«Основываясь на последних событиях и данных, полученных в Эмпориуме, могу выделить несколько главных фракций, с которыми нам, вероятнее всего, придётся столкнуться. В первую очередь, это правительства различных гуманоидных цивилизаций. Империя Хаксад, на чьём корабле у нас установлена точка возрождения, является региональной державой, контролирующей не только сектор, в котором находится Земля, но и большую часть Галактики Млечный Путь, и даже некоторое пространство за её пределами. Во главе Хаксада стоит Совет Семерых. Как ты, без сомнения, заметил, все хаксады носят маски, которые показывают их положение в обществе и ранг. Маски более высокого уровня также могут давать владельцу дополнительные характеристики и умения. В среднем, хаксад примерно в два раза сильнее человека, тогда как алтихаксад – в десять.

Правительство Объединённого Мира, с которым ты уже сталкивался, было в спешке организовано, чтобы человечество удовлетворяло минимальным требованиям для участия в Игре. Их положение во всём происходящем весьма неустойчиво. Это касается как земной, так и межгалактической политики. Неудивительно, ведь на Земле существует множество стран и фракций, которые не признают их власти. Правители и правила ПОМ по-прежнему не до конца сформировались. В настоящее время основными спонсорами и влиятельными лицами в ПОМ являются США и их союзники по НАТО».

Алан зевнул. Политика никогда его не привлекала, но раз Ева решила ему это рассказать, то, наверное, нужно постараться сконцентрироваться.

«Имперский Альянс, или Империя, как его обычно называют, объединяет 30 населённых миров, а во главе его стоит единственный и неповторимый император. Империя преимущественно состоит из гуманоидных рас и постоянно находится в состоянии войны в попытках расширить свой ареал. Ходят слухи, что они сейчас снова готовятся к полномасштабной войне, но кто станет их целью пока не известно.

Демократический Альянс, или Республика, состоит из примерно 100 полуавтономных планет. Его устройство чем-то напоминает Европейский Союз. Но связи и отношения внутри Республики представляют собой запутанный клубок, а враги и союзники меняются чуть ли не ежедневно. Например, в случае вторжения на одну из её планет нет никакой гарантии, что последует какая-либо реакция. Количество переменных, способных повлиять на решение о защите, поражает воображение. Впрочем, большинство миров Республики входят в состав групп, подписавших договоры о коллективной обороне. Таких блоков несколько, а их размеры варьируются от 10 до 50 планет. Кроме того, существует группировка из 20 планет, не входящих в Республику, известная как Пиратские Страны… ПОДЪЁМ».

«Хах? Что? Почему ты остановилась?» — Алан, прилёгший на пол, только-только начал засыпать.

«Твоё внимание явно начало рассеиваться. Я постараюсь передать остальное в как можно более краткой форме».

«Эм, да, прости. Самого общего описания будет достаточно. Нет нужды вдаваться в такие подробности, хотя, конечно, я постараюсь сосредоточиться, если это всё же потребуется».

«Очень хорошо, постарайся, поскольку эта информация может оказаться весьма важной в дальнейшем. Кроме того, то, что я тебе рассказываю, уже сокращено практически до предела. В Игре, в отличие от всего, во что ты играл ранее, нет удобных, искусственных и схематичных правительств, созданных гейм-дизайнерами просто в качестве фона для интересных историй или квестов. Нет, это настоящие правительства, которые действительно существуют и оказывают влияние на вселенную. В заключение обзора правительств гуманоидных цивилизаций хотела бы также отметить, что существуют хаотичные и нейтральные планеты и группы миров, не признающие ничьей власти. А также некоторое количество изолированных миров. Как правило, они расположены на периферии изученного космоса или на почти непригодных для существования планетах.

Гм, я собиралась более подробно рассказать тебе о некоторых теориях и предположениях… Но раз уж у тебя столь непродолжительный период высокой концентрации, то я просто кратко сформулирую главенствующую теорию, почему большинство пришельцев – гуманоиды. Как известно, Предшественники и Владыки Жизни сражались в войне, исход которой определило создание Игры. На основании информации, полученной от случаев контакта с Предшественниками, учёные нынешних цивилизаций пришли к выводу, что Владыки Жизни когда-то разослали корабли на планеты, предположительно пригодные для жизни. Эти корабли фактически истребили доминирующие виды на этих планетах, чтобы гарантировать эволюцию гуманоидных рас. Земные учёные сейчас спекулируют на тему, мог ли тот метеор, что стёр с лица земли динозавров, быть одним из таких кораблей. Владыки Жизни планировали использовать гуманоидные расы в войне, но как именно остаётся загадкой, поскольку они бесследно исчезли.

Было бы логично ожидать, что после их исчезновения Предшественники быстро станут доминирующей силой во вселенной. Однако они предпочли довольствоваться несколькими своими мирами, лишь иногда, ради развлечения или сбора новых видов, совершая рейды на другие планеты. Непревзойдённая боевая мощь представителей этой расы намного превосходит любой другой вид в известной вселенной. Остаётся лишь гадать, как именно Владыки Жизни могли сражаться с ними на равных. Даже вся боевая мощь Земли, вероятно, с трудом бы смогла что-то противопоставить одному взводу из 10 Предшественников-патриархов. По большей части они презирают технологии, сосредоточившись на биологических процессах и улучшениях.

Вернувшиеся, как я уже говорила, это, по сути, не отдельный вид, а фракция фанатиков, поклоняющихся древней высокоразвитой расе, Архитекторам. Помимо того факта, что технологии Архитекторов лежат в основе разработок Вернувшихся, о них почти ничего не известно. Вернувшиеся могут принадлежать к любому виду, но все они как минимум частично киборги. Их планета (или планеты) находится за пределами исследованного космоса, поскольку корабли Вернувшихся часто встречаются на периферии, где они неустанно ищут древние артефакты и знания. В большинстве областей они обладают самыми продвинутыми технологиями в Игре.

Наконец, как можно догадаться, существует бесчисленное множество исключений, странностей и нелепых явлений, но поскольку ты не способен воспринимать детали, я избавлю

тебя от ненужных подробностей. Мелкие фракции, группировки и объединения людей и других существ можно было бы расписывать ещё долго, но к основным политическим силам в Игре они не относятся. Хорошо, двигаемся дальше. Гильдии. Они присутствуют в каждом уголке игровой вселенной, наравне с расами, правительствами и мирами».

«Погоди, гильдии не считаются чем-то вроде правительств?»

«Нет, это отдельная сущность, по крайней мере, по игровым правилам. Тем не менее, они подчас обладают не меньшим влиянием, чем многие фракции, которые я упоминала. Гильдия из ТОП-10 может обладать не меньшим могуществом, чем, скажем, Империя. Вдобавок ко всему, гильдии также могут контролировать планету или группу планет, подобно правительствам, однако способы их управления кардинально различаются. Впрочем, большое значение имеет и специфика каждой планеты, разумеется. Некоторые миры не могут быть завоёваны, по крайней мере, силовыми методами. К таким относится и Кесат, который многие считают столицей гуманоидных рас. В этой зоне запрещены PvP*, что позволяет свободно взаимодействовать представителям различных правительств и гильдий. Причудливые взаимоотношения между гильдиями и политическими фракциями могут быть довольно забавными, например, твоя гильдия может развязать войну со страной, жителем которой ты являешься. И чтобы определить, чью сторону ты можешь или не можешь принять, придётся принять во внимание множество факторов и обстоятельств. Однако, разумеется, многие крупные гильдии являются лишь инструментами в руках правительств.

Прим. W: PvP (“player-versus-player”) – сражения между игроками.

Алан почувствовал, что у него начинает раскалываться голова.

«Дальше, крупные гильдейские объединения. Перечислю лишь самые основные: Блок Наёмников, Союзники Альянса, Легионы Империи, Спасители Человечества, Рыцари Правосудия, Поборники Прогресса, Исследователи и Независимые. Если подробнее, то…»

Внезапно вдали прогремела серия мощных взрывов, от которых слегка затряслось даже то здание, в котором находился Алан. Юноша тут же активировал невидимость и бросился наружу, как никогда раньше благодарный смертоносным и разрушительным терактам.

«Окей, просто запомни, всё это очень и очень запутано, а вселенная Игры чрезвычайно огромна! Поэтому тебе лучше оставлять вопросы, связанные со взаимодействием с политическими фракциями и гильдиями, мне. Я смогу рассчитать наиболее благоприятный для нас исход!» — крикнула напоследок Ева, но Алан уже не слушал.

Снаружи царил хаос. Это больше походило на полноценное вторжение, чем на обычную террористическую акцию. Алан оцепенело смотрел, как сотни людей бегут к центру города. Туда же уже стекалось множество военных машин всех форм и размеров. С неба пикировали самолёты, а ещё выше внезапно возникли, будто из воздуха, несколько космических кораблей, которые тут же начали поливать огнём здания внизу и друг друга.

«Поднимись по лестнице наверх, там более выгодная позиция».

В этот раз Алан без колебаний последовал указаниям Евы и бросился обратно в здание. Стремительно преодолевая пролёт за пролётом, он чувствовал, как внутри него бурлит адреналин. Добравшись до верхнего, двадцатого этажа, он метнулся в угловой офис и взглянул на разворачивающееся перед ним действо. Далеко внизу, в заливе, неожиданно показались силуэты кораблей, которые начали обстреливать город с воды, и в тот же миг несколько грамотно размещённых зарядов разметали множество противолодочных сооружений, построенных Правительством Объединённого Мира. Огонь и клубы дыма были столь плотными, что Алан уже перестал понимать, что на самом деле происходит.

«Это наш шанс», — внезапный вкрадчивый шёпот Евы прозвучал почти зловеще.

«Что?»

«Как я уже описывала ранее, мы можем использовать этот хаос и получить одновременно и опыт, и экипировку, которые нам так нужны».

«И как именно ты предлагаешь это провернуть?»

Ева подсветила несколько близлежащих зданий.

«Я зафиксировала снайперскую стрельбу из этих зданий. Если мы сумеем подобраться незамеченными к одному из этих снайперов, то, теоретически, без проблем сможем его устранить, заполучив его экипировку. Вероятнее всего, это спишут на Легион Людей, маловероятно, что кто-то станет разбираться. В отличие от многих других игр, здесь, если нет чётких указаний на твою причастность, отношение фракции не ухудшится в результате подобных действий. Если не считать сценариев, когда это приводит к официальному объявлению войны или началу конфликта».

«Даже не знаю…»

«Если ты планируешь стать сильным и эффективным наёмником, то тебе придётся начать совершать подобные сомнительные с моральной точки зрения поступки, если это сулит тебе выгоду. Думай о снайпере, просто как о редком монстре, из которого выпадает особый предмет, который тебе необходимо добыть. Кроме того, по моим наблюдениям, ты не слишком колебался, покупая ворованные предметы».

Алан начал было формулировать контраргумент, однако, поразмыслив, решил, что попробовать добыть снайперскую винтовку таким способом действительно очень даже заманчиво. Помимо всего прочего, вряд ли один снайпер мог изменить ход этого сражения, тем более что он возродится после смерти. И Алан мог возместить убытки Правительству Объединённого Мира после завершения Обучения. Успокоив свою совесть, юноша осторожно спустился по лестнице, обсуждая с Евой, какое здание лучше подходит для их цели.

Через несколько минут Алан уже приближался к указанному Евой строению. Оно располагалось на холме, на одной из окраинных улиц, ведущих к Пресидио, где располагалась их база. Таким образом, если что-то пойдёт не так, то Алан сможет сбежать в противоположном направлении от Легиона Людей, чего от него вряд ли будут ожидать, с учётом того, что он собирался сделать. Битва вдали всё ещё набирала обороты, подкрепления прибывали с каждой минутой, а стрельба становилась всё более яростной. Алан понятия не имел, как эти повстанцы набрали такую силу, но, возможно, эта группировка существовала только в Игре.

Алан собирался войти в вестибюль многоэтажки, когда…

«ЗАМРИ».

Он застыл.

«Обнаружены датчики движения на входе на случай непрошенных гостей».

Ева подсветила два небольших устройства, установленных по бокам от двери, а также окрасила красным пространство вокруг них – видимо, радиус обнаружения. Алан сделал круг вокруг здания и обнаружил, что это поле покрывает весь первый этаж. Что ж, вот и весь их хитрый план.

«Ещё нет. Воспользуйся пожарным выходом».

Ева указала на лестницу на одной из стен здания, которую Алан не заметил. Поле обнаружения устройств не могло проникнуть сквозь стены, по крайней мере, если верить тому, что показывала Ева. Единственная проблема заключалась в том, что пожарная лестница начиналась в 15 футах над землёй.

«Твоих возможностей должно быть достаточно, чтобы допрыгнуть».

Что ж, Алан действительно ощущал себя намного более сильным, чем когда-либо, и если Ева говорит ему, что он сможет, то, вероятно, так оно и есть. Может быть, будет немного больно. Он встал прямо под лестницей и, что было сил, оттолкнулся ногами от земли. К удивлению юноши, его пальцы смогли слегка царапнуть нижнюю ступеньку. Подпрыгнув ещё несколько раз, он наконец смог ухватиться и подтянуться. Конструкция слегка скрипнула и задрожала под его весом, но устояла.

Алан, сохраняя невидимость, поднялся по пожарной лестнице до 7-го этажа – на этаж ниже снайпера. Его силовая броня поддерживала режим скрытности в сумме уже где-то час, с учётом восстановленной энергии, так что у Алана оставалось в запасе порядка 200 единиц энергии. Часы показывали 14:13, то есть до следующего раунда Теста на выживание оставалось чуть больше трёх часов. Это означало, что он не успеет полностью восстановить щиты к тому моменту, но что уж тут поделать.

«Ну так, эм, зачем я остановился на 7-м этаже?»

«Ты атакуешь снайпера снизу, разрезав пол у него под ногами. Тихо, быстро и аккуратно, под моим чутким руководством. Как ты собирался подобраться к снайперу? Залезть через окно, из которого он стреляет? Или войти через дверь, которая, вне всяких сомнений, заминирована?»

Алан, который на самом деле раздумывал о том, чтобы подняться на верхний этаж, ответил: «Нет. Но разве нельзя зайти сверху?»

«Отрицательно. Я отметила его местоположение. Падение должно оказать на него достаточно дезориентирующий эффект, чтобы ты смог его прикончить».

«Хорошо».

Разумеется, окно, ведущее внутрь с пожарной лестницы, было заперто, но Ева уверила Алана, что он мог спокойно воспользоваться лазерным ножом, поскольку из-за отсутствия электричества сигнализация не работала.

Алан взял в руки нож и убедился, что лазерное лезвие действительно режет стекло и металл как масло. Вырезав достаточно широкий кусок стены, чтобы пролезть, Алан радостно ухмыльнулся. Детская мечта об обладании световым мечом воплотилась в жизнь! Впрочем, в отличие от световых мечей его нож не издавал характерного жужжания, да и вообще каких-либо ещё звуков. Вероятно, из-за модификации.

К сожалению, в активном состоянии нож мог оставаться не более 10 секунд, из которых 7 ушло на то, чтобы проникнуть внутрь здания. Алану пришлось несколько минут подождать, прежде чем начинать операцию. Ева сказала ему набраться терпения и дать ей возможность определить точное местоположение стрелка. Через некоторое время, используя малейшие шорохи, доносящиеся до Алана сверху, а также периодические лазерные выстрелы, Ева отрисовала красный силуэт снайпера на верхнем этаже. Как выяснилось, он расположился в угловой комнате, ради большей устойчивости установив свою винтовку на столе.

Следуя указаниям Евы, Алан сделал несколько надрезов на потолке, и через три секунды весь потолок, он же пол помещения сверху, с оглушительным грохотом обрушился.

«ОТСКОЧИ НАЗАД».

Алан отпрыгнул обратно в коридор, оставив дверь открытой, одновременно отключая нож и активируя невидимость брони. Он увидел, как фигура в камуфляжном силовом костюме упала на пол, но снайпер тут же вскочил, правой рукой выхватывая лазерный пистолет. После падения у него оставалось около 2000 ХП, но по какой-то причине Алан не видел признаков использования щита. Вместо уровня над ним отображалось лишь несколько знаков вопроса. Следуя за проекцией, сгенерированной Евой, Алан бросился вперёд, планируя просто его обезглавить. Но когда до снайпера оставалось лишь несколько футов, противник каким-то

образом его обнаружил и начал лихорадочно палить из пистолета в сторону юноши. Благодаря помощи Евы и дезориентации снайпера ни один из выстрелов его не задел.

Когда Алан отключил невидимость и активировал свой лазерный нож, стрелок поднял левую руку, и вокруг неё возникло небольшое голубое поле в форме круга. Следуя движениям проекции, Алан сделал ложный выпад вниз, якобы целясь в левую ногу противника, но неожиданно перебросил нож в левую руку и резанул по правой руке снайпера, в которой тот держал лазерный пистолет. Из-за того, что Алан поочерёдно включал и выключал нож, создавалось впечатление, будто лазерное лезвие возникает из ниоткуда. Снайпер закричал от боли и выронил пистолет, а полоска его ХП сократилась до 1600.

Он инстинктивно попытался отскочить назад, но Алан без заминки вогнал нож ему в грудь. В тот же миг оружие принудительно деактивировалось из-за недостатка энергии. К счастью, Ева направляла его руку точно в сердце противника, так что солдат успел лишь оттолкнуть Алана, прежде чем его сердце остановилось.

Тяжело дыша, Алан уставился на тело и груды мусора под ногами, а перед его глазами вереницей начали выскакивать уведомления.

[Убийство противника более чем на 100 уровней выше; уровень игрока менее 100; 0 урона получено во время схватки – Бонус x10 к опыту!]

[x14 Уровень повышен!]

[Получено более 10 уровней за одно убийство! +10 дополнительных очков способностей]

Этот солдат был более чем на сто уровней выше, чем Алан… как он вообще смог его убить?

«Как я уже говорила, предметы часто гораздо важнее уровней. Кроме того, чтобы избежать обнаружения, снайперы избегают активации щитов. То, что мы сумели засечь его по лазерным выстрелам, стало следствием моих уникальных возможностей, а также моей способности ускорять твоё восприятие и обработку информации. Кроме того, как и у любого снайпера, большая часть его способностей, предметов и характеристик, вероятнее всего, сфокусирована на бою на дальней дистанции. Поэтому, внезапно столкнувшись с нами в ближнем бою, он был обречён».

«Понятно, хорошая работа».

Алан подошёл к телу и с предвкушением улыбнулся, гадая, какой лут ему достанется после этого дерзкого нападения. Судя по всему, почти все предметы солдата были привязанными, однако он оставил после себя снайперскую винтовку, которая и интересовала юношу больше всего.

[Коса Жнеца (Ранг B):

Мощная плазменная* снайперская винтовка, разработанная компанией “Жнец Индастриз”. Высокий множитель критического урона и заряды плазмы, способные испарить нескольких врагов за раз, позволят вам собирать богатую жатву на поле брани. Это настоящее орудие войны, которое множество раз переходило из рук в руки.

Урон/сек: 425-500; Множитель за попадание в голову: x8; Множитель за попадание в другие жизненно важные точки: x2

150 энергии; 5 энергии/выстрел; восстановление: 25 энергии/мин

Прочность: 74/150

Рекомендуемые навыки: Энергетическое оружие дальнего боя (среднее), Снайперская подготовка (среднее), Эффективное использование энергии (начальное)

Всегда выпадает после смерти.]

Прим. W: До этого снайпер вроде бы палил из лазерной винтовки… Судя по всему, небольшой недочёт автора. Либо в этом мире лазерное и плазменное оружие — это одно и то же. Надеюсь, первое.

К сожалению, для того, чтобы суметь воспользоваться этой винтовкой, Алану было необходимо освоить навык “Энергетическое оружие дальнего боя”, но это его не слишком беспокоило. Юноша был уверен, что его 88 свободных очков способностей хватит на это с лихвой. А вот тот факт, что она выпадает после смерти, несколько его опечалил.

Когда Алан рыскал вокруг, высматривая другой лут, в его голове внезапно раздался голос Евы: «Входящая направленная передача сообщения. Не отвечай. Кто бы это ни был, они услышат любые твои слова, произнесённые вслух».

— Джеймс? Доложи обстановку! Нам сообщили о каком-то обрушении в твоём секторе, и ты не отвечаешь в чате группы…

Алан не придумал ничего умнее, кроме как громко заявить вслух: «Легион Людей не берёт пленных!» Игнорируя при этом мысленный возглас Евы: «НЕТ».

— Что?! Кто это? ИИ389, прогони этот голос через нашу базу данных.

Ему ответил механический голос:

— Выполняется сравнение… Найдено совпадение.

Алан не стал слушать дальше и, сбежав по лестнице, пулей выскочил из здания. Не выключая невидимости, он на всех парах побежал к базе. Когда он оглянулся, то увидел, как к зданию подъезжает военный джип. Вздохнув с облегчением и думая, что опасность миновала, он сбавил ход, но в этот момент перед его глазами выскочило уведомление:

[Тест на выживание: Раунд 2

Злить местных жителей – плохая идея! В результате действий члена вашей группы местная фракция (Правительство Объединённого Мира) сочла вас врагом. Сумейте выжить в схватке с отрядом, который они выслали для вашего подавления.]

Сразу же за ним появилось другое:

[Вторая волна: Неопытные морские пехотинцы ПОМ, уровень 50

Осталось врагов: 200

Время до прибытия: 0:32:08]

Алан моргнул. Остальные явно будут не в восторге от происходящего. Но всё же, он получил 15 уровней и чудесное оружие, верно?

«Вероятнее всего, ты теперь станешь врагом Правительства Объединённых Миров, террористом, за голову которого назначена награда».

Ох.

http://tl.rulate.ru/book/21833/454562