Глава 001: Пролог, часть 1.

Сидя за компом, выбираю, что бы поставить поиграть. За окном в город приходит воскресный весенний вечер.

—Блин, завтра ж понедельник, работа, лучше бы не засиживаться до утра, как обычно, — говорю я сам себе, хотя подозреваю, что, как всегда, не судьба. Перебирание игр в сторе и свежий весенний ветер из полуоткрытого окна наводят на экзистенциальные размышления. Размышления, надо сказать, так себе: зовут меня Андрей и мне уже пошел третий десяток, а жизнь так и не устроена.

В последние годы моего обучения в школе у нас в городе, в том числе и у нас дома, появился более-менее нормальный кабельный интернет. Хоть тарифы тогда были жуткие, подумать только - 400 мб в месяц, но была и локалка, где добрые люди выкладывали на фтп игры и поднимали локальные сервера.

Раньше играл я не так уж много, так как количество доступных игр было небольшим, диски с которыми зачастую одалживались у друзей, жесткие диски были крохотными, а комп - родительским. Это естественно ограничивало время сидения за компом, и прикольнее было гулять или страдать чем нибудь ещё.

Позже ситуация резко поменялась. Я смог достать себе личный комп, часть денег заработав летом, а часть выклянчив у родителей на так позарез необходимый "для учебы" ПК. Ну и старый моник я "одолжил" у знакомых.

Всё это, видимо, стало началом того, к чему я пришел сейчас. Пока все наслаждались весной жизни, я прозябал за компом. Родители у меня не то чтоб были очень строгие, но за мной следили, и домашку приходилось исправно выполнять, из-за чего из домашки, компа и гулять под нож пошло именно гулять, а не домашка, к моему великому сожалению. Я даже пытался начать делать свои игры, но, конечно, ничего не вышло, зато научился прогать. В итоге школу я закончил научившись сычевать и задротить, но экзамены сдал недурно, особенно блеснув на той-же информатике.

Поступать я решил в технический вуз в близлежащем мегаполисе с наивной мечтой отучиться на программиста и пойти делать игры. Но жизнь, как всегда, не так проста, родители свято верили, что я поступлю на бюджет, так что разговоров о платном даже не поднималось. Экзамены я сдал неплохо, но этого “неплохо” оказалось явно недостаточно чтоб попасть на крутую специальность чистого программиста, я бы сказал, этого не хватило даже на то, чтоб пройти с общагой.

Как результат пошел я на специальность больше инженерную, да и к тому же приходилось пилить на электричке каждый день в институт.

В принципе расстояние от дома до инста было терпимо — меньше полутора часов, у нас на потоке были герои которым больше 100 км только по железке пилить нужно было, а они каждый день домой ездили. Поэтому учился я в инсте без особого интереса.

Да с тамошними парнями было круто тусить, однако постоянно довлеющая над головой

последняя электричка или проблема, к кому вписаться на ночь, этому активно мешали, что только укрепляло мой антисоциальный образ жизни.

Институт я закончил более-менее и со здоровой печёнкой. Уже ближе к выпуску грянул кризис, и все у нас начали понимать, что с работой будет напряжно. После выпуска я пытался реализовать свою мечту о работе в геймдеве, но студии массово закрывались, как я позже понял, у них в индустрии кризис в экономике ещё наложился на кризис продаж дисков и процесс перехода в цифру, что пережили далеко не все, а меня, такого красивого только после вуза и с явно не хватающими навыками кодинга, никто не ждал.

Пока я около года безуспешно пытался попасть в геймдев, мой энтузиазм увядал, с ним угасла и активность, а у родителей кончалось терпение и в итоге они заставили меня искать работу по специальности. С этим было ещё хуже — как вы понимаете, энтузиазма у меня было ещё меньше, тем более проходя практику в одном НИИ мне с сотоварищами удалось увидеть какой там совок. Поэтому я в большие гос конторы особо на собеседование не ходил, да и было то их в округе не так много, даже если рассматривать соседние города.

Хождение по собеседованиям ни к чему не приводило, да и кризис заканчиваться не желал, несмотря на заверения из телека, что буквально ещё чуть-чуть и заживём.

Так прошел ещё год, терпение у родных кончилось окончательно и они заявили, что ещё год и я должен стать наконец самостоятельным, что подразумевало, что я не только должен буду полностью себя обеспечивать, но и найти квартиру и съехать.

Тут моей начавшейся уже было хиккарской жизни пришел конец. Хиккарской потому что, во-первых, мечта попасть в геймдев сначала выродилась в зависание на одном легендарном форуме разработчиков, где в то время все хотели сделать своё ММО с "коровами" или клон какого нибудь крупнобюджетного хита силами энтузиастов. Я тоже, чего греха таить, несколько раз пытался поучаствовать в них на разных должностях, даже моделлить научился, благо инжеграф и автокад из вуза немного помогли в этом. Но конец всех этих начинаний был известен и в итоге я закончил тем, что стал одним из местных, наученных горьким опытом троллей.

А во-вторых, на собеседования я стал ходить не чаще, чем раз в месяц остальное время не выходя из дома, ведь сидя без денег особо никуда не походишь, разве что гулять. Правда, с кем гулять? Нормальные люди в будни работали, а в выходные обычно устраивали себе весёлый, но деньгоёмкий досуг. Вот и гулял с такими же, как я, знакомыми со школы, и был ещё с вуза парень из моего города, кому тоже не фартило с поиском работы, и все они разве что перебивались мелкими заработками. Ввиду обстоятельств и контингента гуляния эти были достаточно унылыми, так как слушать жалобы на жизнь, обсуждение мемов и интернетовской жизни не самое увлекательное времяпрепровождение. Поэтому собирались мы не так часто.

В течение года я совсем отчаялся и дошло до того, что я ездил в находящийся в 50 км от дома миллионник, где я в вузе учился, и работал там курьером. Работа была так себе, хотя платили не так мало, как для курьера, но и не так много, тем более что на дорогу до работы и еду там тратилось больше трети и это после всех оптимизаций. Одно хорошо -- пока едешь и что-то везёшь можно во что-либо залипнуть. Сначала я таскал книжки, но они оказались не удобными, — таскать с собой томик 8 часов туда сюда, да ещё и с рабочим грузом не самое приятное. Тем более, если книжка наскучит, то всё -- приехали. Смартфоны, или КПК по

тогдашнему, в то время в наших краях не были распространены, и я, конечно, сначала думал с телефона почитать, но читать с крошечного экрана с огромными пикселями было ужасно, да и в плане игр уже в первую неделю стало понятно, что телефон особо ничем порадовать не может. Музыку в плеере слушать опять же достаточно быстро надоело.

В итоге в один день я вспомнил что некоторые в вуз таскали с собой нетбуки, были маньяки которые таскали ноуты, но история не о них. Поискав по объявлениям, я купил себе самый лёгкий, но жутко тормозной бэушный нетбук, к тому же всю крышку пришлось обмотать скотчем, так как она была треснувшей.

Конечно, нетбук был потяжелее многих томиков, но зато я смогу играть. В итоге, правда, реально на нём можно было играть только в достаточно древние пошаговые стратегии и рпг, так как ни место, ни мощь нетбука к иному не располагала. Кроме того, заряд даже с них улетал, поэтому зачастую чтение было предпочтительней. Тем более что я теперь мог читать всё что угодно и подсел на всякую фентезятину.

Хоть жизнь более менее и наладилась, но год закончился, а зарплата курьера не располагала к съему жилья, даже комнаты. Родители, конечно, прям так выгонять не стали, тем более что я в их глазах начал исправляться. Правда, они решили сами мне подыскать нормальную работу. Батя в итоге сосватал меня одному из своих знакомых: прорабу на стройке. Не смотря на то, что желанием идти на стройку я особо не горел, возможности отказаться у меня уже не было, тем более что обещали чуть ли не вдвое большую зарплату.

Знакомый отца, оказалось, руководил установкой коммуникаций: водоснабжения, отопления и канализации и меня он взял помощником слесаря-сантехника. Так бы меня на стройку никто и не пустил, но благодаря знакомому все разрешилось, тем более он заявил, что я инженер, правда, не уточнив при этом, что специальность моя к этой работе никаким боком не относится. Только мне всё-таки пришлось срочно пойти учится, благо по этой специальности есть курсы выходного дня.

Вот так всё и завертелось. Через какое-то время, набравшись опыта и получив на курсах в шараге корочку, я стал слесарем-сантехником на стройке. Начал зарабатывать, снял однушку, купил машину. Только привычку задротить не удалось искоренить, она скорее даже стала прогрессировать, так как почти все социальные связи как-то разорвались-рассосались за время моего хикканства, а с простыми мужиками с работы, особо про игры и интернет не поболтаешь. К тому же зарплата вместе с опытом росла, а при желании можно было и халтуру найти, поэтому возможность баловать себя мощным компом и играми у меня была.

Можно было сказать, что всё зашибись, но когда стал подкрадываться тридцатник стало как-то не очень, начались всякие рефлексивные думы из серии: чтож я делаю с собственной жизнью, а как же мечты и всякое, особенно вот в такие тихие весенние выходные вечера. Вообще с тех пор время как-то странно стало протекать, вроде как еле тянется каждую неделю, а тут хоп - более пяти лет прошло.

Ну ладно, что-то я отвлёкся. Пока я думал сёрфя, успел найти, выбрать и поставить игру. Вообще, после нетбука я привык к размеренным играм и теперь играю в основном стратегии и рпг, не только в пошаговые, конечно, но даже в реалтаймовых поставить на паузу и прикинуть, что-как делать, стало привычкой. Кроме того меня затянули песочницы. Строить дома, как

будто мне этого на работе недоставало, внезапно стал за милую душу.

Выбранная игра как раз была РПГ-песочницей, кроме того обещали даже элементы стратегии. По роликам и скринам на странице игры разработчики обещали скрестить в ней крутые ААА РПГ и песочницу с генерируемым миром, обещали много всего: что с НПС можно будет взаимодействовать почти как с людьми, дружить, враждовать, брать с собой на разные дела, строить отношения и даже захватить власть заручившись всеобщий поддержкой, что можно очень гибко настроить персонажа, вплоть до того, что можно создать любую расу, причем не просто ещё одних человечков, а со своей собственной анатомией, лишь бы хватило фантазии. Про всякое строительство и крафт я вообще молчу.

Запустив игру, я пробежался по меню и недолго думая решил запустить, на пару часов перед сном, основную историю, которая обнаружилась в разделе компаний, в других режимах я точно на всю ночь засяду. Нажав на кнопку я сразу попал в раздел настройки игры, посмотрев их я заметил множество различных параметров сложности, из них часть была зафиксирована и неактивна - это были настройки мира и общая сложность.

— Странно вроде в кампании-то такие настройки должны быть разлочены, может они ещё не допилили это… Я вроде раньше не слышал о такой игре, может они в бете, но на странице вроде не было написано, что это ранний доступ.

Рядом с ползунком был счетчик доступных очков, цифры показывали 10 тысяч. Я отбросил мысли о странности, так как любопытство и желание начать игру толкало меня дальше. Сконфигурировать мир нам не дадут, понятно, идём дальше. Параметры стартовой точки.

— Хм... всё выставлено на середину, ладно пока оставим как есть, лучше потом будет даже снять отсюда очков, так как переселиться всегда успеем, а вот некоторые скиллы хрен получишь знаю я их.

Далее следовало меню выбора вида. Я так понял, кампания явно фэнтези, потому что был доступен стандартный набор: люди, эльфы, гномы, орки и иже с ними. Всех было ещё по несколько разновидностей. Покопавшись нашел также кнопочки “нестандартные виды” и “создать свой вид”. В нестандартных чего только не было от зверолюдей до кентавров и ламий - на любой извращённый вкус так сказать.

Жмякая разные виды заметил что для каких-то очки списывались относительно дефолтного человека, для каких-то оставалось больше, причём разброс был значителен — высший эльф, например, сжирал половину доступных очков. Оставив пока темного эльфа, который сожрал 4000 очков, и решив пока в создание вида не заглядывать, пошел смотреть что дальше. А дальше я увидел меню выбора особенностей тела, как оно называлось.

Как я понял, его не назвали “выбор внешнего вида” из-за того что почти все ползунки влияющие на внешний вид влияли также на характеристики. Того же эльфа можно, как я увидел, превратить в красавца-бодибилдера, который, судя по статам, будет подковы гнуть и девушек одним взглядом очаровывать, вот только очки улетели в минус. Но можно сделать и хромого и больного калеку и отыграть потери очков за эльфа и даже больше. Сбросив пока статы на среднее пошел дальше. А дальше было самое вкусное умения и особенности.

Чего там только не было: всякие магии на любой вкус, причем как владение конкретным заклинанием, так и типов или влияющие вообще на всю магию, разные боевые скиллы, усиления и так далее. Глаза у меня разбежались, кроме того список напоминал скорее дерево, так как многие были зависимы от других и нужно было вкладывать очки и в эти скиллы, иначе желаемый не получишь.

С особенностями было всё также разнообразно и тут я начал выбирать внимательнее — скиллы-то можно и в процессе игры получить тем или иным способом, а вот особенности... Они выбираются при старте и очень редко когда случается так, что в процессе игры ты получаешь что-то новое.

Среди них было много всяких очевидных: типа усиления тела, которое, как я понял из описания, увеличивало множитель — то есть при одинаковом количестве очков силы давало владельцу больший урон, такие особенности были для каждой характеристики и даже статы, или можно было повысить своё родство с какой-нибудь магией и так далее...

— Это всё конечно интересно, — сказал я пролистывая список, пока мне не стали попадаться более интересные особенности. Из них я понял кое-что об игре: похоже, тут можно будет изменять вид персонажа, пройдя эволюцию. Причем эволюционировать, как это описывается обычно, — просто повалявшись в отключке какое-то время — было похоже достаточно сложно. Для этого был отдельный скилл и он стоил космических 100 тысяч очков.

— Этож как можно их будет наскрести, придётся все остальные ползунки выставить на самые плохие варианты наверное.

Кроме того в списке были также особенности для контроля эволюции которые также не отличались дешевизной. Досмотрев до конца взгляд зацепился разве что ещё за разные возможности получать информацию, причем как типа оценки, так и типа рентгеновского зрения или зрения которое работает даже если ты остаёшься без глаз.

Решив заглянуть ещё дальше нашел только менюшку предлагающую начать игру.

— Так, я всё посмотрел, теперь время придумать, кем я хочу поиграть.

Судя по увиденному можно быть средним человеком с одной крутой особенностью или скиллом, или вполне обычным эльфом с какой-нибудь слабой способностью. Это, конечно, хорошо, но явно будет очень скучно. Можно стать каким-нибудь эльфом очень неудачно стартовавшим, но с крутой особенностью, но что я так на крутых расах — эльфах зациклился.

Да, статы у них что надо, но тут же походу можно эволюционировать. Не знаю, может ли какой-нибудь человек или гоблин стать в итоге эльфом, но он явно сможет стать кем-то более крутым. Лучше всего, думаю, взять какое-нибудь дешевое существо, не очень хороший старт и особенность на эволюцию и её контроль, тем более что это всё можно сконфигурировать по приятней конкретно мне.

Вот так взяв две самые крутые особенности: быструю эволюцию без перерождения и полный контроль над эволюцией, я получил минус 196 тысяч очков, посмотрев последнее меню на

всякий случай убедился что начать играть мне так не дадут и пошел снимать очки.

В параметрах стартовой точки поставил почти всё на минимум: позднее время старта, суровый климат (был ещё “непригодный для жизни”, но я не рискнул), непроходимую местность, но наличие природных ресурсов оставил среднее — нужно же как-то качаться, кроме того окружающая среда будет кишеть опасностью как флоры, так и фауны, а вот цивилизации в округе не будет. Правда, родичи вокруг будут.

— Дикие они что ли будут? — пробубнил я, пытаясь представить выставленные настройки.

Покрутив настройки, получил где-то 50 тысяч очков, пора переходить дальше. В выборе вида я сразу двинулся в создание своего. Долго сидя и крутя настройки я понял несколько вещей: Во-первых, если покопаться можно создать любое существо, хоть деревом играй или жучком. Учитывая, что можно по итогу создать из дерева дриаду или энта — это не самая плохая идея. Правда, как опыт зарабатывать?

Во-вторых, что-нибудь хоть сколько-то разумное относительно человека даст не более 30 тысяч очков, вопрос, где брать остальные 110 тысяч, стоит довольно остро. Вряд ли столько на выбор особенностей тела можно добрать, даже если сделать чудом живого инвалида.

— Мда, так не выйдет.

Пришлось идти в особенности выбирать что-то менее имбовое. Как я понял если взять эволюцию с перерождением ты станешь в зависимости от конкретной особенности либо ребёнком, либо вообще новорожденным, но всё ещё дорого.

После эволюции в списке шли особенности связанные с бессмертием, подумав что это не спроста, меня посетила идея: кроме возрождения ака феникс или Дункан Маклауд, там было просто банальное перерождение или перемещение души.

Меня заинтересовал вариант который позволял захватить тело родственного существа. Правда, были и ограничение, что чем менее близкое существо подчиняешь, тем это сложнее. Плюс ещё нужно было победить его душу, но именно это позволяло заметно сократить стоимость.

Пока копался в голову закрались мысли: да какой-же длинны кампания у них, раз тут такие скиллы? но я уже впал в азарт составления своего “нагибаторского” билда, так что решил, что сам всё увижу когда буду играть. Конечно, это не позволит мне эволюционировать, когда я хочу, но, как я понял из описания особенностей про контроль эволюции, сама возможность эволюционировать не давала выбрать то, чем станешь.

Чтоб хоть как-то повлиять на процесс нужно выбрать особенность связанную с контролем — от выбора вариантов, до тонкой настройки. В пользу приоритета этой особенности над особенностями со способами эволюции говорило то, что походу первые могли давать возможность эволюционировать и без вторых, правда, по чуть-чуть и подходили для этого только дорогие особенности.

В итоге взяв минимально подходящую под мои планы особенность: с полным контролем, но

кучей ограничений, типа можно улучшать только известными особенностями, можно производить изменения только в момент создания существа, существо должно оставаться всё ещё одного вида с создающим.

Выбрав эти 2 особенности, я почти свёл количество очков к 0, осталось найти каких то 10 тысяч очков откуда то достать. Но на данный момент мне уже, если честно, это ковыряние в табличках порядком надоело, поэтому я решил будь что будет, перешел в меню выбора вида и сбросил всё до самого простого, считай дешевого, существа, тем более мне эта идея показалось логичной раз уж решил стать эвольвером, то интересней начинать с самых низов. Выглядело оно как слизь — стандартный слабейший монстр многих рпг. Очки вышли в плюс на внушительные 50 тысяч, с таким количеством можно себе ещё одну особенность такой-же силы заиметь.

Вспомнив одну новеллу, где герой страдал по началу став слизью, мне очень захотелось взять зрение, которое не зависело от анатомии, эффектов и частично от окружающей среды - чую, по этим меню разрабы могут оказаться теми ещё маньяками и заставить глазеть в черный экран до получения глаз. Оно было подешевле первых двух, поэтому остатки я решил вложить в обычное умение вроде оценки, раз уж начал косплеить ту слизь — мудреца то тут нет. Получив заветный ноль, запустил наконец игру…

http://tl.rulate.ru/book/7153/131718