

Я снова полноценный зерг. Со всеми регенерировавшими лапами и усами. Напеваю бессмертное: «... он убивает в день по тысяче детей. Но всё равно он самый, самый лучший из людей!»

Вокруг копошатся вылупившиеся зерготчата, но вырасти им не суждено. Я уже съел вчера три десятка яиц, а сегодня сховаживаю оставшихся. Наверно меня должно успокаивать, что они не полноценная жизнь и даже не полноценные ИИ, так боты с зачатками способных к развитию программ. Вот только развиться им не судьба. Впрочем меня это не успокаивает. Почему? Потому что я вообще о них не волнуюсь.

С детьми покончено. У меня + 122 очков энергии, плюс столько же очков эссенции. Теперь нужно доест горю оставшейся пищи.

Получен пассивный навык бездонный желудок

Замечательно. Особенно, что его не назвали бездонная глотка.

Хм, а теперь пища поглощается ещё быстрее. Можно пока прокачать навыки... нет, подождём. Сначала нужно посчитать все доступные очки.

Плюс ещё 286 энергии. Да я богат!

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:

Бездонный желудок

Очки эволюции (только для зергов):

Очки энергии 408

Очки эссенции 144

Начинаем эволюцию! 9 очков в ловкость

Ловкость 10/10. Разблокировать Скорость за 6 очков эссенции? Да. Скорость 1/70

Плюс 11 в экзоскелет. Усиленный экзоскелет 20/20. Разблокировать Рост мышц за 7 очков эссенции? Нет.

Нельзя, с постоянным увеличением нужного количества очков энергии, мне не хватит на профильную ветку. А профильной я решил сделать Интеллект.

Второй разум 60/60. Разблокировать Ментальную силу за 7 очков эссенции? Да.

Ментальная сила 1/80... 80/80. Достигнуты условия для Первой Эволюции:

Надзиратель - 100 очков эссенции

Псионик - 100 очков эссенции

— Эй, Локи, в чём разница?

Надзиратель может контролировать других зергов, а Псионик развивается как самостоятельная боевая единица, такой себе джедай насекомого мира.

Чёрт, не лёгкий выбор. Пока отложим его. Надзиратель ещё три дня сюда не сунется.

В личный кабинет.

Ну что, будем создавать шахтёра?

— Чёрта с два! Будем создавать боевого персонажа.

А правильно! К чему эти разумные условности!

— Не переживай, всё продумано.

Как скажешь, ты же знаешь, я тебе верю, как себе! Кого будем создавать? Есть выбор рас: человек, мутант, киборг, андроид, оборотень, зверолод, вампир, эльф, гном, гoblin, орк, тролль, демон, монстр, нежить и ещё куча всякой фигни. Всё равно, чтобы играть за самых интересных, надо начинать человеком.

— Будем создавать эльфа.

Да ты белены объелся! Какой на хрен эльф..?

— Кровавый.

Играть за кровавого эльфа? Этих садомазохистов непонятной ориентации?

— Их прокачка навыков похожа на прокачку зергов. Я не буду путаться. Кроме того из-за особенности их эволюции они будут очень не популярны. Думаю, что за них будут играть одни отморозки.

И это ты считаешь достоинством?

— Определённо. Чем меньше людей, тем больше ресурсов. А мне нужно деньги зарабатывать.

Сейчас за эльфов играет до хрена народу. На их 3 планетах 66 млн. 45% из них играет на планете Тёмных эльфов, 32% на планете Светлых, а на планете Кровавых эльфов 23%. Это 15 миллионов извращенцев! На одной планете!

— Один небольшой город.

Ха. Они живут в деревнях. Ну, пока ещё в деревнях новичков, хотя самые упоротые уже перебрались в города. Кроме того, это сейчас они рассортированы по планетам, а когда откроются Подземелья все три планеты превратятся в один большой эльфийский Луна-Парк. И драка за ресурсы будет жёсткой.

— Видишь, у нас нет времени, давай, покажи мне красоту кровавой ярости!

В центре комнаты возникает голограмма красивого до безобразия юноши с заострёнными ушами и светлыми волосами до пояса. Одним словом гей.

— Ну ладно, уши давай подкоротим, чтобы не высывались, волосы убери, сделай ирокез красного цвета, рост повыше, возраст постарше, кожу позагорелей... вот почти нормальный

человек получился.

Так, а как его зовут? Где мой ник вообще?

Он у тебя скрыт. Открыть?

Давай.

... меня так тут зовут? Это что ж, я был в числе первых бета тестеров, раз такой охрененный ник не был занят?

Ну почти так. На самом деле нет. Подумай, сколько людей играет, а сколько ещё будет — на всех уникальных ников не напасёшься. Эту проблему решили так — ник состоит из двух частей — собственно ника и скрытого идентификатора.

Ники могут повторяться, идентификаторы нет. В них содержится название расы, планеты, города или деревни с которой ты начал играть и даты начала игры, вплоть до секунды.

Сам ник тоже можно скрыть полностью или частично. Это актуально для любителей глупых ников.

— Т.е. если я сменю ник то могу выбрать любой?

Конечно, конкурентов на этой планете у тебя нет. Но не стоит брать себе слишком крутой, с данной системой наименования получишь много однофамильцев. То же касается и твоего прежнего ника.

— А что насчёт второго персонажа?

Ник будет тот же а идентификатор другой. Кроме того, после ника будет стоять двойка.

— Её можно скрыть?

Конечно. И никто не узнает что ты зерг в эльфийской шкуре.

Или Жук в эльфятнике.

<http://tl.rulate.ru/book/28038/597175>