раз в минуту, а то…

Мастер, информирую, что ваши действия в Секторе Обучения вызвали огромную волну возмущения среди игроков, только начавших игру. Форумы уже пестрят сообщениями с требованием к администрации вмешаться в возникший конфликт и покарать обидчика. То есть вас. Продолжаю следить за новостями…

Желание поскорей удалить персонажа и навсегда забыть этот кошмар было настолько велико, что я с трудом взял себя в руки и подошел к уничтоженному десантнику – мой личный измеритель сатисфакции еще не показывал полную степень удовлетворенности. Наклонившись над грудой обломков, когда-то бывших красивым и уверенным в себе квалианцем, я прикоснулся к стволу какого-то черного ружья, как…

Квалианский десантный бронекостюм. Вес: 212. Прочность: 23 %. Класс предмета: «Г-44». Защита от всех типов атак: 112. Максимальный вес носимых предметов: +400.

Квалианский штурмовой бластер. Вес: 12. Прочность: 23 %. Класс предмета: «Г-44». Наносимый урон: 60 (Излучение). Зарядов: 98 из 100.

Получена денежная сумма: 588 Кредитов Галактионы.

Отношения с Квалианской империей ухудшены. Текущее отношение: – 43

Мне хватило всего одного мгновения, чтобы осознать: веселье продолжается! Час-два погоды не сделают, но у меня нет морального права не попробовать такое внезапно свалившееся с неба счастье. Квалианский десантный бронекостюм, да еще бластер на 98 зарядов… Разве может быть что-нибудь лучше для игрока, идущего на осознанное перерождение?

– Я запомнил твое имя! Ты труп! Я тебя в реале найду! – Игроки продолжали бессильно бесноваться, однако я не обращал на них никакого внимания – для меня сейчас важен бронекостюм. Несколько раз согласившись с тем, что управление этим устройством мне не знакомо и я беру всю ответственность за возможный ущерб моему персонажу на себя, – кстати, какой ущерб может быть персонажу? – я нажал кнопку «Надеть». Посмотрим, к чему это приведет…

Чем бронекостюм оказался хорош – мне не пришлось надевать его по частям, он мгновенно появился вокруг меня, услужливо предоставив интерфейс управления. Блин! Перед глазами вновь появились кнопки с непонятными надписями, однако сейчас я не был скован условностями эмулятора и переключился в обычный 3Д-режим игры.

– Мастер, продолжают поступать сообщения о…

– Отставить панику! Степашка, мне нужна полная и в то же время очень сжатая информация по управлению квалианским десантным бронекостюмом. У тебя есть десять секунд, действуй!

– Информация собрана, передана на игровой КПК. Мастер, настоятельно рекомендую прекратить агрессивные действия в отношении Квалианской империи и…

Что предлагает мне Степашка, осталось тайной, так как я переключился обратно в игру с полным погружением. За то время, что я отсутствовал, никаких изменений не произошло – игроки по-прежнему валялись огромной матерящейся кучей, десантники не появлялись, а охранники и наставники либо закончились, либо осознали, что им здесь делать нечего. Вот и правильно!

В Ранластии я привык, что, даже не имея навыка, скажем, ношения латного доспеха, игрок без труда мог бы нацепить на себя стальную кирасу и спокойно идти в бой. Да, он не мог пользоваться особенностями этой кирасы – скажем, увеличенными характеристиками или магической защитой. Но защита от физических атак была доступна по умолчанию. В Галактионе все оказалось сложнее и в то же время – проще.

Во-первых, игрок может использовать абсолютно любой предмет, какой найдет на просторах Галактионы, если этот предмет не требует одновременного участия двух или нескольких игроков.

Во-вторых, для того чтобы этот самый найденный предмет использовать, игрок должен знать правильную последовательность нажатия кнопок, ибо в Галактионе кнопки были у всего.

И в-третьих… Правильную последовательность нажатия можно изучать не в игре, а в реальности. Чем я сейчас и собирался воспользоваться.

Квалианский десантный бронекостюм оказался довольно интересным механизмом. Два с половиной метра какого-то сплава, полностью скрывающие игрока, двигающиеся на двух ногах и опирающиеся на землю на мощные и цепкие лапки. Судя по всему – даже вертикально десантник может двигаться без особых трудностей, лишь бы нашлось место, за которое эти лапки могли зацепиться. Ноги игрока доходили только до бедер костюма, поэтому если одна из конечностей отвалится, игрок не получит повреждений. То же самое и с руками. Перед глазами находилось несколько экранов, показывающих все, что творится вокруг, но, если камеры вдруг сломаются, имелось отдельное обзорное окно. Наверное, чтобы понимать, куда убегать…

Кнопки управления находились перед глазами и, как подсказала мне полученная от Степашки информация, нажимались взглядом, позволяя рукам и ногам управлять движением бронекостюма. Таким образом, получается, что если мне

нужно ходить – нужно двигаться внутри костюма, однако для этого необходимо костюм запустить. И именно этому учат все четыре дня обучения.

Красная-зеленая-синяя-красная – броня ощутимо задрожала. Эта последовательность включала костюм и позволяла игроку начать вводить команды управления. Экраны жалобно покраснели, показывая, что прочность моего костюма катастрофически мала, но это сейчас не имело никакого значения – костюм мне нужен всего на пару часов. Дальше нужно передать управление ногам и рукам, чтобы иметь возможность двигаться… Включаем обзор… Микрофон… Стабилизатор… Запускаем защитные поля…

Кто же все это придумал?! Для того чтобы сделать первый шаг, мне пришлось последовательно ввести двадцать различных команд, настраивая бронекостюм под себя. Но я прорвался сквозь эту череду, признавая, что в следующий раз вводить их будет намного проще: уже понятно, что нужно делать.

– Степашка, правила использования и перезарядки квалианского штурмового бластера!

Порядка пяти минут мне потребовалось на то, чтобы понять принцип управления костюмом, понять, каким образом можно сохранять равновесие, не смеша при этом толпу игроков. Пять минут, которые подарили мне наставники и охранники, не тревожа своим присутствием. Направив запустившийся бластер на валяющуюся кучу игроков, я включил внешний громкоговоритель и произнес:

– Ничего личного, парни, просто опыт, – после чего нажал на курок. Пускай я потрачу один заряд, но зато буду полностью уверен в том, что бластер работает…

Получено звание: Разрушитель. Вы уничтожили другого игрока в Секторе Обучения. Теневые представители Галактионы заинтересовались вами. Данное звание привязано к учетной записи. Количество игроков, имеющих данное звание: 388.

В зале погас свет, погружая нас в полумрак, и только тонкий луч света пробивался через дыру в потолке. Уже привычная сирена на мгновение замерла,

после чего взвыла так, что оставшиеся в живых игроки начали корчиться на полу, сжимая свои уши. О как! Попытка сломить мою волю? Как же разработчики будут объяснять остальным игрокам применение такого оружия?

– Хирург! – раздался оглушительный крик, заглушивший стоны игроков. – Сложи оружие и выходи с поднятыми руками! У тебя есть пять минут для принятия решения!

Уже не рекрут? Ну-ну…

Сирены умолкли, как и стоны игроков, и на моих глазах практически все рекруты стали прозрачными и исчезли. Судя по всему – вышли в реал, однако кое-кто остался.

– Эй, Хирург, ты меня слышишь? Махни рукой, если да!

Махнув оставшемуся игроку бластером, чтобы отвязался, я с интересом всматривался в двери. Интересно – атака пойдет через крышу или через них? Мне еще не очень хватает уверенности в управлении – например, летать, как делал это недавно десантник, я не решусь, – поэтому лучше сразу приготовиться.

– Отлично, – продолжил валяющийся рекрут. – Меня зовут Лестран, я ремонтник, но только что сдал экзамен на управление кораблем. Если ты возьмешь меня с собой – помогу выбраться с этой планеты! Соображай быстрее – очень скоро тебе будет не до меня.

– Отсюда выбраться нереально! Но даже если и выберемся – Империя для нас закрыта, – нейтрально ответил я, словно все находится под контролем и мне прекрасно понятно, что я творю.

– Проверяешь? Ладно, мне известно о пиратах, если сомневаешься в моих способностях, посмотри на статус – я победитель местного турнира. Ты в курсе, как на него попасть?

– Через тюрьму и охранника, – бросил я, все больше и больше заинтересовываясь этим игроком. – Нашел чем удивлять… Я вон себе бронекостюм урвал и молчу об

этом, а ты о каком-то турнире…

– Слушай, я пошел на обучение специально для того, чтобы попасть к пиратам, у тебя, как я понял, это уже практически получилось, но без моей помощи ты не улетишь с этой планеты! Я семь месяцев потратил на то, чтобы найти способ отсюда выбраться, и без меня ты так тут и останешься! Решайся, тебе либо на удаление идти, с такой-то историей, либо довериться и взять меня с собой. Три минуты осталось!

– Что делать? – решился я, полагаясь на свой опыт: этому игроку что-то нужно, поэтому на этом можно сыграть. К тому же до тех пор, пока текущее событие не занимает много времени, я могу себе позволить в нем участвовать. Удалить Хирурга я всегда успею, но мне уже интересно, что будут делать квалианцы и каким образом Лестран собирается покидать Сектор Обучения.

– В бронекостюме есть аптечка – вначале меня нужно излечить. Комбинация – джель-пакс-пакс-гляр-кри.

– Давай на человеческом языке – для меня квалианский еще китайская грамота.

– Как же ты костюм запустил? – удивился Лестран.

– По цветовой инструкции – синенькая-красненькая и так далее.

– Бред какой-то… Ладно, подожди секунду – синий-красный-красный-оранжевый-зеленый. Охренеть… Кому сказать – засмеют…

– Работает, и ладно, – ответил я, наклоняясь над Лестраном и прикладывая к нему руку. Едва нужная комбинация была введена, из указательного пальца вылезла игла, впилась в тело рекрута, уровень жизни которого начал расти на глазах.

– Теперь за мной! До атаки две минуты! – прокричал Лестран, вскочив на ноги и помчавшись в сторону дверей. – Двигай! Нам нужно спуститься на нижний ярус!

Лестран так уверенно выбежал из зала, что у меня не оставалось другого выбора, кроме как последовать за ним.

– Стреляй. – Я сделал тридцать тяжелых шагов, громыхая железом, как едва не наткнулся на замершего игрока, указывающего рукой на углубление в стене. – Бластером ты должен пробить.

– Пробить что?

– Стену! Не тормози! За ней проход на нижние уровни!

Я не стал спрашивать, откуда у игрока такая уверенность в собственной правоте, вместо этого прижался к противоположной стене, навел оружие на стену и нажал курок. Надеюсь, Лестран успел убежать за угол. Осколки камня разлетелись во все стороны, уменьшая прочность бронекостюма на один процент, и одновременно с этим послышалась ругань моего временного союзника:

– Ты, урода кусок, не мог подождать, пока я не спрячусь? Что стоишь – лечи меня!

Прежде чем вводить очередную порцию лечебной инъекции, мне пришлось откинуть два огромных камня, прижимающих Лестрана к полу. Взрыв стены получился очень реалистичным – пыли было столько, что я на несколько мгновений почувствовал себя в реальности – в других играх стараются не напрягать системные ресурсы капсул прорисовкой мелких деталей.

Постепенно из пыли начали прорисовываться контуры прохода. Открыв инструкцию, полученную от Степашки, я ввел очередную команду – включение осветительных приборов. Два ярких луча разогнали мрак, и нашему взору предстала крутая винтовая лестница, по которой можно было как взобраться наверх, так и спуститься вниз.

– Сюда! – обрадованно скомандовал Лестран и без труда протиснулся в образовавшееся отверстие. – Нам вниз!

– Пять сек, – ответил я, с трудом протиснулся в пролом, после чего высунул из него руку с бластером и сделал несколько выстрелов в стены и потолок коридора. Буквально через пару минут начнется штурм, и мне не хотелось оставлять такое явное указание на то, куда мы пошли. Пусть помучаются, растаскивая камни, а я побуду Маньяком еще некоторое время. Нужно же

узнать, откуда Лестран знает об этом проходе.

– Правильно! – согласился с моими действиями игрок, спустившись на несколько витков ниже. – Про то, что здесь можно сделать проход, никто не знает, и, если все завалить, искать в ангаре нас будут в последнюю очередь.

– Не знаешь, что сверху?

– Кабинет генерала – начальника Сектора Обучения Альфа-332. На прошлом перерождении я смог обнаружить вход на эту лестницу, но меня застукали в кабинете и отправили в тюрьму, очень сильно снизив Отношения. Пришлось начинать все заново… А так – очень интересное помещение, я бы в нем порылся хорошенечко…

– Так в чем же дело? Как думаешь, нас там будут искать? – спросил я Лестрана, прекращая движение вниз. – Он вообще высоко?

– Искать? – Лестран тоже прекратил спуск и даже приподнялся на несколько ступенек вверх. – Вряд ли. Он находится тремя этажами выше и… Только не говори, что ты хочешь там похозяйничать?

– Как думаешь, что будет лучше – если мы придем к пиратам с информацией, хранящейся в компьютере начальника Сектора Обучения, или просто так явимся в гости, мол, берите нас, таких красивых? – попробовал я надавить на больную мозоль Лестрана. Зачем-то он упорно старается познакомиться с пиратами, почему бы на этом не сыграть? Имея опыт Ранластии, можно смело утверждать, что в кабинетах руководителей обычно есть на что наложить загребущую лапу. Да и просто интересных вещей там должно быть предостаточно.

– Идем! – принял решение Лестран, протиснулся мимо меня и пошел вверх. – Хотя подожди здесь – если в кабинете хоть кто-то есть, то мы туда не пойдем – нельзя, чтобы знали, где мы находимся. Если там никого нет… Слушай, мне определенно с тобой повезло! Ты из какой гильдии?

– Давай потом – добыча стынет!

Лестран только усмехнулся, начав подниматься наверх, как по всему зданию раздался грозный и властный голос:

– Хирург! Вы не вняли голосу разума, поэтому будете помещены под стражу до окончания следствия! Начать штурм!

– Чисто! – Ко мне спустился напарник и указал головой в сторону завала. – Слышал? Тебя уже ищут.

Сквозь стену слышались команды одного из командиров квалианцев: «Первая группа – сектор отдыха»; «Вторая – экзаменационный зал». «Третья – займитесь кухней»; «Пятая – учебные блоки»…

– Серьезно ребята к делу подошли, – вновь усмехнулся Лестран. – Пойдем, в кабинете начальника нет никого.

– Да это просто рай какой-то, – прошептал Лестран, едва вступил в кабинет. – Как же здесь все изменилось!

Стоило признать справедливость удивления напарника – зашли мы удачно. Привычные серые стены Сектора Обучения были скрыты шкафами, на стеллажах которых лежали усмирители, бластеры и блоки питания к ним. Никаких силовых полей не было, поэтому Лестран мгновенно помчался к стеллажу с оружием, схватив первый попавшийся под руку бластер.

– Вот теперь можно повоевать, – довольно произнес он, однако я остановился – вдруг напарник решит использовать оружие против меня, а затем сдать местным, прикрываясь, что я взял его в заложники. – Не напрягайся, – усмехнулся Лестран, увидев, что я замер. – Своих не кидаем.

В центре кабинета находится заваленный бумагами стол с голографическим монитором, поэтому, пока мой напарник занимался самовооружением, я уселся в шикарное кресло начальника, жалобно скрипнувшее под весом моего бронекостюма, и начал заниматься промышленным шпионажем. Не понимая ценности каждой отдельной бумаги, я фотографировал все подряд на свой КПК, одновременно с этим воткнув коммуникационный шлейф в найденный разъем. Пароля в местном блоке управления не было, поэтому я дал задание КПК копировать все, до чего доберутся его загребущие лапки, благо можно было не

забивать себе голову наличием или отсутствием места – КПК игрока обладал поистине бесконечными ресурсами.

– Ты посмотри, что я нашел, – через пару минут сдавленно прокричал Лестран, при этом его голос был настолько радостным, что я временно оторвался от фотографирования бумаг. – Это же стартовый ключ от фрегата!

– И что?

– Я планировал выбраться с этой планеты, спрятавшись в трюме грузового корабля или транспортника, что должны стоять в ангарах, а сейчас мы можем сами улететь! Прихватив с собой корабль!

– Ты управлять-то им умеешь?

– Конечно! Я прохожу Сектор Обучения уже восьмой раз, стараясь попасть к пиратам!

– Для фрегата сколько нужно членов экипажа? – Вновь я сдержал себя, чтобы не спросить, отчего Лестран так жаждет стать плохишом. Насколько я понял, он для себя решил, что я такой же сдвинутый на этом желании игрок, поэтому мне можно доверять.

– В том-то и дело, что двоих достаточно!

– Только есть один минус – я не обучался…

– Цвета знаешь – и ладно, потом в реале посмотришь, как правильно работать. Ого! – вновь воскликнул напарник, стоя возле открытой дверцы шкафа.

– Что еще?

– Да так… Лови. – В мою сторону полетел символичный мешок с деньгами – передачу средств между игроками разработчики, по всей видимости, решили сделать привычным для всех способом, при этом количество денег в небольшом мешке могло быть как один кредит, так и несколько миллиардов. Размер не имеет значения, важен символ.

Получена денежная сумма: 15 339 Кредитов Галактионы.

– Отвечаю, это ровно половина, – добавил Лестран. – Как закончишь с данными – переоденься. Здесь, – напарник указал рукой на один из шкафов, – есть довольно приличная одежда «Г»-класса с продвинутой защитой плюс несколько аптечек. Я пока с сейфом повожусь…

Махнув напарнику рукой, принимая его предложение, я обратил внимание на дисплей КПК, на котором высветилось странное сообщение:

– Генерал, вы запрашиваете информацию, носящую гриф «Секретно». Просим ввести код доступа.

По всей видимости, КПК скачал все, что было доступно в кабинете, и потянул свои загребущие лапки куда-то наружу, где, естественно, сразу же наткнулся на защиту. Понимая, что дальше двигаться бесполезно, я все же сделал поиск в уже скачанной информации по ключу «Код»… Кто знает этих разработчиков…

– Код доступа принят. Доступ к проекту КРИГ получен…

Проект КРИГ? Тот самый, о котором говорил неизвестный в карцере? К моему огромному удивлению и явному проколу со стороны генерала, код доступа был записан в обычном файле, с довольно красочным названием: «Код доступа». В нем находилась всего одна строка, введя которую в окно коммуникатора я заглянул туда, куда явно не следовало. Ибо буквально через мгновение на дисплее появилось сообщение:

– Обнаружено несанкционированное скачивание документации. Процент скачки: 77. Доступ к проекту КРИГ ограничен. Генерал, просим оставаться на своем месте – с вами сейчас свяжутся для уточнения…

– Лестран, у нас проблемы! – тут же информировал я напарника. – По всей видимости, нам нужно отсюда валить!

– Генерал Транк! – В метре над столом появилась голограмма головы какого-то квалианца, который принялся кричать голосом, полным властности. – На каком основании… ТЫ КТО ТАКОЙ?

Говоря себе спасибо, что так и не вылез из бронекостюма, отчего мой внешний вид остался для орущей головы загадкой, я ударил по кристаллу связи, с помощью которого шла проекция, обрывая связь. Нечего меня пугать…

– Ты прав – пора валить, – согласился Лестран, перекидывая два бластера через плечо. – Сейф я так и не вскрыл – у меня нет приспособлений… Переодеваться будешь?

– Конечно. – Чтобы не вызывать лишнего подозрения нежеланием получить на халяву продвинутую одежду, я подошел к указанному шкафу и открыл створки. Все же игровые условности Галактионы мне нравились – нет необходимости снимать бронекостюм, чтобы обновить одежду, находящуюся под ним. Не то чтобы я не доверял Лестрану, но…

– Ну как тебе? – ухмыльнулся Лестран, когда я в буквальном смысле замер у шкафа. Кроме одежды и медицинского комплекта, занявших свои места на персонаже, в шкафу находился еще один предмет, прочитав свойства которого я не смог сдержать ругательства:

Сумка путника с антигравом. Вес: 1. Класс предмета: Г-44. Уменьшает вес предметов в сумке на 200.

– Всего две штуки было, я одну себе взял. Хорошая вещица, скажи?

Вещица была более чем хороша – исходя из того, что все вещи в Галактионе имеют свой вес и объем, иметь дополнительных двести единиц переноса – просто сказочный подарок начинающему игроку. Вкупе с полученными деньгами можно начать думать о том, что удалять текущего персонажа не такая уж и хорошая идея, а пираты – неплохие парни. Как только появится время – обязательно почитаю о теневой составляющей игры.

– Степашка, выбери всю информацию, что есть по пиратам в Галактионе, в отдельный блок. Меня интересуют как местные, так и игроки. – Не откладывая вопрос на потом, я на мгновение вышел в обычный игровой режим и поставил задачу. Если уж и сбежим с этой планеты – знать о пиратах нужно все.

– Все, валим отсюда, – предложил Лестран, подходя к двери и опрокидывая на нее шкаф. Дверь открывалась внутрь, поэтому без применения оружия теперь придется долго ломиться в кабинет начальника.

– Валим, – согласился я, однако в самый последний момент шальная мысль залетела в голову, поэтому я уточнил: – Где, говоришь, сейф стоит?

Для игрока, облаченного в десантный бронекостюм, выломать сейф из стены было вопросом нескольких секунд. От сейфа шли какие-то провода, которые я безжалостно отрубил встроенным ножом. Если это сигнализация, то нам она особо не помешает, а если питание бомбы, находящейся внутри сейфа… Что ж… Будем считать, что нам не повезло. Засунув сейф в мешок, благо теперь позволяла его повышенная грузоподъемность, я двинулся вслед Лестрану.

– Пришли, – тихо прошептал напарник, всматриваясь в щелку дверной панели. – В ангаре три техника, что-то ремонтируют. Ждем, когда уйдут?

– Некогда нам ждать – очень скоро генерал вернется в кабинет и не сможет в него попасть. Сложить два плюс два не составит труда даже местному. Ты же взял парочку усмирителей? Очень, скажу тебе, мощная штука против беззащитных созданий. Бластерами предлагаю не стрелять – можем корабли повредить.

– Тогда твои те двое, что справа, мой – слева. Открываю!

Процедура умерщвления нерасторопных техников ничем не отличалась от наставников или охраны – поднять высоко вверх, отпустить. При необходимости повторить. К огромному удивлению, в огромном ангаре, кроме этой троицы, больше никого не оказалось. Либо здесь такие напряги с персоналом, либо все побежали усмирять игрока, то есть меня.

– Ты посмотри, какие красавицы, – практически с любовью протянул Лестран, расправившись со своим техником и окинув взглядом ангар. В нем находилось

девять кораблей: два фрегата, пять истребителей, кранг и транспортник, и становилось понятно, почему игрокам нравится Галактиона, – вблизи корабли внушали. Еще не зная, какой из фрегатов окажется нашим – синий или зеленый, я залюбовался статной мощью корабля. Каждая линия и изгиб находились там, где и должны были быть, две огромные лучевые пушки на носу и две по краям головного отсека делали из фрегата очень грозную силу. Длиной каждый из фрегатов был метров сто и значительно превосходил небольшие истребители и кранг. Только пузатый транспортник походил на него габаритами, однако даже мне, далекому от космоса человеку, было понятно – далеко на этом корыте не улетишь.

– Наш синий, пойдем, буду объяснять, что делать!

По дороге мы не могли не сделать остановку и не прибрать к рукам четыре ремонтных робота. Учитывая, что основная специальность Лестрана – ремонт, он вполне в состоянии не только управлять этими странными паукообразными созданиями, но также сможет с их помощью починить мой бронекостюм. За последний час я так с ним сжился, что даже перестал замечать. То, что раньше казалось мне крайне неудобным, например анализ ситуации через проекционные экраны, а не собственными глазами, – постепенно начало казаться идеальным. Может, пойти в десантники?

Вход в космический корабль располагался сразу за головным отсеком. Дрожащей рукой Лестран поднес стартовый ключ к двери, которая тут же, с негромким шумом и выпуском пара, открылась.

– Оба-на! Хирург, давай сразу определяться – чей это корабль. Меня сейчас система об этом спрашивает – на баланс кого из нас его ставить?

– Мой, – практически без раздумья ответил я. – Одному на нем не полетать, сам сказал, поэтому будем играть вместе, но если бы не я – так и продолжал бы проходить Сектор Обучения раз за разом. Это первое. Второе – так как мы летим к пиратам, то владельцем обязательно должен быть тот, кто смог их заинтересовать, иначе на нас нападут, корабль заберут и скажут, что так и было. Мне сообщение об интересе со стороны теневых гильдий Галактионы уже пришло. У тебя оно есть? – Я повернулся в сторону Лестрана, красноречиво склонив голову вбок.

– Роботы мои! – обиженно пробурчал Лестран. – И добыча пополам!

– Идет.

– Сволочь ты жадная, – все еще не мог успокоиться напарник, после чего что-то сделал, и у меня перед глазами появилось довольно приятное сообщение:

Получено достижение: Капитан. Вы являетесь владельцем космического корабля.

Получен космический фрегат. Вес: 250 000. Класс предмета: «Г-77». Для детального описания свойств фрегата посмотрите судовой журнал.

Вы являетесь первым игроком, получившим данный фрегат в собственность, и имеете право сменить название. Текущее название – «Дратистан».

Нет уж! Летать на «Дратистане» у меня нет никакого желания!

– Ничего более умного придумать не мог? – съязвил Лестран, когда название корабля изменилось. – Садись сюда, буду объяснять, в какой последовательности и на какие кнопки нажимать. Я займу соседнее кресло, буду прокладывать курс. Ты хоть приблизительно знаешь, куда нам нужно лететь?

– Знаю – вначале в космос, затем к какой-нибудь отдаленной планете без ресурсов. Паркуем там корабль, после чего выходим из игры и изучаем инструкции. Я пока не пойму, что могу нормально летать, – шага не сделаю. У тебя, кстати, со временем как?

– Нормально, минимум месяц есть. Тогда смотри. – Лестран указал на темно-красную, практически бурую кнопку. – Вначале нам нужно запустить реактор, затем…

Я с увлечением слушал курс молодого бойца по управлению космическим фрегатом в исполнении Лестрана. Естественно, я сегодня же ночью до автоматизма доведу этот процесс, найду эмуляторы, однако сейчас нам нужно

взлететь и улететь, прорвавшись сквозь заградительную линию планеты, а это, как сказал напарник, – та еще задача. Особенно, подчеркнул он, для корабля с таким названием, как наш.

Внимательно слушая и записывая последовательность действия, я только молча ухмылялся – сегодня в полет отправится фрегат «Каркуша». Будет моему Степашке радость…

Глава 3

Побег

– Запускаю двигатели, – прокомментировал свои действия Лестран, колдуя над своей панелью управления. Формально управлять космическим фрегатом можно и одному, только нужно выбрать, что делать – либо летать, либо заниматься обороной и атакой. Совместить эти два занятия, учитывая механику управления, было невозможно.

– Фрегат «Дратистан», просим пояснить причины запуска двигателя, – тут же раздался вопрос в переговорном устройстве.

– Тестовая прогонка двигателей и ускорителя, – нашелся Лестран, жестом показывая мне молчать. – Что-то барахлит, никак не можем понять – что? Уже и гипердрайв разбирали, и ускорители меняли – ничего не помогает.

– В связи с экстренной ситуацией на базе немедленно прекратить тестирование фрегата.

– Ребят, да вы что?! Если я не найду неисправность – меня же генерал Транк с костями съест! Его личный приказ, чтобы фрегат работал как новенький!

– Ничего не знаю, – уже не так уверенно повторил голос. – Немедленно выключить двигатель!

– Хорошо, ваша воля. Прошу сообщить мне имя и должность умника, которого я предъявлю генералу. Сами знаете, что бывает, когда его приказы не выполняются, поэтому мне необходим официальный запрет на ремонт. Прошу назваться, и только после этого я выключу эти чертовы двигатели!

– К вам будет направлен десант для обеспечения безопасности. – По всей видимости, у генерала на этой базе была такая репутация, что спорить с ним было себе дороже. – Отбой связи!

– Хирург, теперь наше благополучие в твоих руках – нужно будет быстро уничтожить отряд, который к нам сейчас пожалует. У тебя будет всего один выстрел – затем начнется бойня…

– Не начнется, – вскочил я со своего места и побежал к выходу из корабля. – Давай за мной!

Тела техников, отправленных нами в полеты, никуда не делись – согласно прочитанной информации, если с уничтоженного местного забрать всю добычу, он исчезает через 1 минуту, если добычу не забирать – тело исчезает через 24 часа. Удобная штука, когда проводишь масштабные боевые действия. Подбежав к телам, я принялся сдирать с них одежду. Справившись, я запихнул тело под корабли и прикрыл его какими-то инструментами – очень надеюсь, что тело исчезнет до того, как к нам нагрянет десант.

– Если начнется стрельба – нам не выбраться с планеты, – заявил я подбежавшему Лестрану. – Ты уже выступил в роли техника, пускай и удаленно, теперь пришла пора показать, чему тебя учили. Переодевайся – будем выступать квалианскими рабочими.

– Мысль хорошая, только где ты возьмешь серую кожу и третий глаз? – язвительно спросил напарник, стягивая, тем не менее, добычу со второго трупа. Направив усмиритель на третьего рабочего, я притянул его к нам, раздел и тоже завалил инструментами – рисковать, так по полной!

– Эй, есть кто живой? – Едва я спрятал третье тело, в ангаре раздался крик командира десанта. Лестрану потребовалось всего несколько мгновений, чтобы нацепить робу техника и натянуть на голову капюшон, а я же в который раз поблагодарил игровую механику Галактионы, позволяющую менять одежду без

снятия бронекостюма.

– Мы здесь! – прокричал я и махнул рукой в сторону трех взлетевших в воздух десантников. Парни столь ловко управляли своими бронекостюмами, что мне стало в какой-то степени обидно за свою корявость – формально я тоже мог летать, но по факту… – Раз нам запретили сидеть в корабле, решили протестировать сломанный бронекостюм. Зараза… Как вы в них ходите?

Мое возмущение было столь естественным, что мягко опустившиеся на пол десантники только усмехнулись:

– Кто же тебя просил в него влезать? – спросил командир отряда, облаченный в бронекостюм следующего поколения – над правым плечом у этого местного находилось какое-то оружие, явно не ручной бластер. Двое простых бойцов носили точную копию моего костюма с той разницей, что он у них был целый.

– Тупость и желание доказать, что руки растут из того места. Что-то в нем заклинило – теперь вылезти не могу… Придется обращаться к старшему мастеру, чтобы помог стянуть… Народ, может, вы какие команды знаете тайные? Ну, не дело технику лазить в бронекостюме!

– Извини, дружище. – Командир был настоль дружелюбно настроен, что даже хлопнул меня по плечу. – Но ничего такого нет. Крепись – тебе только разрезать его придется, знаем такую особенность этой серии – иногда заклинивает откидные механизмы. Кстати, откуда у вас костюм?

– С тренировки рекрутов, – продолжил я рассказывать сказки. – Доверили им попробовать свои силы в настоящем костюме, так эти криворукие создания умудрились убить механизм! Насмерть! Запустил кое-как, чтобы протестировать, решил залезть, и на тебе… Чертовы неучи! У меня, кстати, тоже вопрос: а чего такое случилось, что в Секторе Обучения появился десант и запрещают тестировать двигатели? На моей памяти, а я тут уже… хрен знает сколько я тут уже, такое первый раз!

– Один из рекрутов завладел усмирителем и уничтожил несколько десятков гражданских. Наша задача – обезвредить этого умалишенного.

– Сразу проверьте – не этот ли рекрут? – Я указал на Лестрана, которого мои слова шокировали настолько, что капюшон соскользнул с его головы. Прикрываться было уже поздно, поэтому напарник гордо поднял голову и с вызовом посмотрел вначале на Лейтенанта, потом на меня. В его взгляде читалось столько решимости, что мне стало приятно за такого напарника – даже сейчас он не собирался меня сдавать…

– Рекрут Лестран, – сверившись с КПК, произнес Лейтенант. – По нашим данным – он числится пропавшим, все остальные рекруты были найдены.

– В смысле пропавшим? Я с этим техником с самого утра бьюсь над двигателем, стараясь найти неисправность, а его считают пропавшим? Как же ему будет засчитываться практика?

Вновь в моем голосе было столько недоумения и искренности, что десантник смутился:

– Хорошо, я отмечу, что Лестран найден… Говоришь, он здесь с утра?

– С десяти, если быть точнее. Даже нет. – Сделав вид, что тоже полез в свой КПК, я выругался, так как рука была скрыта бронекостюмом, пробурчал, мол, «как вы тут живете», и ответил: – Десять ноль три.

– Зафиксировано. Так, на всякий случай мы пролетим по ангару, посмотрим – нет ли где нашего рекрута, мало ли что, после чего можно приступать к тестам двигателя.

– Прежде чем мы вернемся на корабль, пусть один из бойцов его проверит с ног до головы, – предложил я. – Очень не хочется чувствовать на себе прицел орбитальных станций.

– Резонно. Приступаем, – скомандовал Лейтенант, после чего три тела взлетели в воздух.

– Тебе только в театре выступать, – прошептал Лестран, становясь рядом со мной. До тех пор пока тела настоящих техников не исчезнут, очень не хотелось уходить с этого места – кто знает, какие вопросы начнут задавать десантники,

если на них наткнутся. Насколько я понял – осталась всего пара мгновений на то, чтобы…

– Что за грохот? – Рядом с нами спикировал один из десантников, когда по всему ангару раздался шум опавших на землю инструментов – тела исчезли.

– Ходить учусь! – зло пробурчал я в ответ, демонстративно переставив ногу так, что едва сохранил равновесие. – Мало того, что эта дура едва работает, так тут еще и с управлением черт ногу сломит!

Признаться, я слишком рисковал, используя нестандартные фразы, однако короткое знакомство с Галактионой показало мне, что местные здесь могут завернуть и не такое, главное, чтобы было по делу. Техник, попавший в бронекостюм, по моему мнению, должен быть не просто зол на всех, он с удовольствием порвал бы того, кто приволок к нему это устройство. Надеюсь, что я не переигрываю.

– Ангар осмотрен, сбежавшего рекрута не обнаружено! – доложил Лейтенант, после чего вернулся к нам. – Теперь можно проводить тестирование – корабль чист!

– Вы с нами? – на всякий случай уточнил я.

– Нет – вернемся к поискам. Успехов вам в ремонте и снятии костюма!

– Ты сколько готовился к этому? – шокированно спросил Лестран, когда мы отправились обратно к фрегату. – Так красиво врать, реагировать на ситуацию и совершенно не нервничать… Когда ты меня рекрутом назвал, я чуть в штаны не навалил! Убить тебя в тот момент был готов, а ты, оказывается, все продумал!

Я только молча двигался к фрегату, вначале неуверенно, пока десантники не покинули ангар, после чего включил скорость и влетел в корабль, облегченно упав в свое кресло. По телу прошла дрожь, на меня накатил истерический смех, от которого я едва не упал на пол – так блефовать мне не приходилось даже в Ранластии!

Заставив себя успокоиться, я объяснил Лестрану причину своего смеха: спроси Лейтенант мое имя, я бы мгновенно поплыл. Спроси Лейтенант имя руководителя ремонта – я бы поплыл. Поинтересуйся Лейтенант хоть чем-нибудь – я бы поплыл… Однако этот бравый вояка увидел разумного, одетого в такой же, как и его бойцы, бронекостюм, что не могло не вызвать у него долю симпатии. Именно на этом я постарался сыграть, показывая свою неуклюжесть. Невероятно, но получилось!

– Фрегат «Дратистан», вылет разрешаю, ворота номер два, – произнес уже знакомый нам голос, когда мы уселись обратно в кресла, и тут, прямо над кораблем, начала отодвигаться крышка огромного люка.

– Принято, – довольным голосом произнес Лестран, приготовившись колдовать над пультом управления, однако меня «понесло». Прекрасно понимая, что рискую всем тем, чего мы достигли к текущему моменту, я нажал кнопку и произнес в общий эфир:

– У меня вопрос: кто умудрился разоружить фрегат? Для оптимального тестирования двигателей нам нужна полная загрузка, включая торпеды и заполненный трюм, мы же сейчас легки, как перышко! Так дела не делаются – я не готов буду подписаться под результатами тестирования!

Лестран показал мне, как работать со щитами и вооружением, и я с удивлением узнал, что наш фрегат девственно чист – с лучевых пушек сняты блоки питания, торпеды разгружены, трюм пуст. По-хорошему, мне следовало молчать в тряпочку, но…

– Согласно положению 7742/33, все космические суда, находящиеся в ангаре, обязаны… – удивленно начал голос, но я продолжил рисковать. В конце концов – люк никто не закрывал…

– Мы подавали заявку на полномасштабное тестирование! С полной загрузкой! Прошу связаться с генералом Транком – он подтвердит, что я лично подписывал у него разрешение! Черт возьми, сколько можно нас терроризировать! Если сейчас же не обеспечите полную загрузку трюма фрегата рапом, не вернете силовые установки и торпеды – ремонтируйте фрегат сами! Достали! Мы всем отделом уволимся, поедем на Шлиакс – там техники всегда нужны! Генералу сами все объяснять будете… Нам Лейтенант уже рассказал о сбежавшем

рекруте – но мы-то тут при чем? Нас уже столько раз проверили, что…

– Рапом? – В голосе удаленного собеседника было столько удивления, что я даже ухмыльнулся. Применительно к реальности я сейчас попросил заполнить трюм корабля золотом.

– Естественно, – ответил я, ничуть не смущаясь. Из того, что я вычитал за время отсидки в карцере, рап являлся одним из самых тяжелых и в то же время дорогих ресурсов игры. – Нужна максимальная проверка загруженности корабля, если бы была возможность засунуть в корабль нейтронную звезду – сделал бы это без промедления!

– Что-то я не вижу вашей заявки, – неуверенно произнес голос.

– Простите, с кем я общаюсь?

– Младший оператор центра коммуникации Гартил.

– Все понятно… Дай мне кого постарше, младший оператор Гартил.

– Не могу, сэр. – О! Уже сэр! – Все силы брошены на поиск сбежавшего рекрута…

– Давно работаешь здесь? – Несмотря на красноречивые жесты Лестрана, призывающего меня бросить разговор и убираться с этой планеты, я приложил палец к шлему, показывая, чтобы мне не мешали, и продолжил «разводить» Гартила.

– Уже месяц, сэр!

– Ясно… Ладно, сынок, извини, но у меня нет другого выбора – я сворачиваю тестирование.

– Подождите! – В голосе Гартила появилась решительность. – Заявку я найду позже – даю команду на полную загрузку! Сэр?

– Принято! Спасибо, Гартил, – если у нас все получится, сходим, посидим где-нибудь! Замолвлю за тебя словечко перед генералом – он любит решительных и

уверенных в себе личностей! А я вижу – ты личность с большой буквы!

– Спасибо, сэр! Прошу прощения – у нас проблема!

– Проблема? – напрягся я. Неужели моя сказка пошла по швам?

– На складе рапа хватит для заполнения только половины трюма тестируемого вами корабля. У меня есть решение – предлагаю оставшуюся часть заполнить двумя прототипами – судя по данным, в соседнем с вами ангаре производится разработка каких-то двигателей, но сейчас работы временно приостановлены. По массе и объему эти прототипы как раз дополнят трюм фрегата до максимальной загрузки!

– Грузи! – Только сейчас я осознал, что затаил дыхание, и с шумом выдохнул. – Я не ошибся в тебе, Гартил!

– Стараюсь, сэр! Команда роботам-погрузчикам отдана, в течение пяти минут груз будет доставлен на фрегат. Удачи с тестированием. Могу еще что-нибудь сделать?

– Проследи, чтобы нас по ошибке орбитальные станции не уничтожили. Отбой связи!

Отключившись, я откинулся на спинку своего кресла, совершенно не замечающего мой огромный вес в бронекостюме, и устало закрыл глаза. К огромному удивлению, руки дрожали так, словно я вышел из недельного запоя, а сердце по частоте ударов могло поспорить с пулеметной очередью. Если сейчас у нас все получится – Квалианская империя будет закрыта для меня навсегда. Я бы такого не простил…

– Начата погрузка… сэр, – произнес Лестран, и по голосу этого игрока стало понятно – его впечатлило мое общение.

– Проследи, чтобы не было накладок, – попросил я напарника, так и не открыв глаза. – Я пока почитаю, как правильно управлять обороной фрегата…

– Взлетаем, – на всякий случай произнес Лестран минут через семь, и наш корабль начал легонько вибрировать – отрыв от земли произошел. – Включаю стабилизаторы, – добавил напарник, после чего вибрация исчезла. Если я правильно понимаю логику, эти стабилизаторы нужно включать до отрыва от поверхности или одновременно с этим, но говорить под руку пилоту, старающемуся не промазать мимо люка, не стал. Управление приходит с опытом, к тому же Лестран не пилот, а техник. Вот обучусь, набью руку – буду летать по Галактионе туда-сюда. Пока же пусть он ведет…

– Выходим в космос, начинаю позиционирование, – продолжил комментировать свои действия напарник, однако на моем экране появилась информация о том, что фрегат взят под прицел орбитальных станций. – Гипердрайв включен, до прыжка тридцать секунд…

– Фрегат «Дратистан», говорит генерал Транк! Немедленно вернитесь на базу, иначе я отдам приказ о вашем уничтожении!

Раздавшийся голос был насколько грозен, что даже у меня по телу побежали мурашки. Не повезло, видимо, Гартилу…

– Двадцать секунд, – прошептал Лестран, предоставляя мне полную свободу действий.

– Говорит командир фрегата «Каркуша»! Официально объявляю о смене наименования данного космического корабля, его переходе под мое начало и выражаю свое категорическое несогласие с тем, что в столовой Сектора Обучения рекрутам дают органическую пищу! Согласно решению Императора, рекруты должны получать не только органику, но также и что-то растительное! Учитывая, что сей факт был нагло проигнорирован администрацией базы, я вынужден подать рапорт Императору о несоответствии занимаемой должности!

– Несоответствии кого? О чем вы вообще говорите? Назовитесь немедленно, иначе я отдам приказ об уничтожении!

– Пять секунд. – На лице Лестрана появилась ухмылка поверившего в нечто невозможное человека.

– Меня зовут Хирург… Пират Хирург!

– Открыть ого… – начал генерал, но окончание его фразы я уже не слышал – звезды превратились в линии, оставляя между мной и Сектором Обучения десятки и сотни парсеков.

Отношения с Квалианской империей ухудшены. Текущее отношение: – 100 000

Получено достижение: «Квалианский изгой». Вы достигли граничного отрицательного значения отношений с Империей. Отныне все враги квалианцев относятся к вам нейтрально, но все ярые приверженцы Империи будут стараться вас уничтожить.

Теневые представители Галактионы назначили вам встречу. Место проведения: планета Кирлац, Конфедерация. Контактное лицо – Хильвар.

– Мной заинтересовались теневые гильдии! – радостно прокричал Лестран, которому, по всей видимости, тоже выдалась какая-то информация.

– Мы летим-то куда, заинтересованный? – спросил я у возбужденного напарника.

– Понятия не имею! Я выбрал первые попавшиеся координаты и отправил туда корабль. Выход из гипердрайва через минуту – посмотрим, куда нас кинуло.

– Мне пришло сообщение, что с нами хотят пообщаться, но отправляться на встречу неподготовленным я не хочу. Сейчас восемь вечера – выходим из гипера, находим безжизненную планету, садимся и отдыхаем. Завтра сбор в 9 утра, будешь?

– Спрашиваете! Да я вас с восьми на корабле ждать буду! – ответил напарник, совершенно незаметно перейдя на «вы».

– В таком случае мне нужна будет твоя помощь – я оставлю десантный костюм, его нужно отремонтировать. Ты же ремонтник, заодно потренируешься в управлении роботами… Сделаешь?

– Обижаете! Глазом моргнуть не успеете, как все будет в лучшем виде! Так, выходим из гипера…

Звезды-линии вернулись в небольшие точки, гул гипера затих, и «Каркуша» замерла посреди бесконечности…

– Хирург, с вами все в порядке? – обеспокоенно спросил Лестран через пять минут. Мне еще никогда не приходилось находиться в открытом космосе, вдалеке от планет, звезд, скопления людей… Мозг прекрасно понимал, что я нахожусь в игре и все, что меня окружает, – всего лишь игра воображения и современных технологий, но сердце испытывало поистине благоговейный трепет. Перед глазами стояли тьма и бесконечность, показывающие, что человек лишь песчинка в этом огромном мире… Незабываемое ощущение…

– Что в этой области есть из планет? – спросил я напарника, стараясь говорить своим обычным голосом. Показывать Лестрану свой животный трепет перед игрушкой мне не очень хотелось – пройдет всего пара часов, и я привыкну к такому антуражу, поэтому нужно сохранять свое лицо.

– Сканирую… В десяти минутах лета находятся две звездные системы, у одной совсем нет планет, у второй – один газовый гигант и парочка мелких астероидов. Судя по описанию, в этом районе три года назад проходили бои между Альтраном и Вальдой с участием игроков, поэтому все ресурсы из планет выкачали, как только могли. Мы находимся в мертвом секторе…

– Отлично, для того чтобы временно спрятаться, лучше и не придумаешь. Рули к системе с астероидами. Кстати – нас могут найти?

– Не должны. Квалианцы, даже если отправятся в погоню, знают лишь направление. Как долго мы сидели в гипере – они понятия не имеют. Понимаю, что это игра, но даже в ней должна быть соблюдена логика. Смотри – как тебе та планета? – Лестран указал на огромный булыжник, к которому мы медленно подлетали.

– Пойдет. Показывай чудеса пилотирования и садись. Встречаемся завтра, как и договаривались – в девять…

Крышка кокона отошла в сторону, после чего встроенная система подняла мое многострадальное тело практически вертикально, облегчая выход. Удобная штука – современные игровые коконы. Буквально несколько лет назад игроку приходилось самостоятельно выбираться из этого гроба, и со стороны это выглядело, словно оживший мертвец возжелал чьей-то крови. Несмотря на системы жизнеобеспечения, неделя в коконе значительно сказывалась на координации, поэтому первые пять-десять минут игрок больше походил на зомби, чем на человека, а учитывая, что при этом ему приходилось выбираться из огромного ящика… Капсулы так и прозвали – гробы…

– С возвращением, Мастер, – тут же откликнулся Степашка. – Информация о Галактионе собрана и передана на ваш КПК. Информация о пиратах собрана и…

– Степашка, делай мне ванну, – прервал я отчетную тираду «умного дома», – ужин и собери отчет о событиях в Секторе Обучения, с которого я сбежал. Нужна реакция квалианцев, игроков… В общем – все, что найдешь по этому поводу. Еще мне нужен эмулятор фрегата – эта задача с наивысшим приоритетом…

– Леха, привет! Ты куда пропал? Предлагаю собраться и сходить куда-нибудь посидеть! Расскажешь, чем сейчас занимаешься, как сам, куда плывешь… Короче – вылезай из своей берлоги и звони…

– Степашка, когда это сообщение пришло, – уточнил я у «умного дома». Ванна разморила так, что я едва не уснул, поэтому, чтобы хоть как-то себя взбодрить, начал разбирать корреспонденцию. Четыре последних дня я сидел только в Галактионе, поэтому ко мне мог кто-то постучаться. Начал я с телефонных звонков и практически сразу же наткнулся на звонок от Сергея…

– Два дня назад, – отчеканила программа. – Согласно настройкам, все телефонные звонки переводятся в статус «отложено». Исключение составляют экстренные службы или представители органов правопорядка, однако за отчетный период от них никаких сообщений не поступало.

Если наше общество будет развиваться такими же темпами, как сейчас, – наступит день, когда машины полностью заменят нас во всех сферах жизнедеятельности. Уже сейчас обычная программа по обеспечению комфорта и уюта внутри дома занимается тем, что выгораживает себя, спихивая всю вину на

мои плечи. Когда она еще и девчонок начнет себе приводить за моей спиной, однозначно можно будет говорить – человечество вымерло…

– Поставь данного абонента в список исключения и соедини меня с ним. Можно по видеофону…

– Выполнено, на связи…

– Леха, ты охренел! – взревел Сергей, закрывая своим телом весь обзор. – Ничего, что я с супругой ужинаю, а тут ты звонишь, потрясая своими причиндалами?! Ты бы хоть прикрылся, эксгибиционист хренов!

– Зато теперь понятно, почему он до сих пор не нашел себе подругу, – добавила супруга Сергея, вызвав во мне зубной скрежет. Несмотря на то что девушка являлась женой моего друга, у нас с ней как-то не складывалось. По каким-то неведомым мне причинам все пять лет нашего знакомства Светлана терпеть меня не могла, демонстрируя данный факт при первом удобном случае. Таком, например, как сейчас… – У меня есть несколько подруг с заниженными требованиями, могу познакомить…

– Я перезвоню! – бросил Серега, отключая связь. Несмотря на всю свою игровую выучку, все, до чего я мог додуматься, – это прикрыть руками низ живота и мысленно отругать Степашку за то, что мне в ванну была добавлена только соль, без средства для образования пены. С какого рожна я решил позвонить Сереге из ванны? Придурок великовозрастный…

– Не, ты, конечно, кадр, – примерно через двадцать минут перезвонил мне Сергей. – Дать Светке такой повод тебя подоставать в будущем… Ты куда пропадал? – тут же перешел он в наступление.

– На работу меня взяли, с Галактионой связанную. Пришлось там немного задержаться, но как только появилось время – сразу с тобой связался. И вообще – нечего на меня орать! Я согласен с твоим предложением и готов куда-то сходить. Как насчет завтра?

– Завтра не могу, – тут же погрустнел Сергей. – Я тоже начал в Галактиону играть, нужно максимально быстро с Сектором Обучения расквитаться. Тебе еще сколько осталось?

– Десять игровых дней. – Я поборол желание поведать о своей маленькой победе, назвав остаток после карцера. До тех пор пока я не встречусь с Сергеем в Галактионе и мы не заключим партнерское соглашение, дружеские отношения остаются вне игры.

– Ого! Я уже месяц там, так меня на десять игровых дней хватило. Ты что, там живешь?

– Поэтому меня так долго и не было. Кстати, с чего вдруг ты решил в Галактионе зависнуть? Как же поиск работы?

– Так я в качестве работника туда и иду. Ты же знаешь, что у меня Светка уже три года как рубится в Галактиону. Как в декрет вышла, так себе аккаунт и создала. Так что моя зая теперь в семье главная по деньгам, я же так – нахлебник. Вот она мне и предложила в свою гильдию вступить.

– У нее своя гильдия? – удивился я такому факту. То, что Светлана играла, я знал, но то, что она при этом является еще и лидером гильдии, – для меня новость.

– Гильдия, два космических крейсера, четыре фрегата, с десяток истребителей и три кранга. Я-то все время думал, куда деньги деваются, а она втихаря их в игру перетаскивала. Не все, конечно, но в итоге сумма оказалась приличной. Давай я с ней поговорю – она и тебя к нам возьмет? Как бы к тебе ни относилась, но не признавать твоего игрового опыта она не может.

– Звучит заманчиво. Вы в какой империи?

– У враканцев мы сидим, смотрим на эти противные морды…

– Черт! Я у перинийцев зависаю, у меня с Альтаном не очень хорошие отношения, – продолжил заливать я, оберегая своего Хирурга. В альянс я действительно уже не попаду, но объяснять причины пока не хотелось. Друг другом, но миллиард кредитов ближе.

– Альтан? – нахмурил лоб Сергей, не понимая, о чем идет речь.

– Четыре Империи, объединенные в альянс, – пояснил я. – Ты историю мира читаешь?

– Не-а. – Лицо моего собеседника расплылось в довольной улыбке. – Это ты у нас занимался различным изучением, мне это не интересно. Моя задача – выйти из Сектора и примкнуть к своей зайке. Так что завтра не могу – у меня как раз экзамен по ремонту. Давай ближе к выходным определимся, ты, главное, не пропадай…

– Договорились! Тогда отбой связи – пойду спать. Мне тоже скоро полеты сдавать.

Сергей отключился, а я с грустью подумал, что только что потерял одного из напарников. Против супруги этот огромный, как буйвол, мужик никогда не пойдет – любит ее до безумия, поэтому путь в пираты ему заказан. Как и мне к нему… Выходит – будем играть по разные стороны баррикад, а по закону подлости обязательно встретимся лицом к лицу во время какого-нибудь боя. Главное, чтобы ни он, ни я не потянули игру в реал… Этого нам только не хватало…

Пираты… Рыцари шпаги и кинжала, джентльмены удачи, космические разбойники, посвятившие свои жизни разбою и нападению. К великому изумлению, символом принадлежности к пиратству Галактионы являлся знакомый всем «Веселый Роджер». Сделать его было несложно, но вставить в свойства корабля и персонажа мог только глава пиратов – некто Корсиканец, местный, расположившийся в столице пиратов Сильмаре, спрятанной на одной из планет Конфедерации. Очень ограниченное количество игроков имело удовольствие встретиться с этим разумным – информации, к какой расе принадлежит Корсиканец, было мало, а та, что имелась, была противоречивой: то он квалианец, то приканец, то периниец. В любом случае, как утверждали все форумы, для того, чтобы стать пиратом, нужно попасть в поле зрения теневых гильдий. Только так можно встретиться с Корсиканцем.

Игроков-пиратов было тоже немало. Вернее, официальных пиратов было всего несколько десятков, зато простых смертных, создавших самостоятельные банды и нападающих на все, что шевелится, – неимоверное множество. Такие маргиналы мне сразу стали неинтересны – отсутствие местных среди численного состава автоматически исключает возможность определения местоположения нужной мне планеты. Остается только Корсиканец и его братство «Веселого

Роджера».

Из того немногочисленного списка игроков, что получили официальный статус «пират», наиболее известной была некто Марина, или, как ее везде называли, Мелкая, командир крейсера «А»-класса «Алексеев». Периодически устраиваемые ею рейды всегда приносили участникам прибыль, веселье, дополнительные отношения и толику уважения среди других игроков – попасть к Мелкой на корабль мечтали многие.

– Мастер, – произнес Степашка, отрывая меня от изучения истории пиратства Галактионы. – С вами желает встретиться Дэн Кормак, глава гильдии «Черные молнии».

– Давай, – на всякий случай я бросил взгляд на свой внешний вид, так как еще слышались отголоски встречи со Светланой. Нехорошо будет сверкать в неглиже еще и перед бородачом.

– Привет! Сразу к делу – я хочу купить у тебя двигатели, что ты вытащил из Сектора Обучения! – без всякой подготовки начал Дэн, и только сейчас я поверил, что он является главой одной из лучших гильдий квалианцев. Острый и цепкий взгляд, какая-то дичайшая аура властности, ощущавшаяся едва ли не на физическом уровне, твердый голос и никакой бороды.

Конец ознакомительного фрагмента.

Купить: https://tellnovel.com/ru/mahanenko_vasiliy/galaktiona-nachalo-igry

Текст предоставлен ООО «ИТ»
Прочитайте эту книгу целиком, купив полную легальную версию: Купить