

Интересно, а у системы есть хоть одно сообщение, которое не начинается со слова «Внимание!», а то как-то глаз мусолит. Распрощавшись с Карсо, я направился в бар, надеясь, что там можно сожрать что-то более съедобное, чем сухпаёк. Добравшись до бара и уместившись за одним из дальних столиков спиной к стене, рядом поставил рюкзак и сверху на нем разместил Сафирот. Заказав первое попавшееся блюдо, еле удержался, чтобы не заказать еще и пару бутылок чего-то высокоградусного, настолько хреново я себя чувствовал. Никогда не любил эту часть работы. После такого чувствуешь себя уродом, а тут еще и напоминание об этом будет регулярно мусолить глаза. Тяжело вздохнув, снова открыл системные сообщения.

Внимание! Вам доступен навык «Пытки»

Внимание! Вам доступен навык «Вивисекция»

Внимание! Вам доступен навык «Допрос»

Внимание! Вам доступен навык «Запугивание»

Внимание! Вам доступен навык «Нанесение увечий»

И все эти навыки были доведены до двадцати пяти процентов, и требовали подтверждения статуса специалиста третьего класса. Больше всего в гнетущее состояние меня загоняло два момента. Первое: система не вывела мне красный уровень, значит, с ее точки зрения, я действовал не нарушая законов. И это было очень неприятно - понимать, что ты играешь (а в моем случае живешь) в мире, где подобные действия считаются нормой, пускай и по отношению к преступникам. Вторым было крайнее сообщение от системы:

Поздравляю! Вы получили достижение «Палач»!

Условия получения: Посредством болевой стимуляции, заставить жертву выдать интересующую Вас информацию.

Награда: В определенных кругах Вы сможете всегда найти высокооплачиваемую работу.

Все, хватит рефликсировать, вот и еду принесли, так что расслабимся и будем анализировать полученную информацию. Начнем с того, что меня заказал Карсо. Прямых доказательств у меня нет, но вот формулировка заказа явно указывала на него. Бандиты должны были проследить куда я направлюсь и на обратном пути, любым доступным способом, отобрать у меня все, что будет со мной. Именно за эти вещи им была обещана награда в пятьдесят тысяч. Хоть против Карсо у меня есть лишь мои личные выводы, но я ему еще устрою «сладкую» жизнь. Еще я узнал, что местная банда подконтрольна некоему типу по прозвищу «Алькор».

Банда была не очень большая, всего тридцать семь человек, но она успешно действовала в пределах нашего форпоста. После недавнего успешного нападения на конвой, который доставлял припасы форпостам, им в трофеях достались две репликационные капсулы и достаточно много расходного материала для них. К особому счастью бандитов, Алькор где-то смог достать программиста, который перенастроил их слепки исключительно на этот репликатор, в обмен на вторую капсулу.

Теперь у Алькора была навязчивая идея увеличить банду до ста человек. Вооружения и

боеприпасов у них в избытке. А с появлением репликатора у него появилась возможность расходимый ресурс под названием "человек" перевести в разряд самовосстанавливающегося. Если учитывать, что у него уже было с десятков претендентов в банду из игроков, то надо с ним что-то решать.

Так, что там у нас еще? Общее устройство игрового мира. Судя по рассказам пленных, у города есть шестнадцать ярусов в высоту. Хотя шестнадцатый под вопросом, потому что мои информаторы знанием о нем блистали на уровне уличных легенд, мол, там живет правительство и самые богатые люди Альфарима. Сейчас обжиты только с шестого уровня и выше, причем шестой и седьмой - это нищие кварталы. На восьмом и девятом живут обычные рабочие, которые трудятся в поте лица, чтобы себя прокормить. Десятый и одиннадцатый - уже уровни фирм, и живут там разные клерки среднего звена, и те, кто может себе позволить более-менее средний статус жизни. Двенадцатый и тринадцатый оккупировали личности, которые по жизни добились хорошей зарплаты и неплохой работы. А вот на четырнадцатом и пятнадцатом уровне живет исключительно элита, которая может позволить себе подтирать задницу туалетной бумагой по сто тысяч кредитов за рулон.

Не знаю, как обстоят дела на верхних уровнях, но вот с шестого по девятый люди ведут жалкое существование. Даже при наличии в городе высокотехнологичных приборов, у них просто не хватает финансов на них. Поэтому в большинстве своем им приходится вести существование в условиях века эдак двадцатого, при этом имея постоянно перед глазами высокотехнологичные приспособления, облегчающие жизнь, но не имея возможности ими пользоваться. Мало того, еще за ними ведется тотальная слежка и контроль, регулируя практически все сферы их жизни. Единственное спасение от нищего существования для них - это завести ребенка.

Начиная с момента беременности обоих биологических родителей обслуживают в больницах чуть ли не по высшему разряду, предоставляются достаточно существенные ежемесячные выплаты, да и в общем огромное количество льгот и вознаграждений. Проблема в том, что пока - по непонятным для меня причинам - с продолжением рода у них огромные проблемы. Как я понял, в среднем на триста пар рождается один ребенок. Местные объясняют это по-разному. Я, конечно, понимаю, что тут разрабы просто ограничили количество неписей, но вот с точки зрения логичности, я больше всего склоняюсь к одной из озвученных версий, что проблема возникла из-за пользования репликацией, которая где-то нарушает репродуктивные способности.

К этой точке зрения меня склонила информация о том, что местные респанутся в репликаторе двенадцать часов, при этом теряют часть навыков в случайном порядке, от пяти до десяти процентов, и потерять могут за раз до трех навыков. Причем, если верить словам пленных, у них появляется такое чувство, как будто у них вырезали часть памяти. Отталкиваясь от этого, могу предположить, что репликация производится не в полной мере, и где-то при репликации просто ломается ген, отвечающий за репродукцию.

Что еще я выудил из полезной информации? Ага, навыки и стати. В статах, как оказывается, все достаточно просто: они показывают твое состояние тела на данный момент, и их все-таки можно увеличивать. А уж способов для их увеличения достаточно много. Различные стимуляторы, которые временно повышают характеристики, технологические имплантаты, как внутренние, так и внешние. Подпольно можно установить даже биологические имплантаты. Ну и самый тяжелый способ - монотонно давать телу определенные нагрузки. К примеру, ту же силу можно на единичку поднять за пару недель, регулярно посещая тренажерный зал, с тасканием, там, различного железа.

А вот с навыками все намного сложнее. Развиваются они исключительно посредством

практического использования. Тут, вроде, все просто, но основная проблема в том, что почти каждое действие требует своего навыка. Хорошо стреляя из пистолета-пулемета, я не буду те же показатели выдавать на автомате или винтовке. С точки зрения реализма все правильно, потому что техника стрельбы у них разная, как и отдача, хват, да и многое другое. Но зачем разрабы засунули это все в игровой мир, я не понимаю.

Вторая проблема начинается, когда доводишь значение навыка до ста процентов. Вроде, молодец, все хорошо, ты мегакрут, попадаешь из пистолета на пятидесяти метрах в круг три сантиметра диаметром. Потом тебе попадается другой человек с тем же пистолетом, и он умудряется мухе крылья отстрелить на лету. И вот тут ты понимаешь, что ты просто достиг максимум технических характеристик оружия, указанных заводом при изготовлении. Ты начинаешь качать специализацию, к примеру, в пистолетах со свободным затворным ходом. У тебя привыкает рука к движению пистолета при отдаче, ты изучаешь поведение пули согласно нарезам ствола и начинаешь брать дистанции в два раза больше, чем заявлено заводом-изготовителем, но все равно у тебя не получается отстрелить мухе крылья на лету.

Тогда для тебя наступает третий этап, и ты начинаешь развивать личное оружие. Подбираешь одну единственную модель пистолета, согласно той специализации, которую прокачал, и на одном единственном экземпляре оттачиваешь свое мастерство. Потом, после нескольких лет тренировок с одним единственным пистолетом, ты действительно достигаешь поставленной перед тобой цели и начинаешь отстреливать у разных мух их крылья. Но опять проблема. Если ты берешь в руки другой пистолет, ты уже не можешь выдавать такие показатели.

Мало того, чем дольше ты пользуешься другим оружием, тем ниже у тебя становится навык личного оружия. Опять упираемся в аналог реальности - ты можешь быть либо профи в чем-то одном, либо стабильным середнячком во многом. Единственное, что радует, так это возможность развивать навык в условиях тренировочных полигонов, только немного медленней навыки растут. Очень интересно было бы узнать, как влияют реальные навыки на скорость развития игровых, но, к сожалению, этой информации почерпнуть у неписей я по факту не мог.

Отдельным пунктом стояла информация о мобах и данжах. Тут вообще не понятны замыслы администрации. Оказывается, у мобов тут нет респауна, только природное пополнение численности согласно уровню рождаемости у каждого вида. Мобу необходимо родиться естественным путем, потом немного подрасти, и уже после этого есть возможность его встретить на улицах. Причем уровень практически у всех стартует с нулевой отметки. И чем дольше он проживет, тем выше у него будет уровень согласно тому, как много он убьет других существ, и насколько большим и сильным вырастет за это время. Данжи вообще не формируются. Территория получает статус данжа, когда в определенной зоне количество монстров превышает некую критическую отметку по численности, а вот когда где-то поселится один или несколько крайне опасных высокоуровневых монстров, тогда вообще получаем территорию в статусе «Логово».

Ах да, совсем забыл про мутантов. Этим названием определяются не те, которые mobs, а те, которые люди, но имеют различные мутации. Они тут преследуются законом и безжалостно уничтожаются, либо отлавливаются на опыты. Так что мутантов на пятом уровне или выше встретить практически нереально. Кстати говоря, все пленные убеждены, что у мутантов существует свое отдельное правительство и вполне развитая инфраструктура. Только вот предположения где они обитают у всех разные в этом вопросе, похоже, разрабы пошли стандартным путем, просто создав противоборствующую сторону, за которую можно так же играть, как и за людей. Специально создали для любителей ПВП и межфракционных баталий.

М-да... информации я добыл целую кучу, но вот так сразу разложить все по полочкам у меня

вряд ли получится. Главное, я понял из всей полученной информации, что я развивал своего персонажа не совсем правильно. Нужно при первой же возможности линять с этого форпоста и перебираться туда, где уже есть тренировочные центры, и где можно найти нормальных инструкторов. Еще, скорее всего, надо прибиться к нормальному клану либо к постоянной группе, потому что тут в одиночку выжить почти нереально. Нет, не так. Выжить-то можно, а вот добиться чего-то стоящего уже вряд ли получится. Опять же, надо закрыть вопрос с лабиринтом, который я зачистил. Может получится выдавить с этого копейку малую, или большую, и разобраться с Алькором. После чего можно двигаться отсюда. Все равно Карсо всю информацию скинет мне на нейроинтерфейс, а как ему отомстить за подлость, я еще придумаю.

Доев остатки своего заказа, уже планировал было уходить, но к моему столу подошли два игрока, встав по разным краям стола. Похоже еще одна проблема на мою задницу. У меня начинают созревать подозрения, что мой персонаж коллекционирует различные проблемы. Не успеваю разобраться с одним делом, как появляется еще парочка. Вот прям как сейчас - я ограничен во времени, а тут нарисовалось еще две неприятности.

А нет, все-таки три, вон еще один остался за столом, где только что сидели подошедшие ко мне ребята. Постаравшись внешне расслабиться, аккуратным движением положил левую руку на кобуру с пистолетом, а локтем правой оперся на стол. Немного подавшись вперед так, чтобы ладонь правой руки была недалеко от оперативной кобуры - той, где находился второй пистолет. Изогнув бровь в вопросительном жесте, обратился к этим ребятам:

- Какие-то проблемы?

<http://tl.rulate.ru/book/15966/323623>