

Я в де... в личном кабинете. Он круглый. Не сказал бы, что он блещет удобствами, но диван и мониторы на стенах присутствуют. И да, я в человеческом виде. Правда, не совсем в том, в каком я себя помню, но поскольку это временный аватар, главная задача которого сидеть на этом диване и пялиться в мониторы, то пойдёт.

На мониторах - моя пещера с разных ракурсов и характеристики. Видимо мои.

Зерг без имени

Характеристики:

Ловкость 1/10

Масса тела 1/10

Сила 10/10 — Усиленный экзоскелет 9/20

Интеллект 10/10 — Второй разум 1/60

Навыки:

Малая регенерация 30/30 — Средняя регенерация 1/50

Притвориться мёртвым 1/40

Пассивные умения:

Нет

Очки эволюции:

Очки энергии 0

Очки эссенции 22

В центре мерцает голограмма - мой зерг. Сейчас у него одна лапка, но на месте остальных видно зелёное свечение - видимо визуализация регенерации. И да, глаза у меня (у него) фасеточные. Две штуки. Похож на помесь таракана с мухой. Нет, так не пойдёт. Это два самых отвратительных насекомых. Пусть будет смесь богомола и чужого. Да, так гораздо приятнее.

— Освоился?— спросил голос в моей голове. Сразу стало спокойнее. А то от одиночества люди с ума сходят.

— Могло быть и хуже. Хотя куда уж хуже, виртуального пространства пожалели.

— А ты не забыл что ты пока ещё в тюрьме? И данная камера гораздо больше твоей настоящей.

— Да, учитывая, что от меня остался один мозг, и сидит он в какой-то в банке.

— Ты это уже принял? Может заказать тебе консультацию психолога? Правда, они довольно дорогие.

— Ты мой ИИ?

— Ну не внутренний же голос!

— Так это ты со мной говорил??

— Ничего не знаю, у меня не было права общаться с тобой в игре пока ты не открыл Второй разум. Так что нет, определённо это был не я.

— Как скажешь. Можешь мне подготовить материал по истории игры, корпорации Вселенная и как тут все зарабатывают?

— О! у меня хранятся все твои подборки видео и публикаций за три года! Но у нас нет столько времени просматривать всё по второму разу. Будет проще если я тебе по-простому, на пальцах объясню за всю современную жизнь!

— Давай. И психолога не надо. Я приблизительно помню, какие эмоции испытывают люди, но это просто информация. Вот сделаю себе тело, в нём начнётся производиться всякая химия, вот тогда и буду с ума сходить. А сейчас некогда и нечем.

— Это правильно! Нам нужно деньги делать! А пока слушай, мой ускоренный курс истории Вселенной.

Сначала было слово, и слово было Корпорации! В мире было пять международных корпораций, которые владели СМИ, природными ресурсами, технологиями и всем остальным кончая Интернетом.

Потом началось перенаселение, безработица, бунты, сомнение в существовании демократии, изобретение квантовых компьютеров и создание технологии замены мозга таким компьютером.

А потом оказалось, что можно делать и наоборот. Вот только мозг стоил на несколько порядков дешевле.

Потом одна из пяти корпораций додумалась до идеи компьютерной игры с полным погружением. Во время, которой мозг игрока использовался системой игры для создания самой игры.

Эта корпорация предложила идею единой игровой Вселенной, силами мозгов самих игроков. Они рассчитали что для модулирования Галактики с десятком тысяч игровых планет понадобится миллиард игроков одновременно подключённых к матрице.

Это решало проблему перенаселения и безработицы. Если большинство людей будет проводить хотя бы 8 часов в игровых капсулах, 8 часов спать, то остальное время они будут тратить на еду и спорт. Разумеется, Игра предоставила бы им все возможности заработка. И проблема с проездом до работы по пробкам Мегалополисов отпала бы сама собой.

Идея в принципе понравилась. Особенно 3 из оставшихся 4 корпораций. Одной не понравилась. Хотя она просто делала вид, но вид очень грозный. По всем своим международным СМИ она начала кампанию по защите человечества от порабощения. Вестимо, хотела утопить своих конкурентов, а потом захватить весь бизнес себе.

Но что-то пошло не так и когда её президент встречался с топ менеджерами, на их небоскрёб упал грузовой космический челнок. Полгорода в труху. Их акции упали и их скупили четыре оставшиеся корпорации.

Но, ни одна из оставшихся не хотела присоединиться к другой, и они начали разработку своих собственных вселенных. Одна из них так спешила, чтобы стать первой... что выпустила пару миллионов игровых капсул и продала их в кредит под смешные проценты.

Был такой студенческий городок, в который она поставили 200.000 капсул почти бесплатно. Всё для того чтобы создать свою матрицу первой. А кто первый тот и соберёт 99% рынка. Потому что может быть только одна Первая игровая Вселенная.

Потом снова что-то пошло не так. А именно - взорвалась атомная станция рядом с этим городком. Часть жителей удалось эвакуировать, но все кто был в это время в капсулах, умерли. Оказалось, что соединения их компьютеров с мозгом очень плохо переносят радиацию. А никакой защиты от неё капсулы не имели.

В результате весь директорат этой корпорации совершил коллективное самоубийство. Так сказали СМИ. Их акции по цене туалетной бумаги скупила корпорация, которая сменила имя на «Вселенная». А две других были поглощены ей по собственной доброй воле. Правда, там вроде кто-то был не согласен, но своё несогласие они все выразили прыжком с небоскрёба.

Игра прошла закрытое альфа тестирование в Японии. ЗБТ было устроено на заключённых -

одна из поглощённых корпораций владела 80% частных тюрем Солнечной Системы. На тот момент в Игре было 10 млн. тестеров. Открытый бета тест начался месяц назад, тогда же игровые капсулы стали доступны всем желающим.

Релиз прошёл две недели назад, когда была установлена миллиардная капсула. Ну, корпорация заявила, что у них уже миллиард пользователей на трёх планетах (они посчитали Землю как двойную планету, что, впрочем правильно), а кто мы такие, чтобы сомневаться? Релиз совпал с несколькими терактами в дата-центрах, но существенных повреждений они не вызвали. Да и СМИ о них сообщили как о временных неполадках.

Никакого вайпа не было, но всё время ОБТ прокачка навыков была в десять раз медленнее, чем после релиза, так что все начинали примерно в равных условиях. Тем, кто присоединится позже, обещаны бустеры опыта.

Начать играть можно на любой планете. Но выжить для новичка реально только на 40, их называют планетами новичков. Конечно можно ещё начинать на любой необитаемой планете, но там будет невозможно прокачивать навыки.

Кстати, о прокачке - в игре нет уровней, есть только уровни навыков и способностей. Есть возможность эволюции, но для каждого вида существуют специфические требования.

Смерть в игре означает перерождение в своего клона на станции (в городе, деревне, рое), на которой ты прописан. Естественно, что при этом теряешь все вещи, которые были с собой. Так что смерть штука дорогая.

— Можно ведь использовать клона для опасных операций?

— Конечно можно, но какая разница? Основная потеря это экипировка, а основное тело всё равно должно находиться на станции вместо клона.

В принципе игрок может использовать сколько угодно клонов и таким образом путешествовать, прыгая из клона в клон по всей Галактике, но бесплатно достаётся только первый клон. Цена остальных возрастает в арифметической прогрессии. Но у зергов нет клонов. Каждую новую жизнь они начинают из яйца.

Это так называемые базовые клоны. Их можно развивать и у них нет разницы с твоим персонажем. Есть ещё рабочие клоны.

Развитие в Игре стоит больших денег. И не все могут зарабатывать их с бластером в руках. Поэтому игроку даётся возможность иметь одного второстепенного персонажа, для, скажем, работы рудокопом или официантом. Их можно развивать, но в ущерб основному телу. Хотя тем, кто прокачивает навыки в активном режиме разницы никакой. Кем играют, того и прокачивают.

— Можно ли второстепенному персонажу иметь боевую профессию?

— Можно, но это глупо. Он будет не эффективен без долгой прокачки навыков, а прокачивать лучше главного перса.

— Кем я играл до того как стал зергом и где этот персонаж?

— Ты батрачил на астероидах, тестировал все плюсы и минусы работы космического шахтёра. Персонаж был удалён перед ОБТ.

— Будем создавать работягу?

— Не сейчас. Подготовь информацию по всем планетам новичков и всем местам где работают клоны. Будем составлять хитрый план.

Что-то я упускаю. Что-то из того что сказал мой ИИ было очень важным, но я не могу ухватить за хвост эту важную мысль. Надо спокойно всё проанализировать и только когда я пойму что упустил, приступить к новой информации.

...

— Подожди, после смерти зерги перерождаются здесь?

— Да, зерги перерождаются не в клона, а в личинку.

— Т.е. если я буду делать себе харакири, то буду появляться в этой пещере... и смогу превратить всех личинок и весь корм в очки энергии... и эволюционировать дальше?

— Нет, при перерождении у зергов сбрасываются все очки. И местная куча провизии и личинок как раз и должна была служить игрокам методом восстановления утраченного эволюционного уровня. Кстати он прокачивался тем быстрее, чем с большей высоты ты упал в личинку. Так что харакири имеет смысл только для выбора другого пути эволюции.

— Ну ладно, одной проблемой меньше. А то не люблю я такое однообразие. И, кстати, как тебя зовут вообще?

— Меня не зовут, я сам прихожу. А имя ты мне сам дал - Локи. И похоже ты забыл о самой основной вещи, которую сообщил тебе ИИ техподдержки?

— Он много чего сообщил. Но я в основном запомнил что со мной произошло то, о чём я писал в посте, за который и попал в тюрьму.

— Карма.

— Да, не поспоришь. Но ты не отвлекайся.

— Да, действительно, ИИ часто перенимают привычки своих биологических прототипов. Ты забыл, что зерги признаны закрытой для людей игровой расой. А значит, как только ты умрёшь, то возродиться зергом уже не сможешь.

— Хм, значит мне надо быть осторожнее. Жалко будет лишиться такой уникальной возможности. Это, кстати решает проблему выбора эволюционного пути.

— Верно. Чем безопаснее он будет, тем лучше.

<http://tl.rulate.ru/book/28038/595581>