

## Пролог

Шёл 2022 год технологии продвинулись до такой точки, что для роботов создали конституцию и приравнивали их права к человеческим. Марс был освоен, но жизнь на нем только начала развиваться. Красная планета таит в себе намного больше секретов, чем предполагало человечество и вследствие чего переселение на эту планету проводится только в малых объёмах.

Русский парень Данил Макаров будучи невнимательным попал в аварию, где его сбил несущейся на скорости 130 км/ч грузовик.

Но давайте сначала вернёмся к началу его дня.

-Доброе утро - сказав сам себе, Данил встал с кровати и направился в ванную. Он живёт или уже жил один, у него не было ни родителей, ни близких родственников, то есть полный сирота. Родился 10 марта 2003 года в городе Екатеринбург, где закончил школу с двумя тройками, уйдя после девятого класса, после чего поступил в Радиотехнический колледж имени Попова.

Приспособился работать в интернете пока ещё учился и тем самым смог отстоять в суде свою полную дееспособность, когда ему исполнилось 16 лет.

Сегодня у него был выходной, как раз день, когда можно сходить по магазинам и закупить еду на всю неделю.

Позавтракав, Данил оделся и вышел из дома. Сегодня была дата выхода новой игры, что возможно перевернула бы умы всех обладателей телефонов, которые сейчас к слову можно с лёгкостью согнуть и им ничего не будет.

Сегодня должно появиться игра, которая несколько лет назад могла запускаться только на мощных компьютерах и эта игра будет работать не из-за того, что мощь нынешних телефонов не уступает компьютерам тех годов, а из-за того, что на экран телефона будет передаваться только картинка, когда как все процессы, требующие мощного железа, будут осуществляться в отдаленном месте.

Запустив игру, название которой "Тысяча Империй", Данил зарегистрировал своего пользователя и назвал свою империю.

С самого начала ему досталось 100000 человек, три основных города и начальные технологии.

В этой игре можно развиваться во всех направлениях, дабы повысить количество жителей в империи, улучшить её экономику и за счёт хорошо обученной и оборудованной армии, расширить границы империи, но для этого нужно начать с самых азов, так называемого средневековья.

Насчёт атакующего и оборонного развития, тут всё намного интересней, ведь можно было развиваться в одной из двух отраслей или в двух одновременно, правда если развивать оба, то прогресс значительно замедлен, но будущий результат стоит того.

Одна из отраслей это техническое развитие, а другая это магическое развитие.

Если в первой все до боли понятно, тогда во второй все немного запутанней, ведь надо развивать барьеры, структуры магических заклинаний обороны и атаки, а также найти способ, чтобы научиться самому читерному в этой отрасли предмету, это некромантия.

За время выхода игры, а именно 2016 года, в "Тысячу Империй" добавили сотни и тысячи ответвлений от основных веток отраслей, было создано множество примеров империй, как с огромным военным потенциалом, так и полностью основанных на торговле.

Эта игра помогла дать большой толчок в развитии экономики в настоящем мире, возможности улучшения жизни людей до небывалого уровня.

Взяв за имя пользователя старое доброе имя "Александр", Данил начал игру, только вот он не следил за дорогой.

Хоть и горел светофор зелёным, но водитель фуры, что ехал на огромной скорости пропустил это мимо ушей и просто не смотрел на дорогу, также играя в "Тысячу Империй".

По этой причине Данил был сбит этой фурой насмерть, возможности выжить в такой ситуации не было, мгновенная смерть.

-Где я? - задал сам себе вопрос Данил.

-Добро пожаловать в Тысячу Империй! - сказал женский голос из игры и перед ним появилась стандартная заставка игры, когда показывается массовое сражение между двумя армиями, армией с полностью техническим развитием и армией с полностью магическим развитием.

Множество драконов и самолётов боролись в воздухе, а на земле происходили сражения между танками и магами, что прятались за каменными големами, броня которых была усилена в несколько раз.

В общем, когда битва достигла своего апогея, то есть пришла к самой кульминации, когда в бой пошли оба императора, то заставка резко оборвалась и перед Даниилом появилась табличка с регистрацией нового пользователя.

-Что здесь мать вашу происходит? - сказал Данил, оглядываясь и наконец приходя в осознание всего, что происходит.

Последние секунды в его жизни также всплыли в памяти.

-Я умер...и переродился в игре? Да, вы шутите? Эй, система, можно ли мне вернуться домой? - спросил он.

-Прошу зарегистрируйтесь для начала игры - ответила она на его вопрос.

-Да пошла ты к черту...ладно - вздохнув, Данил все же нажал пальцем на слово регистрация и перед ним появилось окно с выбором местности, расой жителей империи, количестве жителей, которые зависят от вложенного золота, которое даётся вначале в размере одного миллиона золота.

Поставив стандартное значение в сто тысяч, Данил выбрал местность к реки, так как это по его мнению самая лучшая позиция.

Ведь та же горная местность, хоть и была окружена естественной обороной и попасть в неё было трудно, но при этом были проблемы с продовольствием, ведь территория окружённая горами мало подходила для земледелия, разве что только для разведения скота, но это может повлиять на здоровье жителей, так как питание не должно состоять из одного мяса.

А вот если империя у реки, которая если идти по течению впадает в море и позже в океан, то можно построить мощный морской флот, тем самым защитив одну из сторон, а также отбиваться с воды врагов на суше, что решат напасть на столицу.

В качестве расы, Данил выбрал тёмных эльфов, что хорошо подходили как для развития техники, так и для магии.

Данил решил, если уж ему и придётся задержаться в этой игре на продолжительное время, то будет лучше если он начнёт развиваться в обеих отраслях, тем самым сделав империю потенциально мощной в поздних этапах и среднюю в начальных.

-Создать - кнопки принять или создать империю не было, поэтому он сказал это вслух.

-Выберите ваш вид - перед Даниилом появилось окошко с его личными характеристиками, как будет выглядеть император, его имя и уклон в боевом смысле.

-Архаид - выбрал Данил представителя падших ангелов, у которых правда нет крыльев, пока не достичь 300 уровня персонажа, который качается убийством монстров или захватом территорий.

Да в этой игре также существуют монстры и даже империи монстров, правда их технологии зачастую очень низкие и у некоторых даже нет единого языка в империи.

-Имя...Александр - ему больше симпатизировало это имя, в особенности для имени императора, оно более величественное, нежели чем его родное.

-Создать - ещё раз сказал Дани...теперь уже Александр и все вокруг него потемнело.