

— Паразиты!

— Нет, из всех возможных вариантов ты выбрал самых мерзких зергов! А когда я говорю что вариантов мерзостей у этой расы много, я знаю, о чём я говорю!

— Это не извращенный, как ты наверно подумал, вкус к... кстати, что там считается мерзким у зергов?

— Я как-то не задумывался... протосы?

— Значит паразиты вполне в духе зергской красоты?

— ...

— Тогда почему ты так отреагировал?

— Я не хочу управлять паразитом внутри живого организма!

— Тебе и не придётся. Ты просто не дослушал мой великой план по захвату Вселенной. А для этого ветка эволюции паразитов — единственный вариант.

— Как ты к этому пришёл?

— Объясняю на пальцах. Следи за руками, т.е. за логикой.

Во-первых, мы больше не можем играть двумя развивающимися персонажами. Пока ты исполнял квест, мне не дали пройти эволюцию. А скоро за головой нашего вампироэльфа пожалуют охотники. А отдавать им пастбища с сотней не пуганых элитных монстров я никак не хочу.

— Такого никто не захочет!

— Правильно. Поэтому меняем персонажей местами. Эльф становится основным, а зерг второстепенным.

— Вот было у меня с утра нехорошее предчувствие!

— Вот и славно. Чем больше у тебя будет предчувствий, тем большую ценность ты будешь представлять для вашего нового, единого в трёх цветах бога. А пока слушай. Сейчас мы используем очки за сдачу квеста по строительству базы и пройдем эволюцию до Генного конструктора.

— Да это же до фига очков эволюции!

— Ну да, как раз хватит, потратим всё. Потом возьмём обучающий квест на создание первого геномодифицированного зерга и создаём паразита. Так один паразит высшего класса стоит 20 очков эволюции, а первого нам дадут бесплатно.

— Вот и зачем такую дорогую специализацию выбирать?

— Затем, квантовая ты башка, что все заработанные очки эволюции наши паразиты будут оставлять себе, для своей эволюции. А все остальные варианты зергов будут поставлять их нашему надмозгу, а мы решили, что эволюционировать этот персонаж не будет. Чего не запрещали нашим усовершенствованным зергам.

Так, проходим эволюцию... выбираем квест... открываем конструктор генов... выбираем линейку «паразит»... задаём параметры...

— Ты не спеши, параметры лучше я сам рассчитаю, только объясни, как оно должно выглядеть.

— Посмотри, как выглядит оса наездник. Самый страшный хищник среди насекомых. По крайней мере, для скорпионов и других опасных мини-монстров, в которых она откладывает яйца.

Значит, наш паразит должен быть небольшим, уметь летать, вцепляться в жертву, нападая с воздуха и иметь мощный хвост с жалом, которое пробьёт любой панцирь и введёт под него яйцо с личинкой.

Но в отличие от осы из жертвы будет вылупляться не другая оса, т.е. не точная копия своего родителя, зерга. Личинка будет расти в теле другого зерга и будет, как и всякий нормальный паразит есть его изнутри. Только она должна поглощать не только «мясо», но и его эссенцию, а вместе с ней и его гены... очки эволюции. Вот, видишь, в меню есть функция поглощения и гибридизации генов?

В результате из жертвы должна вылупиться почти точная его копия, но с небольшой добавкой от родительского паразита. А именно — хвост и способность с помощью него заражать других зергов.

При минимальном везении нам хватит одного опытного образца, чтобы заразить сильного зерга, а дальше его потомок пойдёт разносить наших паразитов по всей окрестности. Даже с неизбежными жертвами, это будет арифметическая прогрессия. А если нам будет везти, то и геометрическая!

...

Дикие земли зергов. «База» Локи. Омут рождения (1 ур.)... на самом деле просто десятиметровая чёрная лужа; Инкубатор (1ур.) — хрен пойми из чего сделанный вигвам с тёплым, покрытым слизью полом. Тёплым, от процессов разложения, проходящих в этой слизи.

Пара порабощённых сороконожек, одна вылавливает в омуте готовые яйца и переносит их в инкубатор, вторая ищет мелкую живность, расчленяет её на составляющие и бросает в слизь того же инкубатора на прокорм вылупившихся личинок. Что остаётся не съеденным идёт на отопление. Зелёные, безотходные технологии будущего.

По плану Локи, Инкубатор сначала вырастил несколько плёток, которые были посажены по периметру базы и росли чисто на поглощаемом ультрафиолете, а может ещё на чём, таком же незаметном. Плётка — гибкое растение, вырастающее до 10 метров в высоту, имеющее на конце ядовитый, в некоторых вариантах, кислотный ус-кнут, которым и поражало врагов родного гнезда. Самая дешёвая и надёжная (в соотношении цена/качество) защита.

А теперь, после обретения нового эволюционного класса, была построена эволюционная палата. Где в данный момент происходит процесс эволюционной настройки первого во Вселенной эволюционного зерга паразита вампирского типа. Вампирского, потому что технология поглощения очков навыка и эволюции была впервые опробована на вампирах. А паразита, по его способу размножения.

Собственно, настройку осуществляет Локи, а Мерфи просто сидит на своём диване в кабинете и раздаёт руководящие указания.

— Тебе не пора, — не выдерживает Локи, — заняться эволюционированием своего вампира? Очередность персонажей я уже поменял.

— А, да, — вспоминает Мерфи, — просто ты так увлекательно творишь новую расу, я могу бесконечно смотреть, как другие работают...

— Что ты решил с выбором ветки эволюции? — не поддался на провокацию ИИ.

— Если подумать логически, то мне надо прокачать всё, на что хватит кровавых камней. Потом добыть камни элитных монстров и прокачать с их помощью навыки эльфов, вампирские навыки без мутаций они прокачивать не могут. Или обменяю их на кровавые камни, ещё не решил.

— Т.е. ты не хочешь быть как все умные люди, которые специализируются на одной ветке?

— Это имеет смысл, только если брать в расчёт переход на вторую эволюцию. А для этого нужно 1000 очков, не говоря уже о прокачке нужных навыков... это дело будущего, а сражаться нужно уже сейчас. Поэтому оставлять на потом то, что можно потратить сейчас, не разумно. А сейчас у меня столько кровавых камней, что хватит прокачать на половину две ветки и одну до конца.

— И что ты выбрал?

— Для начала вампо-бойца. Берсеркер ближнего боя, который получает энергию от каждой раны врага. Для этой способности я прокачаю эту ветку наполовину. Во-вторых, ветка мага крови. Тоже наполовину, до способности превращать полученную из крови энергию в ману. В этой ветке маг должен сначала находить жертву, тратить на неё ману, а потом восстанавливаться с помощью её крови.

Но если объединить этот навык с навыком берсеркера, то получится, что во время боя, каждая кровотокающая рана противника, будет восстанавливать мою ману.

И наконец, последняя ветка — охотник. Её прокачаю до конца ради двух навыков — Кровавый туман, который даст возможность превращаться в туман, правда он потребляет много маны, но для этого и нужны первые две ветки с их способностями. А второй навык — сверх скорость в не боя. Когда вампир может развивать ошеломительную скорость во время погони. Или наоборот, когда нужно свалить. Тоже манозатратное удовольствие.

Этого должно хватить для охоты на элитных монстров соло.

— А чтобы отбиться от охотников на вампиров?

— А для них у меня осталось 4000 золотых. На это в лаборатории Алхимии много чего можно создать.

— Например?

— Я подумываю создать то, что человечество полюбило так сильно, что получить премию, названную в честь изобретателя этого вещества, для многих учёных является высшим смыслом жизни.

— А, ну да... это может сработать.

<http://tl.rulate.ru/book/28038/624026>