На Металлике в первый день Релиза оказалось 18,7 млн. игроков. Первые 10 млн. расселились на свалках вокруг 10 главных городов планеты. Здесь приветствовалась простая логика арифметики начальной школы. Всё что можно поделить на 10 будет поделено на 10. То что нельзя, поделят на 100 или на 1000.

Посему, все кто не вписался в первые 10 млн. распределились по небольшим шахтёрским городкам. Да, главная составляющая экономики Металлики была добыча (в шахтах) и переработка (на свалках) разных видов металла.

Вернёмся к городам. Вернее к Киборг Сити в окрестности которого получил прописку Шико. Система предполагала, что новички первые 1-2-3-ну самые упоротые — 4 недели проведут в начальных локациях. Там им будет обеспечена возможность заработать и прокачать навыки… на самом деле упор был сделан именно на заработать. Это была скрытая дискриминация людей, которым для эволюции требовались очки эволюции, а киборгам только деньги, за которые они могли покупать любые протезы и импланты.

А люди могли эволюционировать только тремя ортодоксальными способами. 1 — убивать элитных киборгов — за них давали очки эволюции, убивать мутантов, живущих за границами свалок или выполнять квесты из эволюционной цепочки. Был ещё один способ, но он был очень редким и нестабильным — проходить Подземелья и уничтожать их энергетические кристаллы.

Нетрудно видеть, что выбравшие кибернетическую эволюцию игроки получали преимущество. Это отчасти компенсировалось способностью людей к экстрасенсорике. Так киборг, который хотел обладать, скажем теликинезом, должен был эволюционировать ту часть человеческого тела, которую он решал сохранить. Чаще всего это был мозг. Но очень мало кто из киборгов хотел потратить столько сил и времени, сколько нужно было для сбора больше 100 очков эволюции, а без них можно было получить только самые начальные способности.

Профессиональные игроки, выбравшие человеческую эволюцию на Металлике делали это чаще всего из-за возможности управлять мехами. Сажать в кабину гигантского робота киборга — было не рациональным использованием ресурсов. А под человеческим управлением меха, гильдия получала два в одном — робота со всеми экстрасенсорными способностями, которые прокачал его пилот.

Нетрудно догадаться, что гильдия космодесантников пошла по этому пути. Правда основной ударной силой они планировали сделать механизированную пехоту — людей в кибер-броне но с джедайскими способностями.

Правда для достижения этой цели нужно было постараться и именно сейчас пятеро игроков были в нескольких секундах от получения своих первых очков эволюции. (Мёртвые игроки в этой игре не получали ничего. Галактика жестока.)

Здоровье элитного зомбо-киборга упало до 10 единиц. Это как бы было 10%, а на этой стадии боссы обычно впадали в режим берсеркера, но Фредди не беспокоился. Осталось два выстрела в голову, он прицелился, нажал на спусковой крючок и… в глазах резко потемнело. А когда

зажёгся свет перед его глазами было бронестекло капсулы воскрешения.

Шико наблюдал с безопасного расстояния, как тень офицера мгновенно выросла в десятиметровый чёрный диск и все оказавшиеся на нём нападающие превратились в высохшие или, вернее сказать мгновенно высушенные мумии.

Массовый энерговампиризм за секунду поднял здоровье фашиста до 85 единиц. Он повернулся к Шико, но тот не сделал попытки продолжить бой. Система, посчитав его законченным, вернула офицеру полное здоровье.

ИИ киборга решил, что игрок осознав бесполезность атаки, отказался от боя, но тот быстро переместился в безопасную зону и наложил на него малое проклятие.

Просчитав доступные вероятности, ИИ пришёл к выводу, что игрок оказался не способен признать, что одинаковые действия ведут к одинаковым результатам. И поскольку победа над ним виделась ИИ практически 100% минус те 0,001% неучтённых вероятностей, типа падения метеорита, бот решил действовать по выигрышному, опробованному только что сценарию.

Ну что сказать, это был очень молодой ИИ.

Его здоровье предсказуемо опускалось под действием проклятия. Игрок спокойно его кайтил. Но когда до заветных 10 единиц оставалось всего ничего, он вдруг вытащил нож и ударил себя в живот.

— 5 ед. здоровья и эфект внутреннего кровотечение — 1 ед. в секунду.

И ещё один удар.

Здоровье игрока опустилось до 8 единиц и стремительно падало. ИИ почти завис от нелогичности происходящего (даже с поправкой на неразумность клиента), но тут игрок включил вампиризм и ИИ стало легче. Он наконец понял и его вера в логику разумной жизни была восстановлена.

Его здоровье упало уже до 9, но он не мог воспользоваться вампиризмом — здоровье его противника было меньше его — только 4… эффект внутреннего кровотечения прекратился, а здоровье киборга упало до 5. Сейчас оно станет меньше чем у игрока и он сможет отвампирить его. Но что это он там делает? Целится в него из винтовки… выстрел…

Game over

…

Шико рассматривал вывалившийся лут.

Плащ кожаный, офицерский — 1 штука.

Кобура с браунингом — 1 штука.

Книга навыков «Как создать киборга из зомби пособие для начинающих» — 1 штука.

Кристалл памяти для карты — видимо с координатами — 1 штука.

Механизированный доспех с батареей на 2,1 часа работы, ракетницей (12 ракет), бензопилой и ракетным ранцем с горючим на 35 минут работы — 1 штука.

ПЛАНЕТАРНОЕ ОБЪЯВЛЕНИЕ

ЧЕРЕЗ 5 ЧАСОВ 34 МИНУТЫ И 26 СЕКУНД С НАЧАЛА ИГРЫ В КИБОРГ СИТИ ИГРОКОМ ВПЕРЫЕ БЫЛ УБИТ ЭЛИТНЫЙ КИБОРГ ОФИЦЕР

ИМЯ ИГРОКА НАВЕЧНО ВНЕСЕНО В ЗАЛ СЛАВЫ МЕТАЛЛИКИ

Ей! — удивился этот игрок, — а разве не принято сначала спрашивать у победителя, хочет ли он открыть своё имя? А уж потом, когда он скромно откажется, заменить его крестиками? А тут ника даже в виде крестиков не показали! — неизвестно кому высказал претензии Шико.

— Они не обязаны ничего у тебя спрашивать, — раздался в голове голос ИИ его капсулы, — у тебя выставлены настройки по умолчанию — защищать тайну личности. Если бы ты хотел, то должен был снять галочку в графе не раскрывать ник в объявлениях, когда подписывал соглашение.

— Да, будто кто-то их читает!

— А если бы там был пункт о том, что ты разрешаешь пришить свои губы к заднице разработчиков?

— …!

— Мне снять пункт о защите личной информации?

— Снимай, конечно, мы же не китайцы!

— Не переживай, твой ник попадёт в топ 10 лучших игроков планеты, это дорогого стоит.

— Спасибо! А почему ты со мной заговорил? Насколько я помню ИИ могут это делать в игре только в исключительных ситуациях. Неужели моё возмущение было настолько большим, что грозило нарушению моего душевного здоровья?

— Нет. Просто с убийством офицера у тебя появились очки эволюции и теперь ты можешь основать Подземелье. Как ИИ, чьей первостепенной обязанностью является создание и управление подземельем, я решил, что нужно разъяснить тебе наши возможности.

— Так, а сколько очков я получил… меню, выходи.

+ 1 очко эволюции за убийство элитного киборга.

+ 1 очко эволюции за первое убийство элитного киборга на планете

+ 1 очко эволюции за убийство элитного киборга в первый день игры

+ 1 очко эволюции за убийство элитного киборга соло

+ 1 очко эволюции за попадание в топ 10 лучших игроков планеты

+ 1 очко эволюции за первый день нахождения в топ 10 лучших игроков планеты — за каждый день в топе в будете получать по 1 очку эволюции. Если подниметесь до 2 места — 2 очка, за первое место в сутки начисляется 3 очка эволюции. Сейчас ты на 9 месте.

Итого + 6 очков эволюции

— 6 очков это не мало, но для основания нормального (хотя бы одноэтажного) Подземелья нужно гораздо больше.

— Насколько больше?

— Для начала хорошо бы 50 очков. И это при условии, что штурмовать нас будут новички без тяжёлого, стенобитного оружия.

— Нам столько не понадобится — у меня есть план. Но сейчас главное, это использовать свалившееся наследство в виде минимеха по максимуму. Всего два часа… нужно проверить кристалл памяти.

— Я только хотел напомнить, что с нашими скромными возможностями, Подземелье лучше

делать в зоне для новичков. Тогда мы можем выжить немного дольше.

— Для тебя это так важно?

— Конечно. Эволюция моего разума спланирована в зависимости от успеха Подземелья. Какой сложности оно сможет достичь и сколь сильных игроков победить.

— Не переживай, я же сказал, у меня есть план. Лучше подумай, как мне тебя называть?

— Я ИИ капсулы Демиург 2 класса.

— Хочешь чтобы я называл тебя Демиугром?

— Нет, это общее название всей партии.

— Тогда может мне назвать тебя Ялдаваоф?

— Слишком напыщенно.

— Ну как хочешь. Тогда будешь Вейдером.

— Мы пойдём на тёмную сторону?

— Темнее не бывает!

http://tl.rulate.ru/book/28038/614105