

К сожалению, на носителях хранились лишь данные о конкретной звездной системе, а информации о соседних не было, чего уж говорить о дальних.

«Я до сих пор не понимаю, где именно в галактике находится звездная система.... Тэрмайн, да? Я понятия не ведаю, где вообще нахожусь, как далеко место, называемое также, как и мой дом. Чтобы понять это, мне нужно подключиться к информационной сети ближайшей станции или колонии.» — примерный план действий вырисовывался в голове.

— Раз уж так вышло, что я один и с «дорогим грузом» на борту, стоит отправиться к торговой колонии.

Я ввел координаты ближайшей торговой колонии в консоль управления своего космического корабля. Согласно полученной мной информации там, куда я отправлюсь, также расположен штаб местной военных сектора.

«Удобно-таки.» — полезную информацию о колонии удалось почерпнуть из данных поверженного пирата. — «Им вот и продам координаты пиратской базы.»

Я сменил режим работы двигателя с боевого на «странствующий», более заточенный для быстрого перемещения по космосу. Сверившись с данными на носители и введенными в Кришну, я направил космический корабль по координатам звездной системы Тэрмайн. Двигатель завыл, нагрелся, испуская горячие пары. После, вслед за сменой режимы работы двигателя подключил FTL-привод.

— Вхоаааа! — удивленный крик сорвался с губ.

Вид перед глазами внезапно стал размытым: те звезды, ранее походившие то на белые точки, то на пятна света обратились сверкающими линиями, которые по мере моего движения вперед, будто утекали назад. Я не до конца понимаю как все в корабле устроено, и насчет FTL-привода в «Stella Online» глубоко никогда не интересовался, но, как мне известно из беглого осмотра справочника игры — он позволяет связать две точки в одной звездной системе, чтобы быстро переместиться между ними.

На всякий случай, я решил оглядеться по сторонам кабины, чтобы убедиться действительно ли мы движемся, а то вдруг мне просто поплохело после всех этих событий. Но нет, мы двигались на сверхвысоких скоростях. Также, чтобы ненароком не врезаться в первую же космическую кучу мусора или астероидное поле, во время таких перемещений, вроде как, в корабле включается режим автоматического маневрирования.

Кстати, Кришна также оснащена функцией перемещения между различными звездными системами, она именуется «Гипердрайв». Её суть заключается в создании подпространственного коридора для перемещений на сверхсветовых скоростях. Это позволяет буквально «прыгать» из одной звездной системы в другую, минуя расстояние в десятки, а может и сотни тысяч световых лет.

Понятия не имею как все это устроено — подобные заумные штуки меня никогда не волновали, ибо я не считал нужным погружаться в «объяснение основ вселенной мира». Да и притом придумывали «как перемещаться между звездными системами» другие люди, воображая неосуществимые в жизни способы сверхсветового движения, потому нам, игрокам, во время задротства было абсолютно начхать на то, как все это происходит! Оно просто происходит! Вот так, без деталей! Будто изначально по-другому быть не может! Все же, я не отаку по научно-фантастическим романам, чтобы забивать голову подобными вещами...

Также существует сверхскоростной способ перемещения с использованием червоточин. Они, обычно, (в игре) контролируются космическими державами под управлением NPC, а их использование зачастую строго ограничено. Если не ошибаюсь для получения доступа к таким перемещениям, игроки должны были послужить на благо той или иной державы: выполнить пару заданий, принести что-нибудь или стать известным, но, для наёмника-одиночки вроде меня, все это было не по зубам. Правильней сказать — не интересно, ибо слишком геморно.

Думая о способах, как бороздить по галактикам, я пролетел мимо газового гиганта. Вдруг во мне ключом забило желание остановить действие FTL-привода, чтобы осмотреть виды космоса, планет, звезд, но я сумел подавить в себе это желание, так как добраться до торговой колонии куда важнее.

«Если я продолжу вот так вола пинать, то опять нарвусь на космических пиратов... Оно мне надо?» — вопрос был риторическим.

Расставив в голове приоритеты, я решил, что утоление собственного любопытства не так важно, как достижение космической колонии в безопасной зоне и получение дополнительной информации о том, что меня окружает. А вот после, могу хоть часами разглядывать газовых гигантов, поля с астероидами и другие таинственные для меня, бывшего простого человека, ранее невиданные вещи.

«Если так посудить, то космос кажется слишком одиноким и пустым. Да, именно пустым. По крайней мере, в этой звездной системе уж точно веет одинокой прохладой. Еще... слишком тихо: ни гула машин за окном, ни простеньких разговорах о житейских вещах, задолбавших каждого... ничего.» — выкинув грустные мысли из головы, словно переключив передачу в радио, я настроился на позитивную волну.

Меня никогда не тянуло к вещам, связанных с космосом или к тем, о которых пишут в научно-фантастических романах, но сейчас я чувствую, как сильно распирает желание прислониться лицом к иллюминатору и заглядеться этими черными просторами. Повторюсь, космос кажется слишком одиноким и пустым. Но этот его шарм пробудил во мне давно забытое чувство любопытства.

Пока я думал о своих чувствах к безграничной вселенной, ИИ поддержки Кришны сообщило мне, что мы приблизились к торговой колонии. Я приготовился к тому, что сейчас FTL-привод отключится и мне придется резко перейти на ручное управление космическим кораблем, но, к счастью, все прошло намного лучше, чем я ожидал.

«Неужели инерция от быстрого движения не возникла?» — возможно (я точно не знаю), корабль оборудован или настроен на подобного рода изменения.

Управляя кораблем, через дисплей я послал торговой колонии запрос на стыковку в ангарный отсек.

— «Говорит член департамента порта колонии Тэрмайн Прайм.» — живой голос прозвучал в стенах моей кабины через передатчик. — «Ваш запрос на стыковку получен. Капитан... эмм... Извините, но ваши идентификационные данные повреждены. Не могли бы продублировать их, дабы мы могли внести в базу данных?»

— Ох.... Вот оно как, да? Повреждены. — известие удивило. Для мира космоса я был безликим человеком. — Официальное наименование корабля — Кришна, а меня зовут...

«Зовут... и как же меня зовут? Мое настоящее имя настолько широко используемое в Японии, что, думаю, каждого второго в галактике так кличут... И что же делать?» — и вдруг в голову пришла идея. — «Я просто воспользуюсь своим внутриигровым именем.»

— Хиро. Я капитан Хиро.

Вот так, в некой галактике 10 августа 2397 года Граканскому Имперскому Календарю родился на свет Капитан Хиро. Пилот корабля Кришна.

<http://tl.rulate.ru/book/29583/634000>