

Алан мчался прочь от снайперского “гнезда”, ругаясь сквозь зубы и негодуя по поводу идиотских правил этой игры. Как они умудрились определить его личность по одному лишь голосу, особенно если он специально говорил с акцентом? Отбежав на полмили, он вынужден был отключить невидимость. У щита оставалось лишь 100 энергии, этого едва хватило бы на отражение одного выстрела или на 20 минут невидимости.

«Возможно, я преувеличила сложность нашего положения».

«Ха?»

«Да, судя по изменениям в твоём окне персонажа, статус взаимоотношений с Правительством Объединённого Мира сменился лишь на “Неприятель”, так что они не станут убивать тебя на месте. Разумеется, не считая той компании, которая собирается штурмовать базу».

Алан на бегу вызвал перед глазами окно персонажа и убедился, что так оно и есть.

«Атакуют при первой же возможности только члены тех фракций, с которыми отношения “Враждебные”. К счастью, таковых у тебя пока нет. Однако по мере налаживания дружественных отношений с одними фракциями, появятся и те, кому это не понравится. Далее, твою личность так быстро раскрыли, поскольку в Игре это значительно проще – достаточно иметь нужные игровые умения. Более того, игрок с особо продвинутыми умениями смог бы, просто осмотрев комнату и маркер смерти, получить внешность убийцы, а возможно, и его имя».

«Маркер смерти?»

«Любой погибший игрок оставляет после себя маркер, отмечающий место смерти. Только люди с особыми классами и навыками могут взаимодействовать с этими маркерами, уничтожая их, извлекая полезную информацию или даже воскрешая игрока. Насколько я понимаю, после смерти игрок возвращается в свою Домашнюю Зону, а маркер смерти остаётся на месте, пока игрок не подтвердит возрождение».

«Ладно, но здесь не было никого, кто мог бы меня опознать, так как же правительство меня вычислило?»

«Определить игрока по голосу проще всего, но для этого необходимо предварительно получить образец. Вероятно, это было сделано, пока мы были в торговом центре. Меня больше всего беспокоила именно голосовая идентификация, поскольку даже если бы они послали на место следователя и с помощью навыков получили описание внешности убийцы, то не смогли бы доказать твою вину без достаточных улик. Существуют также специальные навыки, позволяющие скрывать свою личность при атаке других игроков. Относительно распространённый класс, обладающий подобными умениями, — это Ассасин».

«Гм-м, окей. На самом деле, я всё хотел спросить, было ли в том информационном пакете, что ты загрузила, что-нибудь про классы?»

«Подтверждаю. Судя по всему, в конце Обучения Администраторы предлагают игроку рекомендованный класс на основе полученных данных, и игрок может либо принять класс и все сопутствующие бонусы, либо отказаться и попытаться получить класс самостоятельно. Однако второй путь крайне сложен и дорог. Как правило, классы представляют собой сочетание области знаний и профессии/роли. Приведу несколько примеров для наглядности: Молекулярный Медик, Пси-Целитель, Энергомечник, Техновор, Космический Пехотинец, Боевой Пилот. Разумеется, игроки могут брать на себя эти роли и без соответствующего класса. Просто с куда меньшей эффективностью».

«Хох, похоже, в этой игре есть любые профессии на выбор, не говоря уже о всяких подклассах и двойных специализациях».

«Да. Но стоит отметить, что пси- и технологические способности очень плохо сочетаются между собой».

«Понятно, тогда... стоп. Ева, а если так случится, что Правительство Объединённого Мира начнёт относиться ко мне враждебно, то в реальной жизни меня что, объявят врагом страны?»

«Отрицательно. Как и говорила в своей речи госпожа сенатор, Игра - это виртуальное пространство, предназначенное для ведения войн. Все игроки обладают набором базовых прав, которые гарантируются Кураторами, руками и глазами Администраторов в реальном мире. Любое насилие или принудительное задержание игрока в реальном мире карается смертью».

«Чего, смертью?»

«Именно так. Любые попытки запугивания и шантажа также пресекаются Кураторами, с которыми можно легко связаться с помощью Администраторов либо через игровую капсулу, телефон или электронную почту. Если ты полагаешь, что преступник может замести следы и остаться безнаказанным, то учти, что Кураторы обладают технологиями и ресурсами, намного превышающими возможности любой другой цивилизации. С момента создания Игры не было зафиксировано ни одного успешного случая убийства или похищения игроков в пределах освоенной части вселенной».

«Дьявол. Это немного пугает. погоди, ты говоришь, что эти правила распространяются только на игроков? Как насчёт моих родителей?»

«Попытка запугать тебя через твоих родителей будет расцениваться как действия, направленные против тебя лично. Обычное ограбление не в счёт, если только оно не привело к смерти, поскольку убийство любого разумного существа является серьёзным преступлением в глазах Кураторов. Тем не менее, эти правила привели к появлению своеобразной кастовой системы во вселенной, где разумные существа разделяются на высший класс, игроков, и всех остальных. Но я бы предположила, что в реальном мире хватает профессий, предназначенных

только для второй категории. К слову, если ты хоть немного обращал внимание на происходящее в мире, то наверняка слышал, что на всей планете значительно снизился уровень преступности, а во многих городах проходят акции протеста против Кураторов на орбите, которые безжалостно карают преступников на Земле».

Алан рыснул в сторону базы, пытаясь уместить новую информацию в голове. До бункера оставалось бежать минут пять, когда его размышления прервало сообщение от Тьяго:

— Мы уверены, что это твоих рук дело. Я искренне надеюсь, что ты как следует подумаешь над объяснениями.

Великолепно.

Алан глубоко вздохнул, ощущая на себе обвиняющие взгляды остальных членов группы. Все собрались в главном зале бункера, сгрудившись вокруг Алана, чтобы послушать, что он скажет.

— Слушайте, я извиняюсь за то, что произошло. Я сглупил, признаю, но позвольте хотя бы объясниться. Когда Ас и Дэйзи ушли, город погрузился в хаос. Вы наверняка слышали взрывы даже отсюда, да и видели, возможно. Там началась настоящая война. Ева предложила воспользоваться суматохой и убить одного из снайперов, поскольку у меня по-прежнему не было оружия дальнего боя. Я так и поступил, но каким-то невероятным образом Правительство Объединённого Мира сумело меня вычислить. Разумеется, я не собирался никого подставлять, это вышло случайно.

— Ты и в самом деле такой придурок? - спросил ДаЛун, толкнув Алана в грудь. В его глазах бурлила злость. - Ты действительно думал, мол, ой, да это всего лишь грёбаная игра, пойду убью этого игрока, заберу его вещи, кого волнует? Думаешь, что ты, непонятно кто, которого здесь даже быть не должно, можешь подвергать всю группу опасности своими забавами?

— Эй, постой, слушай, я не собирался...

— Ну, естественно. Ты не собирался поиметь нас всех, но ты это сделал. Ты продолжаешь думать, что это лишь игра, но это полноценный мир! Мир, где каждое твое действие может повлиять на всё вокруг, даже на судьбу человечества. Но у тебя в голове только лут, опыт и умения, на какие-либо последствия тебе просто плевать. Что если убийство этого снайпера изменит ход сражения? Ты хотя бы знаешь, кто там с кем воюет? Разумеется, нет, ведь ты просто пацан из глубинки, который просто делает то, что говорит ему придуманная им нянька. У меня в голове не укладывается, как кто-то достаточно умный, чтобы создать работающую модель ИИ, может совершать одну идиотскую ошибку за другой.

ДаЛун уже почти кричал, брызгая слюной.

— Так. Не знаю, как ты, но у меня нулевой опыт по части всего этого дерьма. Я никогда раньше

ни с кем не дрался, если не считать пары ребят в школе, и уж точно не сталкивался ни с чем, хотя бы отдалённо напоминающим произошедшее с нами до этого момента. Что касается Евы, то это результат мануалов из интернета, уймы времени, банальной удачи и багажа ненужных знаний. По сути, она обучалась самостоятельно, играя в игры, которые я ей подсовывал. Как я должен воспринимать всё, что происходило до сих пор? Я сталкивался с подобным только в книжках и фильмах. У меня не было времени, чтобы думать о глобальных последствиях каждого моего чиха! И, знаешь, что бы ты ни думал на этот счёт, это и ЕСТЬ игра. А это означает, что нужно рисковать, если награда того стоит, — Алан уставился на мужчину в ответ.

Тьяго шагнул вперёд, хватая ДаЛуна за руку, поскольку было заметно, что он вот-вот ударит Алана. Оттащив его назад, он сказал:

— Да, это игра. Но в то же время, это Игра. И в настоящий момент твои действия влияют не только на тебя, но и на всю нашу группу. Ухудшение отношений с Правительством Объединённого Мира коснулось каждого из присутствующих, что сулит очень, очень большие проблемы. Кроме того, нам ещё придётся как-то справиться с предстоящим нападением. Ты должен понять, что существуют куда более грозные силы. Ты пока видишь лишь самую верхушку айсберга. Для нас ставки в этой игре куда выше, и тебе придётся принимать это в расчёт. Если ты снова переступишь эту черту, наплевав на наши интересы, то я лично тебя прикончу. А по завершении Обучения мы позаботимся о том, чтобы ты не смог больше зайти в Игру. Это несложно устроить, достаточно лишь объявить о приличной награде за твою голову, и за тобой начнут охотиться все, кому не лень.

«Ты вроде бы говорила, что угрозы игроку караются смертью?»

«Только за пределами Игры. Внутри Игры это более чем допустимо. Я бы посоветовала тебе перейти в нападение, попытаться свалить вину, уточнить их интересы, обвинить Аса в том, что он предал группу, слив информацию об игроках Правительству Объединённого Мира, что и позволило им тебя вычислить».

Алан, тоже не на шутку разозлившись, с радостью последовал советам Евы. Тем более, что он чувствовал в её предположении долю истины.

— Стоп-стоп, каким образом я должен учитывать ваши интересы? Вы ни слова мне не сказали о ваших целях! Каждый из вас что-то скрывает, это совершенно очевидно. А единственной причиной, по которой ПОМ сумело меня вычислить, было то, что Ас просто-напросто продал им информацию о нашей группе. Ничего бы этого не случилось, если бы я знал об этом заранее.

— Ас, это правда? - спросил Тьяго. Тот лишь пожал плечами в ответ. Тьяго сузил глаза, после чего снова повернулся к Алану: — Ладно, неважно. Мы обсудим всё более детально после битвы, если ты сумеешь выжить. Просто имей в виду, что ты ходишь по тонкому льду. Иди, потрать свои очки или займись ещё чем. Надеюсь, ты сумеешь извлечь пользу из винтовки, что ты добыл. А Ас, возможно, сможет нам рассказать о врагах, с которыми мы вот-вот столкнёмся.

Кипя от злости, Алан зашагал в угол, где находился Администратор. Убедившись в том, что Ева записала содержание разговора, он занялся своими умениями. Очков у него было 91, из которых 75 он получил за повышение уровней, 10 – бонус, а 6 – от своих способностей. Умение “Энергетическое оружие дальнего боя (начальное)” наделяло способностью использовать соответствующее вооружение, тогда как “Эффективное использование энергии (начальное)” уменьшало расход энергии всеми типами используемой энергетической экипировки. Первое стоило стандартные 25 очков, а вот второе – 50, поскольку эффект распространялся как на оружие, так и на броню. Иными словами, практически на всё. Поскольку ситуация была критическая, Алан решил потратить оставшиеся очки на повышение ловкости, восприятия и выносливости.

«Ева, годится?»

«В обычных условиях нет, но нынешняя ситуация оставляет мало пространства для манёвра, так что это приемлемо».

«Поясни, почему в обычных условиях – нет?»

«Подавляющее большинство подобных навыков можно получить за счёт тренировки. Имея необходимую информацию, я бы смогла, вероятно, обучить тебя “Энергетическому оружию дальнего боя” за несколько дней, а “Эффективному использованию энергии” за пару недель. Но поскольку сейчас у нас нет ни времени, ни программы обучения, то остаётся лишь купить эти навыки».

«Тебе не кажется, что эту грёбаную информацию мне следовало бы знать до того, как я потратил столько очков впустую? Дьявол...»

«Стоп. В настоящий момент ты позволяешь гневу влиять на свои суждения. Это не конструктивно. Не важно, кто виноват. Важно, что ты можешь сделать, чтобы извлечь выгоду из текущей ситуации. Успокойся».

Глубоко вздохнув, Алан подтвердил покупку, ощущая некоторое сожаление относительно принятых в прошлом решений.

«Ну так что? В будущем мне стоит тратить очки способностей только на умения вроде полёта и на повышение характеристик?»

«И то, и то также достижимо при помощи тренировок при наличии необходимых материалов. Насколько я могу судить, почти все умения и характеристики, доступные для покупки, также можно получить другими способами. Тем не менее, некоторые из них получить значительно сложнее, чем другие. Хотя это в явном виде отражается и на цене таких умений. Поэтому я бы порекомендовала тебе для начала накопить на способность “Талантливый”, после чего нацелиться на повышение класса, поскольку это тоже требует очков умений».

«Уф, окей».

Слова про “няньку” его несколько заделали, но, как бы то ни было, следование советам Евы было наиболее эффективным способом игры, так что Алан решил и дальше к ней прислушиваться. Этот Далун наверняка просто завидует.

Через несколько минут Алан уже удобно устроился в колокольне стоявшей неподалёку церквушки, откуда открывался прекрасный вид на отрезок дороги, ведущей к базе, а также склон холма, в котором и находился бункер. Судя по обратному отсчёту, второй раунд должен был начаться через пять минут. Эта точка, на которую указал ему Ас, была подготовлена группой ранее, во время рекогносцировки. На входе в здание были даже установлены несколько ловушек. Предполагалось, что они защитят Алана, пока тот будет расстреливать солдат, приближающихся к базе. Всё же, как ни посмотри, это явно была жертвенная позиция, задуманная скорее для отвлечения внимания, чем для чего-то ещё. Никто не ожидал, что Алан сможет пережить этот раунд. Чего они не знали, так это возможностей его новой брони. Юноша надеялся безопасно покинуть эту позицию, как только привлечёт достаточное количество солдат.

С помощью Евы Алан настроил интерфейс снайперской винтовки таким образом, чтобы вид через прицел был как в обычном шутере, с небольшим крестиком в центре, который загорался красным, когда Ева полагала, что в таком положении пуля попадёт в цель. Кроме того, Ева будет пытаться подсветить первоочередные цели, такие как медики, солдаты с особым вооружением и командный состав. Алан пару раз глубоко вздохнул, замедляя дыхание, чтобы руки не дрожали. После чего сфокусировался на открытом участке дороги перед его глазами. Это всего лишь очередной FPS*.

Прим. W: FPS (first-person shooter) - шутер от первого лица.

Наконец, как и предполагал Ас, на дороге показалась колонна легкобронированной техники, сопровождающей два бронетранспортёра. Возглавлял колонну армейский джип. Алан навёл прицел на точку перед ведущей машиной и, когда крестик загорелся красным, нажал на спусковой крючок. Ярко-лиловая молния плазмы выстрелила из его винтовки, мгновенно достигла капота джипа и расплавил его двигатель. Это было прямое попадание, и машина, зашипев, остановилась. Ева тут же подсветила высыпающих из салона нескольких солдат, и Алан быстро сделал несколько выстрелов, заработав четыре хедшота. Солдаты упали на землю, уронив какое-то устройство, которое они успели забрать из джипа. Ева подсветила этот агрегат, так что Алана выстрелил и в него.

Однако этот металлический объект не расплавился, как бронированные пластины джипа. Вместо этого сгусток плазмы взорвался перед устройством, столкнувшись с внезапно вспыхнувшей вокруг него голубоватой сферой. Над предметом появилась синяя полоска с подписью “98%”. Устройство оказалось генератором силового поля, похожим на тот, что купила (и, будем надеяться, уже починила) Дэйзи.