

Станционный строитель

Автор:

[Варвара Мadoши](#)

Станционный строитель

Варвара Мadoши

Сергей Александрович Плотников

Мирная стратегия #1

Главный герой Андрей Старостин приглашён крупной компанией для выполнения ответственного задания. При тестировании альфа-версии игры он должен построить космическую станцию и умело ею руководить. В случае успеха его пригласят на второй этап тестирования. Но, как выясняется, задача не из лёгких, и герою придётся улаживать многочисленные конфликты между инопланетными гостями станции, разыскивать подростка медузо-кальмара, бороться с проросшей дриадой... список проблем бесконечен. Удастся ли во всём этом бардаке сохранить контроль над станцией и не провалить задание?

Сергей Плотников, Варвара Мadoши

Станционный строитель

Пролог

«Сосны» под Красноярском – самая любимая резиденция нынешнего президента Российской Федерации; в этом сходятся колумнисты с разного рода сайтов, как правых, так и левых. Для разнообразия они правы.

Татьяна Алексеевна всегда любила лес. Редко имела возможность выбираться, особенно в последние годы – но любила. Лечь на мягкую хвою и глядеть, как сквозь густую хвою лукаво проглядывает солнце.

В бытность министром обороны еще могла себе позволить это. Теперь, конечно, не то: ты лежишь, а по периметру молодые люди в штатском переговариваются по рации, охраняя твой покой и пугая белок?

Но в президентском коттедже – а скорее, дворце – в «Соснах» есть такое окно, что если открыть его, как раз и увидишь синее небо и причудливо кривые ветки. И особый, глубокий запах сибирского леса тоже почти настоящий, хоть и пробиваются сквозь него ноты нагретого асфальта и облагороженных цветочных клумб. Не даром тут считается уместным принимать японские делегации: им с их философией любования природой на берегу Енисея особенно нравится.

Впрочем, сейчас Татьяна Алексеевна никаких делегаций не принимает. Сейчас она выбрала это место номинально для того, чтобы подождать вестей из нового экспериментального комплекса связи, который как раз и выстроен был в Красноярской области. А на самом деле – просто воспользовалась предложением навестить любимую резиденцию. Какая разница, в каком уголке страны ждать известий, если Интернет работает со скоростью света.

Сейчас у нее момент отдыха: отослав всех референтов и запретив входить даже людям из ближнего круга, она стоит у любимого окна, пьет любимый кисловатый «каркаде» (во время службы пристрастилась) из фарфоровой чашки, глядит на сосну и запрещает себе думать о чем бы то ни было. Этот отдых продлится еще ровно одиннадцать минут – это она знает точно, как разведчик из старого советского сериала. Потом обратно, на галеры. Там будет пятичасовая сводка новостей, удаленный чат с министром образования (тот уже месяц просил) и личный визит Красноярского губернатора. Ну и наверняка что-нибудь внеочередное тоже появится – в этом Татьяна Алексеевна на середине своего второго срока абсолютно уверена. Это знает любая мать семейства и любой глава большого хозяйства: ни дня без неожиданности не проходит. А когда у тебя «на хозяйстве» огромная страна, то будь уверен – без неожиданности не пройдет и минуты.

Мягкий стук в дверь, и «внеочередное» появляется на пороге.

Президент ставит чашку на подоконник, уже зная, что чай не допьет: так он и будет стоять, забытый, десять минут или два часа, пока его не уберет горничная, когда ей наконец позволят войти.

- Ну здравствуй, Паша, - говорит она. - Какие новости?

- Испытания экспериментального комплекса, - произносит Паша, высокий лысеющий человек в штатском, но с идеальной выправкой, протягивая президенту уже открытый на нужной сводке планшет.

У Паши нет определенной должности, а зарплату он получает по ставке обычного секретаря. Правда, послужной список у него отнюдь не секретарский. Все, кому надо, знают: нужно что-то сообщить Татьяне Алексеевне - идите через него.

- Надо же, - чуть улыбается президент. - Все-таки что-то стряслось. А я думала, зря сюда выбралась.

- Выбрались вы не зря, - говорит Паша. - Возможно, придется лететь в Пекин.

- Даже так? - Она приподнимает брови. - Ну-ка, ну-ка...

По мере того как она пролистывает текст на экране планшета, эти брови - наполовину седые, потому что президент частенько пренебрегает услугами стилистов - лезут выше и выше.

- Ну надо же, - наконец говорит Татьяна Алексеевна. - Серьезно? - И поднимает взгляд на доверенного помощника. - Инопланетяне?

Паша молчит, но его тяжеловатое лицо с бетонной челюстью выражает именно то, что выражает всегда: какие уж тут шутки.

- Возможно ли, - говорит она, - что это проделки наших... скажем так, заклятых партнеров?

- По оценке Санникова и Акиньиной, чтобы подделать подобные результаты с квантовых установок, которые развернуты в США, Европе и Индии, у них просто

не хватит мощности. Насчет китайской установки они не так уверены, у нас недостаточно данных о ней. Но в любом случае это крайне сомнительно. Арсланбеков считает, что в Солнечной системе или поблизости нет подходящего объекта, от которого можно было бы отразить сигнал.

Президент молчит. Запахи соснового леса по-прежнему доносятся из окна, солнечный летний день по-прежнему ярок и безмятежен. А мир, как он есть, непоправимо изменился.

- Арсланбеков - это?.. - наконец спрашивает она.

- Молодой лауреат, для которого Санников выбил место. Я показывал вам его личное дело. Говорит, очень светлая голова.

- Ну допустим... - Президент продолжает прокручивать сводку. - И что, они уже успели обменяться несколькими сообщениями? Без согласования с нами?

- Я вам говорил, что не стоило присваивать Санникову военное звание. Его и так было сложно контролировать.

- Ну ладно, ладно. Но неужели не было задержки?

- Сигнал по квантовой связи идет мгновенно. Они сравнили это с беседой в чате. Но в начале они не посылали никаких значимых сообщений, только периодическую таблицу и математические правила. Искали лингвистический ключ.

- И нашли?

- Нашли. В конце было получено значимое сообщение.

- Межгалактический вотсап... - фыркает президент.

- Все-таки не межгалактический, - вежливо поправляет ее Паша. - Сигнал шел из нашей Галактики.

- То есть они уже его расшифровали? - Президент моргает. - Паша... - Она поднимает на него взгляд. - У тебя что, чувство юмора появилось?

- Если бы оно появилось, я бы стал профессионально непригоден, - без тени юмора во взгляде отвечает помощник. - А если бы я позволил себе вас разыграть по данному вопросу, вам следовало бы привлечь меня к уголовной ответственности.

- Да ладно, - хмыкает президент, - на первый раз просто не стала бы дарить твоей жене подарок на Новый Год... Но серьезно, если это не шутка, то я даже не знаю, что это!

- По-моему, - так же серьезно говорит Паша, - это предложение.

В файле с расшифровкой межзвездного сообщения всего три слова. «Есть работа. Возьметесь?»

1

Всегда любил космос. Вселенная видна во все стороны. Прошлое, будущее, настоящее... надо только уметь смотреть.

В раннем детстве застал первые скринсейверы: полёт сквозь вселенную. Знаете, такие точки-огонёчки, которые пролетают мимо - со скоростью, нереальной для космических путешествий. Мама говорила, что, когда я начинал реветь, она подносила меня к экрану компьютера, и я замолкал.

Теперь мои руки крутят-вертят целую планетную систему, выбирают лучшее место для своего творения. Можно сделать его спутником какой-нибудь планеты, можно «посадить» в точке Лагранжа, можно вывести на орбиту вокруг центральной звезды. У каждого варианта есть свои преимущества.

Наконец я останавливаюсь на системе газового гиганта, похожего на Юпитер - чуть более горячий Юпитер, потому что к здешней звезде он ближе, чем наш старичок-Зевс к Солнцу. У него тоже немало спутников. Приходится повозиться,

чтобы выставить орбиту, но результатом я доволен. Теперь мою станцию прикроет магнитная ловушка гиганта, и я сэкономлю кредиты на противорадиационных щитах.

Станцию? Да, я строю станцию. Про себя я называю её Вавилоном – то ли в честь винтажного сериала, который мои друзья-задроты как-то заставили меня посмотреть, то ли в честь древнего города в Междуречье. Ну знаете, того, который господь покарал за гордыню.

Но возможностей у меня больше, чем у тех незадачливых строителей – или у киношников из девяностых годов прошлого века. Почти безграничные, сказать по правде. Ловкие паучки-фабрикаторы, которые возникают в пустоте именно там, куда указывают мои пальцы, соберут всё что угодно, нужно только накормить их строительными материалами.

Это одна из причин, по которой я выбрал эту планетную систему: у газового гиганта есть система колец, пусть и не таких роскошных, как у Сатурна. Он, конечно, не обидится, если я позаимствую у него немного...

Значит, активировать фабрикаторы, указать им на материал в зоне доступа...

Упс, что? Фабрикаторам не нравится тот материал, который я им предлагаю? Почему это?

Оказывается, несмотря на близость к звезде, кольцо этого гиганта тоже состоит в основном из льда, а лёд в качестве строительного материала крошек-фабрикаторов не устраивает. Нужны скалы...

Показываю фабрикаторам на один из спутников помельче – крохотное небесное тело, скорее астероид, чем планетоид. Его массы не хватило даже принять круглую форму, так и летает вытянутым булыжником. Схватят?

Поле фабрикатора активируется – «хватает». Но тут же система выкидывает предупреждающее сообщение: «Хотите рискнуть динамическим равновесием планетной системы?»

То есть не боюсь ли я того, что, съев этот маленький спутник, мои фабрикатеры уронят какой-нибудь другой спутник покрупнее на центральную планету? А вот не знаю!

- Демьян, - говорю я, - можешь рассчитать последствия ликвидации этого спутника?

- Задание выполняется, - невыразительно говорит Демьян у меня в ухе.

Можно было бы, конечно, выбрать для искина приятный женский голос. Можно было бы даже задать ему виртуальную «личность»: выбрать характер, от полного энтузиазма до ворчливого. Но... был у меня уже один случай, когда я с такой вот милой девочкой-искином общался часами напролет. Под конец чуть не влюбился. Не надо мне второй раз такого счастья.

Так что для Демьяна я настройки максимально обнулil. Пусть будет исключительно корректным компьютерным помощником. Чувствую, мы с ним надолго, а в таком случае главная задача искина - не раздражать.

- Примерно через два миллиона лет спутник номер три покинет поле тяготения центральной планеты и перейдет на кометную орбиту. Кроме того, немного сместятся орбиты других спутников. Иных существенных последствий не будет.

Единственная уступка, которую я сделал: снизил показатель буквальности. Мне вовсе не нужно, чтобы каждый раз искин докладывал всё с точностью до третьего знака после запятой. Отсюда эти «примерно два миллиона» и «немного сместится». Если нужно будет точнее, затребую более точную информацию. Но пока не нужно, я вам не астроном.

«Да», - щёлкаю по системному сообщению.

Ом-ном-ном - процесс пошёл! Фабрикатеры облепили предназначенное на убой небесное тело. «Процесс дезинтеграции займёт...» - и сменяющиеся цифры. От десяти минут. Что-то долго.

Но - счётчик материалов побежал вверх гораздо быстрее! Похоже, я не отдавал себе отчёт, сколько всего полезного на самом деле можно извлечь из крохотной

планеты. Так я уже могу начать строить первые модули!

И в самом деле: система выкидывает мне подсказку.

«Поздравляем! Вы можете начать строительство первых модулей! Напоминаем вам, что вы в обязательном порядке должны предусмотреть модули для заселения спонсоров станции (перечень рас см. в приложении). Также, согласно условию договора с Межзвёздным содружеством, вы должны обеспечить сосуществование не менее пятнадцати рас на срок...»

Да-да-да, это я всё читал в контракте. Пропускаем.

Давайте лучше посмотрим, что за модели в моём распоряжении...

Все модули внешне примерно одинаковы: это шары, условно «верхняя» часть, по вектору искусственной гравитации, у них прозрачная. Или нет: дополнительных настроек масса. Верхняя полусфера – жилой купол. Нижняя часть непрозрачна, там помещаются механизмы жизнеобеспечения и обслуживания. Каждый модуль в диаметре от полукилометра до нескольких десятков километров. Пока мне доступны только эти, полукилометровые. Почему это? Материала уже достаточно...

Пытаюсь выбрать один из самых больших модулей, с искусственным озером в центре и горной грядой по краям. «Недостаточно репутации», – сообщает мне система. Ну что ж, подождем. Репутация – дело наживное.

Но начать нужно, конечно, с хаба. То есть собственно с Узла. Это универсальный комплекс-переходник, позволяющий осуществлять транзит между разными средами жизнеобитания. Выглядит как несколько совмещенных вместе колец с осью управляющей рубки в центре.

Пока же нужно решить, кого мы заселим самыми первыми. Решаю начать с чего попроще: модуль для дышащих смесью кислорода и азота, который генерирует условия среды в пределах от условной «Антарктиды» до условной «Сахары». И к нему пристыкуем... ну, допустим, модуль для водоплавающих. То есть для плавающих именно в воде, дигидроксида водорода.

Первый модуль приятного нежно-голубого цвета, второй – зеленоватый. Они послушно повисают в пустоте подсвеченными бусинами, оба крепятся к хабу и соединяются между собой...

Трямс! Жёлтое предупреждение. «Опасность! – сообщает система. – Слишком близкие среды, риск биологической контаминации!»

Ну надо же. А если не соединять между собой...

Снова жёлтое предупреждение: «Опасность! Не обеспечивается жёсткость конструкции! Отсутствие дополнительных маршрутов эвакуации!»

Это понятно: если вдруг разрушится связь с хабом, у жителей модуля должна быть возможность надеть скафандры и перейти в соседний. Про это я читал в документации. Но то, что даже соединение воздушного модуля с водным вызывает жёлтые предупреждения, стало для меня сюрпризом.

Так, ладно, кто ещё мне доступен, кроме водников...

Спустя пяток жёлтых предупреждений перестаю что-либо понимать. Паззл не складывается. Жёлтые предупреждения сыплются одно за другим, а проигнорировав два, я добиваюсь и красного: «Нежизнеспособная конструкция». М-да. А мне-то казалось, я тщательно изучил все спецификации.

Вдруг космос трясётся и плывёт у меня перед глазами. Потом пропадает совсем, сменившись плашкой: «Сигнал отсутствует».

Стаскиваю виртуальный шлем и со вздохом смотрю на Белкина, забравшегося мне на колени. Тот требовательно разевает пасть и говорит «Мяу!». Мой желудок тоже требовательно урчит.

– Ну, спасибо, напарник, – говорю. – А то заработался я.

Ничего, у меня настроен автосейв как раз на этот случай.

* * *

Не всем легко выходить из виртуальной реальности. И проблема не в том, что пол шатается или натыкаешься на стены, потому что якобы трудно сходу определить размеры комнаты. Просто у меня есть свойство организма: я с головой погружаюсь в задачу, над которой работаю. А виртуалка ещё и убирает все отвлекающие факторы.

Поэтому кот, который вовремя вытащит проводок и напомнит о том, что надо пить, есть и мочевого пузыря опорожнять – дар божий. Впрочем, Белкин хорош не только этим. Он аккуратен, и спит хоть и на постели, но только в своём собственном выделенном кармане. Кроме того, он сфинкс, а потому не линяет.

Встаю из-за стола. За окном мокнет унылый февральский день, такой, что лучше бы ночь. Из холодильника достаю запакованный контейнер с моим сегодняшним обедом (стоит дата). Из мешка зачерпываю корм для Белкина. Не взвешиваю его, потому что мне давно удалось скомпенсировать свой ОКР[1 - ОКР – обсессивно-компульсивное расстройство, заболевание, вызывающее навязчивые мысли, которое могут привести к компульсивным (то есть произвольным и повторяющимся) действиям. Человек с ОКР может, например, фанатично намыывать посуду, полировать дверные ручки, по десять раз проверять, закрыл ли дверь или выключил утюг, выходя из дома, или раскладывать по цвету карандаши. Если компульсивное поведение занимает не менее одного часа в день или ухудшает качество жизни, возможно, у человека обсессивно-компульсивное расстройство. Если меньше – скорее всего, перед вами просто педант и перфекционист.]. Так говорит психолог.

Ем, глядя в окно. У меня правило: за едой никаких гаджетов. И так целый день от них взгляд не отрываю. Потом Белкин прыгает мне на колени, помурлыкать и поблагодарить за еду. Послушно его глажу. Дальше контейнер в посудомойку к ещё трём таким же, а сам я – обратно в комнату, проверить почту. Может, есть ещё сюрпризы от моих новых работодателей?

От них сюрпризов нет, а вот от моего знакомого пришло сообщение: известная компания собирается тестить новый релиз, нужны спецы высокого уровня. Знакомому предложили первым и спросили, знает ли он ещё кого. Он порекомендовал меня. Приятно, но отказываюсь.

«чего так? – пишет знакомый в дискорд. – твой профиль вроде»

«занят, – отвечаю лаконично. – ещё на пару недель минимум»

Делаю мысленную пометку, что, скорее всего, дольше. Но рекламировать, как удачно мне удалось наняться, я не хочу.

«повезло, – ожидаемо реагирует знакомый. – опять военка?»

То бишь военную ли стратегию я испытываю.

У каждого тестера своя ниша. Моя – стратегички. Не люблю бегать по одинаковым комнатам или даже по открытому миру с ружьём наперевес. Нервно. То ли дело стратегички. Да, в них тоже нервно бывает, особенно когда играешь на время. Зато результат зависит не только от рефлексов и глазомера (то есть не от игры генов), а ещё и от способности думать и просчитывать наперёд.

А именно эта способность отличает человека от обезьяны, так?

Стратегичек на рынке, конечно, меньше, чем шутеров. Но мне пока на хлеб с маслом хватает. Начал я не так давно – всего два с половиной года назад – но репутация уже появилась. Может, поэтому меня и пригласили для работы над «Узлом-8090». Хотя «Узел» – это, похоже, не совсем игра... или не только игра. И требования к тестировщикам там выдвинули странные. Да и задачи поставили не самые типичные.

Закруглив разговор со знакомым, сажусь за компьютер и набиваю в журнал наблюдений:

«Слишком сложная система стыковки модулей. Отпугнёт потенциальных игроков. Требует глубокого изучения правил и лора игры. Нужно упростить».

Конечно, уже на этой стадии пре-релиза упрощать сильно вряд ли будут. Мне страшно представить, сколько человеко-часов они уже потратили на реализацию этой своей системы. Но – моё дело сообщить.

Затем выпиваю полстакана воды и с чистой совестью надеваю шлем опять.

Лично мне, кстати, нравится, что сложно уже на этом этапе. Но я тот ещё задрот, спросите хоть у Белкина.

Деньги: 150 000 кредитов

Характеристики капитана:

Репутация – 0

Харизма – 0

Дипломатичность – 0

Предприимчивость – 0

2

Думал, что мне удалось собрать рабочую конфигурацию.

Как бы не так!

Для начала я поставил в ряд три модуля с близкородственными средами: примерно «земные» условия, «водные» условия и модуль для разумных червей – или так я его для себя обозначил. Там темно, верхняя крышка непрозрачна, а внутри всё заполнено высокотехнологичным заменителем почвы, через который прорыты уже готовые тоннели. Система милостиво согласилась, что между собой связать эти модули можно.

Однако едва я их поставил, как сразу же увидел сигналы тревоги: из водного модуля образовалась протечка в земляной, в результате чего он весь забился липкой грязью, «выходящей за рамки допустимых параметров». Ну или так ехидно сообщила мне система.

Тихонько рычу.

Я терпеливый человек, да. Без этого тестировщиком не станешь. Так играть, как сейчас – редкий заказ, обычно приходится шаромыжничать по разным уголкам игры, куда нормальные игроки не залезут. По двадцать-тридцать раз повторять одно и то же действие, стараясь нарочно провалиться в текстуры или заставить ещё какой редкий баг. Проходить один и тот же уровень – да что там, участок уровня – на разных настройках, пока не надоест заказчику, абсолютно в порядке вещей.

Однако одно дело, когда ты сам планомерно добиваешься отказа игры, а другое – когда игра тыкает тебя в это носом!

Так, вопрос: можно ли как-то исправить ситуацию?

Оказывается, да – нужно было установить дополнительный переходник между «червивым» и «водным» миром, который бы предохранял от утечки. Я этого не сделал. Итак, сколько стоит установить его сейчас?

Ого! Заоблачная сумма!

В изумлении пролистываю сопроводительную записку: она прокручивается подсвеченными буквами на матовом фоне, за которым видна моя мигающая аварийными огнями станция. Оказывается, достройка и исправление модулей после того, как их установили, стоит дороже, поскольку «приходится отключать коммуникации, эвакуировать население и оплачивать дополнительные монтажные работы по разборке и последующей сборке».

Хмыкаю. Опять же, нельзя не восхититься такой реалистичностью. С другой стороны – слишком реалистично, мало кому понравится в такое играть. Ох, будет мне, что пометить в журнале...

Хорошо, что я рефлексивно сохраняюсь каждые пять минут. Если захочу переиграть, мне не будет необходимости снова выбирать звёздную систему и размещать первые модули базы.

Открываю последний сэйв, теперь ставлю всё правильно – с переходником. Тыкаю также дополнительный переходник между земляным и воздушным модулем. Не то чтобы копеечная трата, но по сравнению с тем, сколько придётся

выложить потом, если он там понадобится... лучше я подстелю соломки заранее.

Запускаю конфигурацию.

На сей раз станция постепенно зажигается зелёными огнями. Центральный хаб и вовсе пылает, будто новогодняя елка, мои модули перемигиваются огоньками каждый своего цвета. Если в модулях что-то пойдёт не так, огоньки станут жёлтыми и красными, это я помню из сопроводилки.

«Поздравляем вас с благополучным запуском станции! – сообщает мне система. – За успешное открытие проекта вам начислено пятьсот очков репутации и миллион кредитов спонсорской помощи от Межзвёздного содружества!»

Ну, миллионной стоимости удивляться не стоит – один модуль стоит от двухсот тысяч, полтора миллиона денег у меня и было в начале игры (полмиллиона из них я ухнул на центральный хаб). А вот пятьсот баллов репутации – это весьма приятно и неожиданно! На вебинаре нам сказали, что те, кто наберёт десять тысяч баллов, получат постоянный контракт и весьма приятный денежный бонус. Я-то думал, ради него придётся попотеть: будут давать за раз двадцать-тридцать очков репутации, что-нибудь в таком духе. Или задача по конфигурации станции сложнее, чем мне представлялось?

* * *

Процесс найма проходил так. Никаких контактов офлайн – в общем, по нашему времени неудивительно, все так работают. Авторизуйся через правительственные сайты, чтобы все видели, что ты – это ты, и твоя брэнная тушка никому даже даром не нужна. Вот ещё, тратиться тут на всякие конференц-залы и кофе-брейки...

Зато вебинар был обставлен роскошно. На навороченной платформе, где разве что эффекта виртуального присутствия не было, да ещё и с ограничением по времени: в смысле, вебинар можно посмотреть только тогда, когда он непосредственно идёт. Никаких тебе «зарегистрируюсь и посмотрю после... или не посмотрю».

Перед нами строем выступили несколько разработчиков – бла-бла, мы видим нашу миссию в том, чтобы изменить игровую отрасль, принципиально новый подход к...

Ничего принципиально нового в спецификациях, которые я к тому времени уже просмотрел, мне в глаза не бросилось. Ну да, было видно, что уровень задротства потрясающий. Такой проработки лора ожидаешь у какой-нибудь древней и популярной франшизы типа ВОВ или Вархаммера, но никак не у игры, где ещё даже бета-версия не вышла.

Да-да, вы не ослышались: нас с такой помпой приглашали тестировать альфа-версию!

Неудивительно, что я тут же, прямо во время вебинара, зарылся во все эти контракты с головой и довольно быстро обнаружил торчащие уши некоего НИИ когнитивной и бихевиористской психологии, который вроде бы привлекался как консультант при разработке игр... но в то же время с ним тестировщики также заключали контракт, и по нему неустойка была даже больше, чем непосредственно с компанией-разработчиком!

Ну ясно, тут же решил я. То ли правительство, то ли какая-то крупная корпорация, у которой денег куры не клюют, заказала себе эту игру как рекрутинговый движок. Ходят среди нашего брата-тестера слухи, что кое-кто кое-где на такое натыкался. Сам я, врать не буду, не видел. Ну, вот теперь, кажется, сподобился.

Между тем кругленький тип с двумя подбородками и неразборчивым бейджем на ланкорде (бейдж отсвечивал из-за ламината и видно было только, что на нём кто-то такой же кругленький и очкастый) вдохновенно вещал:

– ...И поэтому нам, господа, важно не только то, что вы пройдёте игру и сколько недостатков в ней выявите. Нам ещё важно, как именно вы пройдёте игру!

«Неужели денежный бонус будете за экспу давать?» – появился вопрос от одного из участников в боковой панели, и с ним куча смайликов.

Кругленький скосил глаза под очками куда-то вниз, туда, где у него отображались вопросы.

– А то как же! – сказал он без тени юмора. – Иначе смысла не было бы, верно?

«Но так не тестируют!» – подумал я.

Хотел было написать... и не написал. Когда самостоятельно ищешь клиентов, начинаешь понимать, что бывают и идиоты, и с некоторыми категориями идиотов – читай, теми, кто при деньгах – работать бывает даже комфортнее. Эти типы, похоже, принадлежали как раз к этой категории.

Да, тестировщик, который играет в игру, да ещё и заинтересован в результате, имеет гораздо меньше шансов найти неполадки. Кроме того, возникает конфликт интересов: если найденный баг будет мешать набору очков, как много народу останется честными и заявит о нём?..

Ну ладно, довольно много. Ведь все понимают, что тестировщиков набирают сразу много, и что они конкурируют друг с другом. Ты не заявишь, кто-то другой заявит – и сразу возникнет вопрос: а почему промолчал? Но всё равно штука сомнительная.

Между тем кругленький продолжал углубляться в особенности набора баллов: оказывается, в игре есть очки репутации, которые даются за внутриигровые достижения, причём не все они прописаны в спецификациях.

– Чтобы оставалась интрига, – заметил он с благожелательной улыбкой.

Угу, знаю я эти интриги. Чтобы команда разработчиков могла оперативно эти правила набора очков менять – а то вдруг в самом деле слишком много людей обзаведутся слишком высокой репутацией слишком быстро.

– А как насчёт платного контента? – спросили в чате.

– Платный контент будет запускаться в бета-версии. Пока перед вами – альфа-версия.

– Альфа? – ещё один недоверчивый вопрос. – Видел я эту графику, да ещё трёхмерную, виртуальную... И это у вас альфа такая?

Кругленький ответил в том смысле, что игра создавалась с помощью инновационных ноу-хау, о которых он подробнее говорить не может, и тут же переключился на сценариста игры.

Точнее, сценаристку: я ещё удивился. Обычно среди игроделов женщин дефицит, а если они и появляются, то в инди-тайтлах или в составе команды. Женщина-главный сценарист – ну... не то чтобы нонсенс, но зверь редкий, я таких не видел. А эта к тому же выглядела пожилой, пухленькой и добродушной. Не вполне ещё добрая бабушка, но на пути к тому.

Она начала подробно рассказывать: дескать, по игре существует конгломерация инопланетных рас, которые по большей части все переругались между собой. Кто-то даже и повоевать успел, хотя войны в космосе накладны и бессмысленны...

– Это у вас правила такие, что бессмысленны? – спросили в чате. – Потому что на самом деле...

Дальше я не читал: если чувак видел где-то межзвёздные войны «на самом деле», то я бы на месте здешних заправил вообще трижды подумал, прежде чем оставлять его в команде.

Так вот, расы эти передрались – не все, но многие. Кто-то, правда, наладил общение, заключил союзы и понемногу сотрудничает, но с трудом и через губу: и понимать друг друга тяжело, и сфер сотрудничества, скажем прямо, немного. А потом случилась катастрофа: жажнул в их рукаве Галактики пульсар, который сразу выкосил коридор из нескольких звездных систем с тремя не то четырьмя цивилизациями. Из которых спаслись только летящие в космосе корабли и редкие туристы в других мирах (раз инопланетяне все в натянутых отношениях между собой, то и космический туризм – явление чрезвычайное).

Тогда-то инопланетяне сообразили, что нужно колонизировать Галактику целиком, а не то будут проблемы с выживаемостью видов. Но как земляне в одиночку не тянут космическую экспансию и странам приходится работать для этого совместно...

– А вот Илон Маск... – вякнул кто-то в чате, но тут я тоже дальше читать не стал.

...И странам приходится работать для этого совместно, так и инопланетянам оказалось не по силам затевать такой масштабный проект по отдельности – только вместе.

– А где люди в этом вашем славном сценарии? – появился ещё один вопрос.

Сценаристка улыбнулась, показав ямочки на полных щеках.

– Прямо на вашем месте. Люди – это та раса, которая совсем недавно выбралась на галактический простор и не успела завести врагов. Кроме того, в силу технической отсталости люди никому не угрожают. Поэтому именно человека снабдили нужными технологиями и поставили строить базу, задуманную как дипломатический и торговый перекрёсток создаваемого Межзвёздного Содружества!

М-да, подумал я, ещё один пункт, который надо будет сразу пометить. С одной стороны, задумка интересная, с другой – кто же будет играть в игру, где люди – представители слабой и отсталой расы? Не-ет, нашему народу подавай, чтобы человеки были самые крутые. Уж в крайнем случае, чтобы герою свалился в руки артефакт предтеч, и он сам индивидуально окрутел.

А сценаристка тут и добила:

– И вы как капитан станции по результатам своей работы можете получить право выкупить технологии для Земли – такие, как антигравитация, фабрикаторы материи и тому подобное...

Я решил, что это ещё одна бесполезная плюшка игры. Опять же, среднему игроку самому бы качаться, а не планетарный патриотизм проявлять.

Потом она добавила:

– Кстати, каждая выгодная покупка для Земли повышает ваши баллы репутации. Как вам уже было сказано, для продления контракта их нужно набрать десять тысяч.

– А что будет, если миллион наберёшь? – спросил кто-то в чате.

– А если наберёте миллион, – сообщила сценаристка, – то мы отправим вас к инопланетянам, строить такую базу по-настоящему.

Тут, конечно, в чат посыпались смайлики.

После такого вебинара неудивительно, что у меня сложилось впечатление: десять тысяч баллов набрать будет сложно. А тут пятьсот сразу! Впрочем, уверен, со временем награда будет снижаться...

Тут система выкидывает ещё одно сообщение: «Отрицательный бонус в 50 очков. Причина: нерациональное использование бюджета. Узнать больше?»

Удивлённый, тыкаю светящимся на фоне космической ночи пальцем свёрнутое сообщение.

«Установка дополнительного переходного модуля не требуется согласно спецификациям. Дополнительные затраты на обслуживание и техническую поддержку: 200 кредитов в месяц».

Имеется в виду, конечно, игровой месяц: они тут быстрые.

Хмыкаю.

Да уж... реалистичность.

Деньги: 1 150 000 кредитов

Характеристики капитана:

Репутация – 450

Харизма – 5

Дипломатичность – 1

Предприимчивость – 1

Телефонный звонок отвлекает от тестирования мелкой мобильной игрушки. Необычные контракты и чьи-то психологические эксперименты – это всё, конечно, здорово, но кушать-то надо. И самому, и Белкину корм покупать. Эти товарищи платят в конце месяца, у меня бюджет рассчитан по-другому.

Кроме того, если всё время тестишь одну игру, есть риск залипнуть и глаз замылить. Поэтому я отвлекаюсь.

Ну эта стандартная: что-то валится сверху, нужно ловить разными способами. Я уже выловил один нехороший баг при включённом гироскопе и нашёл пасхалку – что будет, если пропустить двадцать пять падающих клубничек подряд (не то, о чём вы подумали при слове «клубничка», ручаюсь – появится гигантский клубничный монстр. Молодец разработчик, пять с плюсом за чувство юмора.)

Так вот, сижу я на диване, вожу большими пальцами по экрану смартфона, и тут этот самый смартфон начинает пиликать. Игра блокируется при вызове криво – фигурка с сачком замирает, фигня продолжает падать с потолка. Вот и ещё один баг для отчёта.

Беру трубку.

– Да?

– Андрей? Это Григорий, главный менеджер по тестированию проекта «Узел-8090».

Узнаю голос: тот самый кругленький тип в очках.

– Приятно познакомиться, – отвечаю.

Мы с ним лично до этого не беседовали. Со мной разговаривали эйчары.

– Мы получили ваши замечания о конфигурировании станции! – смешок. – Не только ваши, честно говоря. Но вы представили наиболее аргументированный вариант, даже идеи исправления набросать не поленились...

– Да это так, сырые задумки, – бормочу я, слегка удивлённый.

Свой тестовый журнал я заполнял вчера вечером. Они там, конечно, немедленно видят все изменения, но не думал я, что так быстро отреагируют.

– Да, сыровато, но нам как раз и нужно мыслить в этом направлении! – с энтузиазмом говорит Григорий. – Вы с первого дня берёте ответственность за игру, стремитесь, чтобы она стала лучше. Это очень ценно.

У меня возникает нехорошее ощущение, что мне пытаются что-то продать. Очевидно, дорогое и бесполезное. И, кажется, я знаю, что.

– Так что, в будущем вы хотите от меня подобных же комментариев? – спрашиваю я.

Ну правильно, кто же откажется от дополнительной работы за ту же плату... Одно и странно: что они реально посадили аналитика обрабатывать предложения тестировщиков и даже собираются какие-то из них пустить в ход. Это показатель топовой компании, у которой денег куры не клюют. Только вот мне не улыбается работать на чужое благосостояние.

– Разумеется! – ожидаемо возликовал менеджер Григорий. – Пишите всё, что приходит вам в голову! – а потом добавил неожиданное: – За каждое принятое усовершенствование вас ждёт небольшой, но приятный бонус.

Ого!

Похоже, то, что они собираются мне продать, не только дорогое и бесполезное, но ещё и дохлое. Впервые слышу, чтобы игроделы платили тестерам за предложения...

– Ладно, – говорю, – если будут ещё идеи на миллион, я их вам накидаю.

– Очень ждём! – менеджер Григорий прощается со мной на таком подъёме, что я и правда начинаю чувствовать себя вернувшимся блудным сыном. Телец там вдали нигде не мычит, часом?

Но самый большой сюрприз ждёт меня через полчаса, когда я, покормив Белкина и приняв изъявления благодарности (Белкин всегда запрыгивает мне на колени помурчать после еды), снова захожу в игру.

Панель добавления модулей на базу выглядит иначе!

Она располагается справа, почти прозрачна и с трудом видна на фоне космоса. Но теперь я вижу, что там загорелись зелёные, голубые, розовые и красные огоньки. Тоже неяркие, так, чтобы не мешали игре, но всё же...

Открываю и вижу: теперь зелёным выделены модули, которые «имеют мало шансов возникновения проблем при стыковке», голубые – те, где такой шанс составляет от пяти до двадцати процентов, розовые – до пятидесяти, красные – свыше пятидесяти. Обалдеть. Ни фиги себе как они быстро развернули...

Мне становится слегка не по себе, я встряхиваю головой. Вроде бы ничего особенного, скажете вы – подумаешь, изменили вид одной панели! Но даже если говорить об одной прогерской работе, это вам не комар чихнул, а если добавить ещё усилия дизайнера... ну, сутки провозиться – легко, насколько я в этом понимаю. Однако это ещё мелочи! В таких крупных масштабных играх с проработанной графикой любое изменение обмусоливается на бесконечных совещаниях, посвящённых совещаниям по подготовке совещаний, проверяется на тестовых группах, утверждается у начальства – и так до бесконечности. Чтобы принять предложение какого-то левого перца, а через пару часов выкатить уже готовый патч... Не бывает. Ненаучная фантастика.

Но тем не менее обновлённый дизайн панельки – вот он, висит передо мной. Если только у меня не было раньше галлюцинаций, остаётся признать, что ребята из команды «Узла» сделали невозможное.

Трясу головой – шлем, повинувшись настройкам, отключается, я стаскиваю его и некоторое время гляжу в чёрный экран старомодного монитора. Белкин высовывается из своего домика, висящего на батарее, и удивлённо смотрит на меня: рано же ещё, что это с хозяином?

Потом мне приходит в голову успокоительная мысль: конечно же, они не переписывали эту панельку с нуля, о чём я только думаю! У них, небось, всё уже было готово в нескольких вариантах. Когда процент жалоб достиг некой критической отметки, они просто выкатили один из этих рабочих вариантов. Уфф.

Мироздание не рушится, картина мира не плывёт, крыша не едет. Всё объяснимо в этом худшем из миров.

С чистой совестью я надеваю шлем и погружаюсь в работу. У меня там инопланетяне незаселённые.

* * *

Три модуля и хаб уже представляют собой минимальную рабочую конфигурацию. Можно играть и с такой. Но в этом случае я, как гласит описание, могу принимать только пассажирские шаттлы с пролетающих мимо лайнеров. Ни один крупный звездолёт к моей станции не пристыкуется.

А это плохо, потому что если бы стыковались, платили бы за место в доках, за дозаправку, да и экипажи их гуляли бы в станционных заведениях... Правда, гулять у меня пока негде, но лиха беда начало.

Так что на выделенные мне дополнительные кредиты я покупаю ещё доковый модуль, который стыкуется напрямую к хабу и не требует коннектов с жилыми модулями. Это хорошо, меньше геморроя. Подключаю причал.

«Поздравляем с запуском первого коммерческого предприятия на станции Узел-8090!

Получено умение: Деловая хватка.

Получены бонусы: +3 к предприимчивости, +1 к дипломатичности.

Получены очки: +10 к репутации».

Денег на сей раз не дают, но прокачка характеристик – тоже хорошо.

В этой игре левелов в общепринятом понимании нет: ты просто качаешь и качаешь своего персонажа, капитана станции. И чем больше у тебя баллов репутации или баллов характеристик, тем больше возможностей тебе доступно. Список характеристик тут явно из РПГ, но при этом обрезан. Ни силы, ни ловкости, например, в нём нет. Зато есть – и почему-то разделены – «харизма» и «дипломатичность» (обычно «дипломатия» идёт как навык, а не как характеристика), а также «предприимчивость», которая даёт различные бонусы при общении с торговцами и дельцами, которые у меня на станции рано или поздно, конечно же, появятся.

Кстати, репутационные очки можно обменивать на очки характеристик, но не наоборот.

Ну что, с таким набором можно уже начинать играть! Жду первых постояльцев.

Надавливаю на большую синюю кнопку «Открыть станцию».

Жду.

* * *

Я ожидал, что ко мне сразу же посыплются запросы на заселение и создание дипломатических служб. Но вместо этого ворчливый голос Демьяна интересуется:

– Не хотите познакомиться с вашим экипажем?

– Что? – удивляюсь. Потом соображаю, что имеются в виду начальники различных станционных служб, которыми я по сюжету должен управлять. – Давай, валяй.

Тут же мой начаток станции, который до этого висел в пустоте на значительном отдалении – чтобы можно было окинуть одним взглядом, – начинает стремительно нестись навстречу. Ещё немного, и я попадаю внутрь центрального хаба. Ага, вот эти вагончики, словно бы подвешенные под

основным кольцом – это рабочие кабинеты различных служб, они даже подписаны. А торчащая в центре пимпочка с застеклённой башенкой – командирская рубка. Это, видно, одна из немногих в игре уступок красоте перед реалистичностью: лично я бы упрятал рубку в самые недра станции. Реальное окно наружу для руления космическим трафиком никому не сдалось: это вам не диспетчерская аэропорта. Скорости у звездолётов всё равно такие, что визуальный контроль ничего не даст. Да и вообще человеческие реакции, скорее всего, при сколько-нибудь плотном трафике ни к чёрту не годятся, всё нужно автоматизировать.

Ну что ж, вот я и в капитанской рубке. Знакомлюсь.

– Нирс Раал, хозяйственный заместитель, – представляется непись.

Он, конечно, не человек: по легенде я – единственный представитель хуманов на станции. Но выглядит почти человеком, если бы не плотная голубая чешуя, покрывающая всё лицо, и не три красновато-бордовых рога, торчащих из синих волос. А глаза, кстати, совсем будто наши, только склера более голубоватая. Никаких тебе вертикальных зрачков, которые бы смотрелись с таким обликом самое то. При этом черты лица у него – как у голливудского... нет, театрального актера. Красавчик. Да ещё и щеголяет в мундире Межзвёздного содружества, весь такой подтянутый.

«Для женской аудитории», – делаю я пометку для себя.

Для мужской тут другой мой зам, по дипломатическим отношениям – некто Бриа из клана Золотого пятилепесткового соцветия, как она представляется по всей форме, кланясь. Тоже выглядит максимально человечно, чтобы в случае экранизации гримёрам не пришлось перенапрягаться. Облако пушистых белых волос, похожих на одуванчиковый пух, эбонитово-чёрная кожа, яркие зелёные глаза с гигантским зрачком, как у кукол. Одета во что-то среднее между сари и восточным халатом, золотисто-оранжевое, переливающееся. Тонкие руки украшены звенящими браслетами, словно у индианки. Осиная талия, полные бедра, красивая грудь. Жалко, что складки её одеяния всё это маскируют. Зато иногда они расходятся, и видны соблазнительные участки кожи... И выглядит это приманчивее, чем если бы она ходила в обтягивающем латексе, расстегнутом на груди.

В общем, тут дизайнеры станции отработали на все сто, молодцы. Даже любуюсь ей и пропускаю, что она говорит.

– Хотите познакомиться с главным инженером? Мы можем спуститься в его берлогу. Сам он оттуда редко выходит...

Иду знакомиться – почему нет? Походу, пока меня не протащат по обязательному ознакомительному туру, играть я не начну.

Мы «идём» коридорами центрального хаба. Как ни странно, они не пусты: тут и там бегают паучки малых фабрикаторов, работают монтажники. Дизайн вполне утилитарный, художники явно не старались сделать его «инопланетным». Кроме одной детали: стены опутывает тонкая светящаяся сетка, которая как будто переливается и постепенно разрастается.

Смотрю в окно – к доку уже стыкуется первый корабль. Не знаю только, это загруженный ролик или игра действительно уже началась?

Когда добираемся до обиталища главного инженера, становится понятным, почему он никуда не выходит. Он гриб. Без шляпки, правда, форма тоже антропоидная: руки-ноги-голова. Чем-то похож на фигурку толстого будды. Чёрные раскосые глаза без намёка на зрачки или склеру. Да еще и в земле сидит. Стало быть, точно гриб.

Его самого опутывает эта светящаяся сеточка и тянется прочь от него по стенам.

– Добрый день, капитан, – скрипит гриб. – Старший инженер Томирп-Томирл к вашим услугам.

– Очень приятно, – говорю.

– А зря, – отвечает гриб. – День этот чёрен для меня, ибо хотя эта станция только появилась на свет, на ней уже начались проблемы![2 - Кто узнал отсылку, тот молодец.]

Ну здравствуй, начало игры.

Деньги: 1 150 000 кредитов

Характеристики капитана:

Репутация – 463

Харизма – 5

Дипломатичность – 2

Предприимчивость – 4

4

Да, на пути в берлогу (или, скорее, грибницу) главного инженера, я видел в иллюминаторе не просто антуражный видеоролик. Игра действительно уже началась, и, пока я знакомился со своими замами, начали прибывать первые поселенцы.

И сходу отказались заселяться.

– Что, те ребята, которые должны жить в земляном модуле? – спрашиваю я у Демьяна, спеша в командную рубку.

С земляным модулем я предвидел больше всего проблем: как-никак самая чуждая среда. То есть можно поспорить, что более чуждо – вода или земля. Но я был уверен, что с какими-нибудь местными дельфинами или китами я договорюсь. А вот черви...

– Нет, ацетики – то есть та же раса, что ваш главный инженер – даже ещё не прибыли, – возражает Демьян. – Претензии высказали Превосходные – гуманоиды, которые должны была занять модуль номер один.

Ах да, значит, не черви, а грибы. Я читал игровую справку по разумным расам, но их там было штук пятьдесят, причём никак не выделялось, какие расы более влиятельные, какие менее. Нет, разумеется, я знал спонсоров станции, от размещения которых по игре отказаться нельзя. В их число входили, например, ацетики – в отличие от неведомых мне пока Превосходных. (Именно поэтому я не ожидал, что ацетики заселятся в один из модулей начального уровня: казалось более логичным, что все «обязательные» расы нужно будет пристраивать в дорогие модули позже по игре.)

Помимо довольно общих сведений о каждой расе в справке не содержалось информации ни о её статусе, ни о политике, ни о заключённых ею альянсах... Можно было бы предположить, что разработчики просто не стали этим заморачиваться, но я был железно уверен, что дело не в этом. Не с характерным для этой игры уровнем проработки. Держу пари, просто игроков – и меня – ждёт немало сюрпризов.

За червеобразную расу я зацепился взглядом, потому что уж больно неприятно они выглядели. Однако, пожалуй, лучше бы всё-таки они, чем грибы, особенно учитывая привилегированное положение последних. Страшно представить, какими закидонами фантазия разработчиков наделила эту грибную расу.

Пока бегу игровыми переходами до мостика, делаю мысленную пометку для рабочего журнала: во-первых, неудобно, что нет быстрого способа переключения между локациями. Это игра или где? А если бы меня кризис застал в одном из модулей, тоже пришлось бы отрабатывать переход, даже если это несколько минут игрового времени? Во-вторых (но это я в журнал не запишу), моделировать инопланетян с земных животных или там растений – дурной тон. Всё это уже так или иначе было, сделать хуже нетрудно, а вот лучше...

Ладно, ещё можно понять тех, кто снимает фильмы: там большинство инопланетян будут гуманоидными просто чтобы поменьше возиться с гримом и не собирать дорогостоящих роботов... или поменьше тратить на компьютерную графику. Но что останавливает тех, кто рисует мультфильмы и компьютерные игрушки? Ничего кроме собственной фантазии. Выходит, этой-то фантазии как раз и не хватает, раз она только и способна, что тиражировать привычные образы...

Тут мне приходится оборвать внутренний монолог, потому что мы в рубке. Получилось быстрее, чем заняла бы реальная пробежка по станции такого диаметра. Видно, разрабы всё же пошли на уступки и ускорили перемещения.

В рубке было бы интересно и без намечающегося кризиса. Знакомясь с замами, я не успел её как следует изучить, сейчас это пригодилось бы. Однако интерфейс игры устроен удобнее, чем я опасался: стоит мне посмотреть на что-то, как сразу же на периферии зрения возникает ненавязчивая полупрозрачная подсказка о том, что это за штука и какую функцию выполняет. Например, над большим полукруглым пультом в центре рубки повисает такая надпись:

«Основная панель управления центральным хабом. Сюда сходится информация ото всех служб и должностных лиц станции и выведены главные каналы связи, дублируются все инженерные сигналы тревоги. При наличии на станции вооружения отсюда же ведётся управление огнём».

Ага, значит, позже по игре вооружение и боевые действия всё же будут доступны. Я-то думал, разработчики пережали с идеями пацифизма, и ничего кроме мира-дружбы-жвачки тут так и не будет, несмотря на заявленную враждебность между расами.

Описание пульта довольно длинное и прокручивается вниз, до конца не читаю. С основными функциями всё ясно. Сейчас для меня самое важное, что связь тоже включается отсюда.

– Демьян, я могу с этого пульта связаться с вновь прибывшими?

– Можете, – сообщает искин. – Желаете также вести визуальный контроль?

– Какой визуальный контроль? – удивляюсь.

Я уже говорил, что рубка представляет собой диспетчерскую башенку по типу аэропортовых, с круговым остеклением. Но в космосе такое окно довольно бессмысленно: всё равно из него ничего не разглядишь. Любой корабль, который не рискует врезаться в станцию через пару секунд (или даже через долю секунды), будет выглядеть словно крошечная светящаяся точка. Нужен очень наметанный глаз, чтобы отличить швартующиеся или отбывающие суда от обычных звёзд или других небесных тел.

А корабль, который уже к станции приблизился, без толку «визуально контролировать»: инерция у него в этот момент такая, что никакие меры не предотвратят катастрофу, если пилот уже напортачил.

Конечно, это если создатели игры собираются придерживаться реализма. Если, наоборот, у них космические корабли будут разгоняться в виду станции со скоростью пешехода, другое дело. А так запросто может быть – ради зрелищности.

Без зрелищности сейчас никакая игра не выживет. Ну, кроме редчайших исключений, которые прекрасно подтверждают правила. А разработчики «Узла» явно вложились в видеоряд не по-детски: всё красиво, как в кино.

Визуальный контроль оказывается реализован проще и изящнее, чем я думал. Едва я даю согласие, Демьян сообщает:

– Приближаю изображение.

Сегмент звёздного неба, на первый взгляд ничем не отличающийся от прочих, начинает стремительно приближаться, пока не занимает всё окно. На нём появляются космические корабли, с виду будто недостроенные Звёзды смерти: металлические шары, вдавленные с одного бока. Только половина обшивки у каждого шара отсутствует, вместо неё – сетчатые структуры, вроде лесов, за лесами вспыхивают и гаснут синие огни и летят искры, как будто там идёт сварка. Один шар побольше, три поменьше. Ничем, кроме размера, они не отличаются. В нижнем углу «окна» появились цифры, обозначающие дистанцию до шара. Слава богу, тут создатели игры мудрить не стали: обычные нашенские километры, только возле каждого стоит знак умножения и десятка в энной степени.

Судя по этим цифрам, шары висят в пустоте, уравнивая скорости со станцией – то бишь не приближались и не отдалялись.

– Какие будут распоряжения, капитан? – спрашивает стоящая рядом со мной Бриа. Голос у неё мелодичный и совершенно живой. Не пожалели денег на актрису и последующую обработку.

– Вы ведь мой заместитель по дипломатической работе, – говорю я. – Какие у вас рекомендации?

– В ситуации слишком много неясного, я пока не могу ничего предложить, – открещивается помощница.

– Желаете открыть коммуникационный канал? – снова интересуется Демьян.

– Да, открывай.

Когда я читал спецификации игры, мне показалось странным: зачем нужен искин-секретарь, когда функции неписей-замов и начальников служб на станции тоже выполняют искины. Разве их недостаточно? Почему бы симпатичной Бриа не спросить у меня сейчас, желаю ли я установить связь с вновь прибывшими?

А сейчас вот до меня доходит – это нужно опять же для вживания в образ. Если замы капитана будут на первых порах подсказывать, как и что ему делать, капитан станет, по сути, марионеткой. А если подсказки будет давать искин-секретарь, как бы неслышный для остальных неписей, то это создает иллюзию, будто игрок хоть немного понимает, что делает.

Подозреваю, по мере развития сюжета искину-секретарю придётся взять на себя и другие функции.

Над пультом разворачивается голографический экран, который, помедлив секунду, отображает породистое лицо, покрытое знакомой голубой чешуёй. Сперва мне кажется, что это со мной зачем-то связался мой зам по хозяйственным вопросам, Нирс Раал. Но, присмотревшись, вижу, что у этого типа чешуя под глазами другого цвета – у зама она зелёная, у этого красная. И волосы у альена с экрана отливают красным, а не синим.

Плюс если мой помощник выглядит просто как театральный актёр, то этот – как театральный актёр, которому всю жизнь выпадало играть одних только римских цезарей. Высокомерная и капризная физия, короче говоря.

– Чтобы начать разговор, советую использовать стандартную формулу: «Приветствую вас на станции “Узел”. Чем могу быть полезен?», – опять подает

голос Демьян.

По жизни – не хотелось бы мне быть полезным такому субчику ровным счётом ничем. А по игре – да хоть «чем услужить», особенно если мне за тестирование деньги платят. Впрочем, я делаю ещё одну мысленную пометку: посоветовать разработчикам эту формулу изменить, а то как-то она подобострастно звучит. Игрокам не понравится.

Пожав плечами, копирую фразу Демьяна.

– Ты ничем не можешь быть Нам полезен, жалкий, – капризно искривив губу, заявляет чешуйчатый господин с экрана. – Как ты посмел пригласить нас в эту дыру, не обеспечив даже подходящих условий!

М-да, понятно, почему их расу так называли! Даже удивительно, что такие важные шишки по сценарию игры должны заселяться в модуль начального уровня, один из самых дешёвых. Или у них гонора на рубль, а реальной силы на копейку?

– Демьян, – говорю я, – выведи на пульт параметры, которые требуются расе Превосходных, а рядом – параметры подготовленного мною модуля.

Искин немедленно слушается. Сличаю их. Вроде всё в порядке, всё соответствует. Чешуйчатые гости не перегреются, не словят простуду от сквозняка и не задохнутся от нехватки кислорода.

Так я и заявляю.

– Параметры вашего модуля соответствуют стандарту.

«Превосходный» на экране взвивается.

– Стандарту! Стандарту! В жизни Гравик Третий никогда и кончиком хвоста не касался ничего стандартного!

Ого, так у них и хвосты есть! А у зама я не заметил.

Экран тут же гаснет, однако корабли с экрана не исчезают и цифры их удалённости не меняются – значит, пока альены восвояси не торопятся. Уже хоть что-то. Тем более что передо мной возникает сообщение:

«Ухудшены отношения с расой “Превосходные”. -20 очков репутации».

Ни черта себе у них дебонусы!

Оборачиваюсь к своим помощничкам.

Оба зама стоят за спиной и молчат. Неписи – они и есть неписи. Очевидно, мощностей искина на них пожалели, не то что на моего Демьяна.

– Нирс Раал, – говорю я, – это ведь представители твоей расы?

– Совершенно верно, – с готовностью отвечает чешуйчатый и улыбается. – Можете звать меня просто Нирс, господин капитан.

Отношением он на этого Гравика Третьего совершенно не похож.

– Ты знаешь, почему они отказываются причаливать к станции?

Нирс качает головой.

– Никак не могу знать, капитан. Уважаемый Гравик Третий принадлежит к элитной генетической линии, а ваш покорный слуга – всего лишь из второго дивизиона. Пути Высоких неисповедимы.

Ага, вот и начинаются ожидаемые дипломатические сложности.

– Тогда свободен, Нирс, можешь заняться своими делами.

Однако зам не уходит.

– У тебя есть что сказать? – спрашиваю я неписю.

– Да, господин капитан. Я не могу знать, что не понравилось уважаемому Гравику Третьему, но у меня есть догадки. Не желает ли капитан их услышать?

Вот не знаю, то ли восхититься фантазией сценаристов, то ли сплунуть. С одной стороны, слишком сложно и накручено, да ещё и эти речевые конструкции... Антураж антуражем, но время игры они затягивают. С другой стороны, ещё хорошо, что непись сразу высказался, а то заставили бы меня искать разгадку по всей станции, тогда как ответ был бы у Нирса с самого начала. С них бы случилось.

– Валяй, выкладывай, – говорю.

– Скорее всего, Высший недоволен тем, что всю его делегацию заселяют в модуль, построенный первым. В нашей культуре считается, что с первого раза нельзя создать ничего долговременного и совершенного.

– И что теперь? – машинально спрашиваю я.

– Не могу знать, господин капитан, – Нирс кланяется.

– А что скажет мой дипломатический советник? – я снова поворачиваюсь к Бриа.

Ну же, красотка, покажи, что ты не только декорация.

– О, перед вами очень сложная дилемма! – с энтузиазмом произносит непись. – С одной стороны, раса Превосходные не играет важной роли в создаваемом Содружестве и не обладает большой военной или политической силой. Участие в Содружестве очень важно для них. Если вы просто подождёте, ничего не предпринимая и настаивая, что модуль соответствует всем заявленным характеристикам, то почти наверняка они сдадутся и заселятся. Однако ваши отношения с Гравиком Третьим и всей расой Превосходных останутся натянутыми. Возможны дальнейшие осложнения во время их жизни на станции.

– Какие, например?

– Самые различные! – сообщает Бриа почти весёлым тоном.

Короче, думайте сами, решайте сами. Неписи – они неписи и есть.

Спрашиваю своего искина:

– Демьян, скажи, есть возможность изменить порядковые номера построенных модулей?

– Есть возможность загрузить сохранение номер один и построить станцию заново в той же конфигурации, соблюдая иной порядок.

Ещё не хватало! Не такое уж интересное тут начало игры, чтобы проживать его снова и снова. Кроме того, все эти перепрохождения с последнего сейва мне осточертели ещё на выборе правильной конфигурации. Разумеется, как тестировщику мне приходится перепроходить постоянно, но обычно я это делаю не спеша и вдумчиво, после того как пройду игру хотя бы один раз. Именно с прицелом отыскать баги, а не потому, что меня, как новичка, первая же проблема поставила в тупик!

Тем не менее другого способа решить проблему я просто не вижу...

Переключаюсь из режима аватара в режим демиурга, где я могу добавлять модули, и вижу всю станцию разом. Вот они, три готовых модуля, вот оно, колечко центрального хаба и неуклюжий гробик доков (ну, форма у него такая, гробообразная, что поделать!). Каждый модуль помечен номером в порядке создания: один, два, три...

Если бы это была настоящая станция, я бы...

Тут меня осеняет. Игра сделана максимально реалистично, может быть, тут тоже так можно?

Я снова переключаюсь на рубку, где неписи терпеливо ждут, пока мой аватар (которого мне совершенно не видно) что-нибудь им прикажет.

– Нирс, как зам по хозяйственной части, ты можешь устроить так, чтобы техники или роботы перерисовали цифры на жилых модулях? – спрашиваю. – Закрасили одни и изобразили другие?

Нирс, кажется, на секунду задумывается.

- Да, это может быть сделано! - с энтузиазмом сообщает он.

- Так приступай! - весело говорю я. - Нарисуй на модуле Превосходных жирную тройку... Тройка Гравика устроит?

- Скорее всего, господин капитан, он ведь Гравик Третий! - совершенно серьёзно говорит Нирс и снова кланяется. - Отправляюсь выполнять приказ!

И в самом деле отправляется! А я мысленно поглаживаю себя по голове. Молодец, кажется, ты начинаешь здесь осваиваться. Ещё три-четыре недели - и десять тысяч баллов твои, уж наверняка.

Деньги: 1 150 000 кредитов

Характеристики капитана:

Репутация - 443

Харизма - 5

Дипломатичность - 2

Предприимчивость - 4

5

Ну ни хрена себе!

Радости от только что одержанной небольшой победы хватает ровно до того момента, как я решаю построить очередной модуль. Люди зря считают, что стратегии не требуют скорости - скорость решает многое, особенно на первых этапах игры. Даже если стратегичка не военная, а по строительству городов или инфраструктуры. Если промедлишь, то запросто кончатся деньги, станет

проблемой заработать ещё, придётся брать кредит, потом не успеешь его отдать – и останешься у разбитого корыта.

Так что мой девиз в этом случае: стройся и развивайся. На первом этапе это означает создавать как можно больше объектов, в особенности таких, которые генерируют бабло.

Однако внезапно оказалось, что у меня не хватает на это ресурсов! То бишь материалов.

– Ничего не понимаю, – говорю Демьяну, разглядывая карты. – Фабрикаторы ведь целый планетоид разобрали. И что? Неужели я всё израсходовал на три жалких модуля?

– Пять модулей, считая центральный хаб и доки, – скрипуче поправляет меня дотошный искин. – Да, материалы кончились. Большую часть добытого планетоида составляли соединения кремния, железа и других металлов было недостаточно много. Фабрикаторы могут творить чудеса из силикатов, но они не трансмутируют элементы.

Выдыхаю.

– Хорошо, где в этой системе много железа? На астероидах?

– В первую очередь вам необходимо не железо, а...

Но я не успеваю расслышать, что именно нам необходимо. Потому что звучит сигнал тревоги – довольно мелодичный, кстати сказать – и загорается тревожный огонёк. В моём «режиме демиурга» этот огонёк имеет вид этаким желтой блямбы в левом нижнем углу экрана. Когда я переключаю вид на рубку изнутри, где последний раз находился мой аватар, безликий сигнал превращается в моего зама по дипломатическим отношениям – Бриа из клана Золотого пятилепесткового соцветия. На лице у неё самое извиняющееся выражение.

– Прошу прощения, что отвлекаю от важных дел, капитан, – говорит непись. – Но у нас кризис.

– Что? – спрашиваю. – Опять Превосходные?

– Нет, – качает своей головой, похожей на одуванчик, советница. – Превосходные благосклонно приняли изменение нумерации своего модуля. Проблема в двух других делегациях, ацетиках и тораи.

Припоминаю, что «ацетики» – это разумные грибы, к расе которых принадлежит мой главный инженер. Название тораи тоже смутно припоминаю из списка рас, который я просматривал перед тем, как начать игру. Водные, это точно помню... но не дельфины, скорее, что-то вроде кальмаров. Или медуз. Не знаю даже, на что они похожи больше. Картинка была красивая: что-то с щупальцами и светящееся на тёмном фоне. А вот другие особенности их расы я почти не запомнил. Слишком уж много этих рас было в перечне, они как-то слились у меня в голове.

Припоминаю, что именно между земляной сферой ацетиков и водной сферой тораи мне пришлось установить специальный переходный модуль, дабы ничего никуда не просачивалось.

– В чём проблема? Переходник прорвало?

– Нет, – качает головой Бриа. – Тораи заявляют, что само существование ацетиков оскорбительно, и отказываются говорить с кем-то, кроме вас.

Моя первая мысль: ну и бесполезный у меня всё-таки советник по дипломатическим вопросам! Как что, так выкручивайтесь сами, капитан. А ты тогда на что? Могла бы и сама разобраться с немногословными кальмарами, пока я занимаюсь развитием станции.

Но тут же вспоминаю, что, вообще-то, это игра. В том и суть игры, что я должен сам решать возникающие проблемы. Искины тут довольно хорошо изображают живых людей... то есть сапиенсов... но, понятное дело, принимать решения вместо игрока они не будут. Не для того сделаны.

Невольно испытываю восхищение: ну надо же, как разрабы всё-таки грамотно погрузили меня в игру, несмотря на её недостатки! Только что чуть всерьёз не разозлился на набор библиотек и алгоритмов, словно на живого подчинённого. Ещё бы уволить её попробовал... Кстати говоря, а в самом деле, уволить по игре

я её могу?

Недолго думаю, задаю этот вопрос самой неписи.

Она поджигает губы, в глазах появляется обида. Надо же, какая предусмотрительность со стороны разработов! Или это искин настолько адаптивный?

– Уже не устраивает моя работа, капитан? – спрашивает Бриа. – Должна напомнить, что в рамки моих обязанностей не входит...

– Нет-нет, – обрываю её. – Вы меня полностью устраиваете. Просто проверяю границы своих полномочий.

– Вы можете направить запрос на смену заместителя в Межзвёздное содружество, – сообщает Бриа, как мне кажется, с затаённой иронией или даже вовсе ехидством. – Поскольку станция финансируется этим органом, только у них есть полномочия по смене персонала высокого ранга. Однако всех кроме меня, Нирса и Томирла вы можете уволить, как заблагорассудится... Правда, необходимо учесть, что найти нового сотрудника может быть непросто. Чернорабочие проблемы вряд ли вызовут, но вот техники... – она вздыхает. – Пока мы не стали процветающим торговым перекрёстком, как задумано, специалисты нужного профиля могут прибывать на станцию не так уж часто.

То есть система будет их генерировать редко. Ясно.

– Кроме того, – добавляет Бриа, – как ваш советник по дипломатическим вопросам должна напомнить, что за всеми вашими действиями в роли капитана пристально наблюдает Межзвёздное содружество! Текучка персонала может повлечь за собой потери в репутации.

Ага, ну с этим тоже понятно. Подозреваю даже, что в некоторых условиях, если, допустим, моя репутация и так падает ниже плинтуса, или на станции не хватает денег, или ещё что-то в этом роде, так персонал сам начинает валить, создавая замкнутый круг. Знаю я эти ловушечки.

Ладно, прояснив вопрос с компетенциями моего зама, отправляюсь прямо в синий модуль, к водникам-тораи.

Как выясняется, средство ускорить перемещение по станции всё-таки есть. И это... та-дам!.. Электросамокат. На него указывает мне Демьян. Самокат висит себе в нише около выхода из рубки, в сложенном виде напоминая скорее какой-то футуристический бластер. Или, может быть, огнетушитель.

Но когда я его разворачиваю, модель оказывается вполне привычного вида. Я видел, как на таких рассекают толстые дядечки и девочки пубертатного возраста. Разве что виденные мною в реале модели никому не пришло в голову отделявать, как представительский лимузин. Оставляя при этом в остальном обычным моторным самокатом.

- Нет, серьёзно? - закатываю глаза к небу.

- Не понял вопроса, - проговаривает стандартную для таких случаев фразу Демьян. - Для получения ответа просьба переформулировать сказанное...

Иногда мне кажется, что мой секретарь, пользуясь безликой компьютерностью, потихоньку надо мной издевается. Но это, конечно же, чушь.

- Рекомендуется прослушать инструкцию по управлению транспортным средством, - начинает Демьян. - Регулировка скоростей находится...

- Обойдусь, - обрываю я его.

Сколько автосимуляторов тестировал - разберусь как-нибудь.

Мой аватар взбирается на самокат. В режиме водителя (надо же, и это в игре есть) становятся видны руки в синих рукавах мундира. Вот в тон к чему отделан, даже, скорее, уделан, самокат. А вот кисти и ладони какие-то слишком средние: не понять даже, мужские или женские. Почему-то здесь на визуализации разработчики сэкономили. А может, не сэкономили, может, это сознательная позиция: мол, аватар должен быть максимально усреднён, чтобы как можно лучше отзеркаливать игрока.

Нажимаю на гашетку на руле самоката – газ.

Ого, как это чудо вражьей техники рвёт с места! Не ожидал такого. Меня резко заносит на первом же повороте и бьёт об стену – виртуальная реальность не передаёт кинестетические ощущения, рефлекс для автосимуляторов тут не годятся. Вижу валяющийся рядом самокат и надпись:

«Неподобающее поведение! – 2 очка репутации!»

Хоть транспорт не пострадал. И я сам – в физическом смысле. Граница реалистичности тут очень к месту: необходимость возвращаться к сохранению, упав с лестницы или утонув, может показаться хорошей фишкой, но во время игрового процесса будет только раздражать. Всё-таки стратегичка, а не шутер.

Оглядываюсь. Ну да – чуть дальше по коридору стоят и глазеют на меня пара техников. Невысокие такие, головы как у спилберговского инопланетянина из фильма незапамятных времен. Хихикают.

– Демьян! – рявкаю. К счастью, это обращение делает мою речь неслышимой для неписей. – Как управлять этим транспортным средством?

– Вернуться к воспроизведению инструкции по эксплуатации персонального транспортного средства капитана? – осведомляется Демьян. Опять звучит как издевка.

Вздыхаю и разрешаю искину продемонстрировать, как регулировать скорость и управлять этой лабудой. Дальше я еду осторожно, не превращая вверенную мне станцию в филиал гоночного трека.

Кстати, думаю, отличная идея для вставной мини-игры. Устроить тут какие-нибудь гонки по переходам... Или, может быть, за карманниками гоняться. Должна же тут быть какая-нибудь криминальная активность. Хотя нет, гоняться за карманниками капитану не по чину.

Тут я по прозрачному тоннелю – кстати, отрисован он отменно, даже страшновато ехать словно бы по космической бездне – попадаю в голубой модуль, который водный. Точнее, сначала я оказываюсь в «предбаннике»,

похожем на обычный океанариум: передо мною огромное прозрачное окно, за окном – синяя муть, подсвеченная спереди прожектором. Дальше, в глубине, муть становится совсем чёрной.

– Ну, – обращаюсь я к пустоте за стеклом, – здравствуйте, гости дорогие.

– Вежливая формула, – напоминает Демьян.

А я уже успел про эту формулу забыть, как-то она мне не понравилась. Зря – выходит, это ключевая фраза на старт события типа «переговоры». Уверен, со второго-третьего общения нужно, наоборот, выходить на индивидуальность в приветствии представителя инопланетной расы... или нет. Скоро узнаю.

– Приветствую вас на станции «Узел», – говорю. – Чем могу быть полезен?

Ничего.

Делаю шаг к стеклу, надеюсь что-то рассмотреть в глубине.

Тут же синяя вода буквально вскипает пузырями и что-то бросается прямо на меня. Рефлекторно отшатываюсь – что отражается на моем аватаре аналогичным образом.

Водный житель, очевидно, довольный реакцией, вновь несётся на меня и замирает вплотную к стеклу. Внешне он и в самом деле похож на нечто среднее между кальмаром и медузой. У него длинный пучок щупальцев, которые венчает характерный медузий купол. Но из-под купола смотрят глаза моллюска – круглые, с крестообразным зрачком, однако удивительно похожие на человеческие.

Только очень большие. Каждый глаз – размером с мою голову. Потому что весь водный обитатель грандиозен. До кашалота не дотягивает, но небольшую яхточку своими щупальцами легко бы утянул в пучину.

– Полезны? Вы? Мне? – говорит насмешливый голос из динамиков, чьи чёрные выпуклости я вижу по краям гигантского окна. – Не думаю. Скорее уж я вам.

Голос очень богатый, насыщенный интонациями и подтекстами, даже по одной фразе слышно. Не думал, что для искинов уже умеют такие модулировать.

– В каком смысле? – спрашиваю.

– У вас падает репутация, не хватает денег и материалов на достройку станции, – снисходительно поясняет кальмар. – А тут ещё кризис с моим народом и ацетиками... Конечно, вы хотите разрешить его как можно скорее. И без меня тут вам не обойтись.

Да, интересный поворот!

Спрашиваю:

– И что мне нужно сделать, чтобы заручиться вашей помощью?

– Пройти мой тест, – фыркает голос. Довольно странно слышать эти эмоции, тогда как фигура кальмара за стеклом ничего не выражает. – Терпеть не могу работать с глупцами.

– Какой тест? – спрашиваю я настороженно. Мини-квест в рамках игры? Хотя с местных разрабов станется и в самом деле тест на ай-кью встроить, я бы не удивился.

– На сообразительность! – кажется, кальмар подтверждает мои худшие догадки. Но потом добавляет жизнерадостным тоном: – Я намекну, в чём наша проблема с ацетиками. И вам останется только её решить, если догадаетесь верно.

– Давай, жги! – мрачно говорю я скорее не неписю, а самой игре. Вовремя спохватываюсь: вряд ли искин неигрового персонажа скушает просторечие. Потому добавляю: – То есть говорите.

– Могу и дать стране угля! – слегка шокирует меня кальмар, демонстрируя высокий класс управляющей программы. У меня вдруг мелькает совершенно отчётливое, хоть и безумное ощущение: глазастое водное чудовище на самом деле пубертатный, по возрасту не терпящий компромиссов подросток. – Мы с ацетиками не уживёмся, потому что они украли наше место под солнцем.

Счастливо!

И упархивает в черноту. А мне с этим как-то разбираться.

Деньги: 850 000 кредитов

Характеристики капитана:

Репутация – 441

Харизма – 5

Дипломатичность – 2

Предприимчивость – 4

6

Люблю пошаговые стратегии за то, что в них есть время подумать и разобраться, прежде чем делать следующий ход. Люблю стратегии с непрерывным действием за динамику и адреналин. Как говорится, каждому овощу своё время.

Однако успешной попытки скрестить бобра с ослом, то бишь стратегию в условно реальном времени (время на станции идет всё-таки быстрее) с пошаговым размышлятором, ни разу ещё не видел. Обычно там, где пытаются заставить игрока думать, а не просто тыкать кнопочки с повышенным АРМ – привет, корейцы! – всё равно приходится ставить какие-то стоп-сигналы, чтобы, пока игрок принимает важное сюжетное решение, игра не убежала вперёд паровоза. И наоборот, в играх, рассчитанных на АРМ, искать ответы на какие-то загадки и сложные вопросы просто некогда, всё решается тупо методом перебора. То есть я допускаю, что есть какие-то люди, которые успевают и думать – но они либо кибер-про и чемпионы мира, либо нашли себе реальную работу, которая не хуже задротства в «Старкрафт». Испытатель военной техники, например, или космонавт.

Однако «Узел» сделал благородную попытку таки впихнуть невпихуемое в рамки одного игрового процесса. У меня, казалось бы, не должно быть времени, чтобы размышлять над загадкой кальмара – надо станцией рулить. Но нет, большую часть решений в реальном времени берут на себя замы-искины (или, скорее, один искин в трёх лицах): Нирс, Бриа и главный инженер Томирл. За мною остаются только стратегические решения.

Так что, неспешно катясь на самокате по прозрачному переходному тоннелю в главный хаб и любуясь на звёзды, я как раз таки могу поразмышлять. Точнее, ещё раз открыть описания рас через интерфейс и перечитать, что собой представляет каждая из них.

Значит, ацетики.

Обладают коллективным разумом – уточняется, что именно коллективным, а не ульевым; то бишь индивидуальные личности у них тоже имеются – находятся в постоянном телепатическом контакте друг с другом посредством мицелия (грибницы). При этом особь, оторванная от сородичей, не чахнет и не погибает, а начинает усиленно плодиться и размножаться, создавая себе новых сородичей. Круто, однако. Интересно, мой главный инженер поддерживает связь с диаспорой ацетиков на станции или как раз приступил к процессу размножения, и мне стоит ожидать появления маленьких инженерчиков в тёмных углах станции? Жутковатая картина, но бюджет на найм технического персонала такой поворот, конечно, сэкономит...

Продолжительность жизни у индивидуальных особей небольшая, всего двадцать или тридцать лет, однако с наличием у мицелия общих воспоминаний понятие «индивидуальности» у них довольно размыто.

Комментарий некого Абдуркана Рахмана, этнографа: «Из-за образа жизни и физиологии их мотивация и напористость могут показаться сниженными. Представьте себе поэтически настроенную плесень. Однако не стоит обольщаться: помните, что плесень проникает в конечном счёте куда угодно!»

А вот и уровень технического развития – почему в самом конце и так мало, это ведь самое главное!

А, понятно, почему: «раса не предоставила данные в галактическую справочную систему». Секретничают, стало быть.

Запоздало до меня доходит, что именно так можно было выделить «главные» расы из общего списка: сведений об их техническом развитии в каталоге быть не должно. Раз они самые крутые, то берегут свои секреты. И наоборот, сведений о расах поплоче должно быть вагон и маленькая тележка.

Для проверки открываю статью о Превосходных, и узнаю, что, оказывается, их космические корабли не умеют самостоятельно прокалывать пространство, а вынуждены пользоваться природными аномалиями. Ну да, вот и подтвердилась моя гипотеза, что гонору у них больше, чем влияния.

Ладно, а что у нас известно о тораи?

Тораи оказываются практически полной противоположностью ацетиков – нужно же мне было умудриться сделать их соседями! Они ярые индивидуалисты, живут чаще всего поодиночке. Объединяются только по необходимости. При этом – видимо, для компенсации – обожают красоваться и пытаются всеми силами выделиться из толпы. Раса галактических позёров, короче говоря. Понятно, почему и со мной глава сообщества тораи начал выкрутасничать.

Кстати говоря, заодно узнаю, что никакой он не глава. Любое сообщество у тораи – понятие достаточно условное. В том жилом модуле, который я для них поставил, их всего пять особей. То есть проблемы с ацетиками могут быть как у всех, так и только у двоих. Или у троих. Или у одного моего приятеля, любителя загадок. Это ничего не значит.

Живут тораи долго, пару тысяч лет по человеческому счёту, растут всю жизнь – хотя с возрастом их рост и замедляется. Таким образом социальный статус тораи легко узнать по его размеру. Смотрю на таблицу ростов и понимаю, что мой собеседник подростком уже давно не является, а статус имеет достаточно высокий. То есть его проблему всё-таки придётся решать. Увы. А так хотелось бы списать всё на чьи-то капризы...

Строкой ниже я прочёл «многие этнографы из других рас отмечают, что тораи до преклонных лет сохраняют изрядную инфантильность». И комментарий того же старины Абдуркана: «Кое-кто удивляется, почему тораи, будучи одной из

самых старых рас, вышедших в космос, не спешат подогнать своё поведение под поведение других разумных рас. Но не следует забывать: проблемы с социализацией у существа с размерами и боевыми возможностями как у старинного водного авианосца – это не его проблемы, а в первую очередь ваши».

Уровень технического развития... ага, опять же, не предоставили сведений. Но – одна из старейших рас, вышедших в космос! Это может что-то значить, а может не значить ровным счётом ничего. Или наоборот, даже быть свидетельством со знаком минус: если они долго возятся в песочнице с остальными расами, вместо того чтобы эволюционировать дальше и заниматься перекраиванием ядер галактик или чем там занимаются Предтечи по представлению футурологов, может быть, не так уж они и круты.

А впрочем, чёрт их знает, здешних сценаристов. Они всего-то могли иметь в виду, что тораи особо Древняя Раса с замороченными обычаями, как это чаще всего бывает в космических операх.

Итак, что же имел в виду медузокальмар, говоря, что ацетики заняли их место под солнцем? Уверен, что ключ содержится в описании обеих рас и где-то более или менее на поверхности: начало ведь игры, игрокам не полагается совсем уж головоломных заданий.

Но при этом наверняка и только просмотром лора проблема не решается: это было бы неинтересно. Значит, надо смотреть, что сейчас происходит на станции.

Переключаюсь из представления аватара в представление демиурга, приближаю вид на станцию. Когда увеличиваешь картинку достаточно, верхние панели хаба «пропадают», и можно наблюдать активность на станции своими глазами. А с активностью у нас хорошо, глаз радуется! Техники в форменных комбезах что-то чинят, корабли швартуются в доки и отбывают прочь, уже появились инопланетяне-транзитники всевозможных форм и размеров, в рубке тоже идет какая-то движуха – суетится вахтенный экипаж, а парадом командует верный Нирс Раал...

Всё замечательно, только красный треугольник тревожного сигнала в левом нижнем углу портит картину.

Кликаю на него.

Что за... Когда мои фонды так просели?! Точно помню, что у меня было полтора миллиона кредитов! А теперь уже меньше пятисот тысяч, и деньги продолжают таять! То есть нет, прибывают иногда, но уменьшаются быстрее.

- Демьян! - рявкаю. - На чём я теряю деньги?

- Не понял вопроса, - мгновенно отвечает искин. - Все расходы учтены.

Ну я же говорю, издевается!

- Куда уходят деньги? - перефразирую.

- На текущее обслуживание станции, а также особые распоряжения капитана. Если желаете узнать подробнее, рекомендую проверить журналы заместителей капитана. Больше всего средств учитывается в журнале заместителя по хозяйственной части Нирса Раала.

Послушно открываю требуемый лог - благо он выезжает на панели справа, стоит провести там своей виртуальной рукой. Вроде всё в порядке - рутинные наймы работников, заключение контракта с гильдией докеров, переоборудование станции по особому распоряжению капитана... Ого! Двести тысяч кредитов! На что такая сумма?! Это почти что как строительство нового модуля!

Тыкаю в эту строчку, надеясь, что там будет написано подробнее. Подробного описания нет, но есть фотографии: рабочие соскабливают цифры с модулей и наносят новые. Да чтоб им!..

- Демьян, почему эта процедура стоит так дорого?

- Потому что в связи с деликатностью и нестандартным характером работ к ней нельзя привлечь фабрикатов и роботов-ремонтников. Работа биологических разумных существ в условиях вакуума оплачивается по повышенной ставке. Отдельных затрат требует соблюдение техники безопасности.

М-да. Логично, конечно.

– Демьян, – говорю, – почему система не спросила у меня подтверждения на трату такой крупной суммы?

– Потому что у вас не включено подтверждение расходов по обслуживанию станции.

Замечательный исчерпывающий ответ.

– Демьян, включи запрос подтверждения расходов по обслуживанию станции!

Тут же перед глазами вспыхивает каскад – да что там, просто лавина! – табличек-уведомлений.

«Акт сдачи-приемки работ по починке левого выпрямителя в коридоре АИ-343», «Ведомость планируемого расхода белковой массы в столовой для персонала на дату 8090-23/55», «Зарплатная ведомость клинингового персонала» – вот только три из тех, что я в спешке заметил. Ну ни хрена ж себе, и не лень кому-то было это продумывать! Или это такая пасхалка для излишне дотошных игроков, и на самом деле вся бюрократия не «настоящая», а генерируется случайным образом?

Вспоминаю свои недавние мысли о том, что у игрока в стратегию должно быть время подумать.

– Демьян, отключи запрос разрешений, одобри все расходы, предложенные за время действия запроса, – распоряжаюсь я. – Настрой запрос разрешений на разовые траты средств более... ста пятидесяти тысяч кредитов.

Тоже не панацея, конечно, но, по крайней мере, убережёт меня от совсем уж неприятных сюрпризов.

– Сделано, – сообщает Демьян.

Многочисленные окошки-таблицы милосердно сворачиваются и улетают в космическое небытие. Бр-р-р, терпеть не могу документы! Даже специально плачу банку, чтобы там считали и платили мои налоги за меня. Хотя, разумеется, сам всё потом проверяю. Такие вещи нельзя пускать на самотёк.

Грустно смотрю на свой продолжающий медленно убывать счёт. Нажимаю на расшифровку. Да, вот они, доходы от аренды, вот плата от докеров, вот пошлины транзитных рейсов... А вот расходы на поддержание хаба и модулей, зарплаты персоналу... Моя зарплата, кстати, равна нулю. Зря это они. Отчисляли бы хоть что-то, ну хотя бы чтобы я мог символически передать это станции и тем поднять свою репутацию.

Короче, нужно больше золота! А для этого, конечно же, нужно строить зиккурат... тьфу, новые модули, которые будут шинковать капусту. Как раз я собирался этим заняться, когда капризный кальмар меня отвлек.

Причём надо торопиться: ещё немного, и мой баланс просядет настолько, что даже на самый простой модуль не хватит!

Значит, разборки грибов и кальмаров откладываем, занимаемся пока расширением капитальных фондов.

– Демьян, где в окрестностях этой системы можно найти самое лучшее сырьё для строительства станции?

– Таких мест три, – сообщает Демьян.

И выкидывает поверх всего три картинки с разными участками пространства. Один, кстати, совсем неподалёку: мой окольцованный газовый гигант угадывается на заднем плане.

Эти сектора пространства усеяны космическим мусором. Я вижу, как мимо «камеры» проплывает нечто, похожее на искореженную решётку радиатора от автомобиля. Потом камера меняет положение, и в фокус попадает, медленно вращаясь...

Да это же кусок модуля с выходящим из него обрубком связующего коридора! Теперь я их ни с чем не перепутаю.

– Демьян, что это? – спрашиваю я, уже догадываясь об ответе.

– Предыдущие попытки построить станцию «Узел», – сообщает искин.

- Давай угадаю... погибли в результате военной агрессии?

- Одна - да, одна - в результате саботажа, ещё одна - по неизвестным причинам, - методично поправляет меня искин.

Отличный лор, что сказать.

Деньги: 482 000 кредитов

Характеристики капитана:

Репутация - 441

Харизма - 5

Дипломатичность - 2

Предприимчивость - 4

7

Ну что же, поработаем космическим мусорщиком. А что? Благородное начинание, между прочим. Космический мусор на орбите Земли ещё в прошлом веке начал становиться серьёзной помехой для запуска космических аппаратов. Видел я даже мультфильм один, где герои сбором такого мусора и занимались... в перерывах между корпоративными разборками и убеганием от космических террористов.

Впрочем, изначально я ничего такого не ожидал. Мне казалось, что достаточно, как в начале игры, натравить паучков-фабрикаторов на нужный участок пространства и сказать им «фас» - а дальше они сами прекрасно все сомномят.

Не тут-то было. Оказалось, что после начала игры такая халява уже не прокатывается, и поиском стройматериалов нужно заниматься лично игроку. Такая особая мини-игра, где ты управляешь робокатером с сачком (серьёзно, сачком!) и хватаешь куски камней. Чем удачнее поймал, тем больше очков выбиваешь. В конце эти очки обмениваются на очки репутации, правда, по совершенно грабительскому курсу – сто к одному.

Забавно, конечно: гонять по коридорам на самокате, значит, не капитанское дело, а вот самолично собирать мусор – достойное и благородное занятие? Хотя, по-моему, в реале это был бы плохой менеджмент.

Но, как ни странно, процесс мне понравился. Своеобразная разгрузка для мозгов. Сидишь себе, жмёшь кнопки, медитируешь, как в старинных игрушках. Опять же, сделано было реалистично: прежде чем поймать какой-нибудь осколок, нужно было уравнивать свою скорость с его, примериться, и только потом жать – а то улетит.

У меня дважды выломало сачок обломками со слишком большими скоростями, пока я приноровился. К счастью, здесь реалистичность тоже давала сбой, и сачки после десяти секунд штрафного ожидания появлялись заново как ни в чём не бывало. Мол, «роботы провели ремонт и замену штатного оборудования».

В середине этой мини-игры меня и застаёт зов реальности: Белкин опять дёргает проводок от виртуального шлема.

Ну пора так пора.

Из космической ночи, расцвеченной стараниями заботливых дизайнеров сиреневыми и зелёными светящимися туманностями, я выпадаю в серый февральский вторник и привычные заботы брэнного тела. Чай с пельменями для себя, а для Белкина... что там по расписанию на холодильнике?.. Влажный корм. Да, знаю, все ветеринары по-разному советуют: кто-то – что, мол, если сидит на сушке, то пусть сидит на сушке, кто-то – что кормить только натурой. Но я доверяю своему привычному врачу из клиники на углу. А он советует два раза в неделю влажный, остальное – сухой.

Этот-то врач мне Белкина и всучил в своё время, когда я приходил усыплять Друга. А я, идиот, ещё и отбивался: мол, не хочу сфинкса, и вообще после Друга

никого не хочу, идите в пень, Александр Васильевич!

Не отбился, и очень этому рад. Если бы не Белкин, тогда крохотный комочек с сильнейшей простудой и потянутой лапкой, чёрта с два я бы пережил ту осень. Хреновая она у меня выдалась, прямо скажем.

Можно сказать, я и в тестеры пошёл из-за Белкина – нужно было выплачивать кредит за лечение Друга, а новому котёнку тоже и лекарства, и корм подавай. Сисадминской зарплаты не хватало... Но это уже отдельная и не слишком интересная история.

Пока пью чай, наглаживая довольно урчащего Белкина, размышляю об игре. Впечатление у меня от первых нескольких часов игрового процесса очень богатые. Во-первых, сложность и реалистичность зашкаливают. Не представляю, что за контора её спонсировала. Нет, рано или поздно расходы они окупят – причём скорее рано, чем поздно. Потому что, несмотря на задротство, несмотря на отдельные фишки, которые не всякому игроку придется по душе, игра просто прорывная. Для виртуальных шлемов сейчас много тайтлов выходит, но в первый раз вижу такой, чтобы всерьёз затягивал.

Не Лукьяненковская «глубина», конечно – всё равно картинку с реальностью не перепутаешь, несмотря на все старания художников – но эмоции вызывает вполне реальные.

Вспоминаю свои первые мысли: мол, судя по участию этого самого НИИ когнитивного и бихевиористского мозгношательства, речь идёт о какой-то тестовой системе. Может быть, оно и так, конечно, но тогда тестируют не меньше чем на управленца из президентского аппарата, причём это только предварительный этап отбора. Уж больно много ресурсов в игру вложено, и при этом она всё равно остаётся лишь игрой – в реальной обстановке игрок, даже демонстрирующий хорошие результаты, неизбежно будет действовать по-другому. То есть затрат до кучи, а выхлопа – чутка.

Скорее, наоборот, институт привлекали для каких-то своих целей... Ну например, сделать игру максимально психологически достоверной. А там уж какой-нибудь доктор наук подсуетился и свою тему пропихнул, добавив некоторые особенности, которые в стандартной игре не встретишь... Потом результаты тестирования обработает и монографию тиснет.

Но какова цель разработчиков в таком разе?

Подумал и решил, что не знаю. Ну, может быть, у какого-нибудь компьютерного миллиардера засвербило создать Идеальную Игру, как он её понимает. Или у престарелого Илона Маска, отбывающего ныне срок в тюрьме за растраты, нашёлся идейный последователь, который пропихнул эту игру у правительства как реальную систему подготовки менеджеров настоящей космической базы... Правда, не представляю уникала, который умудрился выбить такие фонды у нашего правительства – всё же денег у него не в пример меньше, чем у американского времён моего детства.

А может, кто-то решил подмять гейминговый рынок с помощью бомбической игрушки, и параллельно с выходом планирует чёрный пиар, корпоративные захваты и прочее разное всякое. Ну в этой теме я совсем не разбираюсь, так что можно себе всё что угодно вообразить.

В общем, гадать можно бесконечно, нужно просто держать в уме, что игрушка непростая, и что-то создатели темнят. Меня это, конечно, вряд ли коснётся. Ну разве что они в самом деле подомнут весь рынок и сдемпингуют тарифы на услуги тестеров... (На этом месте большинство моих коллег сардонически бы рассмеялись и сказали «Куда уж ниже!»). Но это вряд ли.

А скорее всего, надо просто следить внимательно, вдруг да откроются всякие интересные возможности. Ну мало ли. Вдруг речь в самом деле идёт о подготовке каких-то уникальных спецов по чему-то там?

Вспоминаю шутку про реальную отправку к инопланетянам. Отличный был бы сюжет для фантастического романа. И я бы, кстати, согласился не задумываясь.

* * *

Пока я выпадал в реал, в игре время не шло – это плюс. А то знаю я эти новомодные игры, где приходится каждый раз отправлять аватар «спать» в безопасное место, а не то его ограбят, убьют или изнасилуют, заодно забрав деньги и шмот. Некоторым нравится, но как по мне, только лишнее неудобство для игрока.

Я люблю игры, я ими на хлеб зарабатываю, но по мне так они не должны превращаться в религию. Надел шлем после работы, поиграл часа два, снял шлем – вышел из игры. Без всяких лишних сложностей. Которые, между прочим, значительно продлевают среднее время нахождения в виртуальности и могут спровоцировать проблемы со здоровьем или даже гибель – как в нашумевшем деле Димы Белова (хотя там не очень ясно, от чего парень в итоге скопытился. Вроде и в самом деле тромб был). Недаром несколько раз в разных странах «сонный выход» пытались запретить, а в Казахстане даже запретили.

А вот то, что меня встретили те же самые нерешённые проблемы – это, конечно, минус. Кальмарно-грибной конфликт (звучит почти как название салата – или причины несварения желудка) по-прежнему в разгаре. И хотя материала я набрал достаточно за время своего мусорного рейда, денег у меня на строительство модуля осталось... ну не впритык, но только-только запустить его и продержаться несколько отчётных периодов, пока я начну получать прибыль.

(Расчёты тут проходили не раз в сутки и не раз в месяц: денежный поток тёк непрерывно, а аренда вообще капала чуть ли не поминутно. Условность, конечно, явно идущая в разрез с реальностью, но зато это позволяло играть с интересом, а не скучать – или нервно грызть ногти – ожидая, когда невидимая игровая бухгалтерия подведёт баланс.)

Быстро проглядываю опции строительства.

О, надо же, у меня теперь хватает репутации на более дорогой модуль, из тех, которые стоят триста пятьдесят! А вот денег на него – не хватает. Ну то есть хватает, но я уйду в минус...

А допустим ли в игре отрицательный баланс? Не помню.

– Демьян, – спрашиваю, – что будет, если я потрачу фондов больше, чем у меня есть?

– Какое-то время разницу можно будет скрывать от аудиторов, поскольку большинство расчётов ведётся в безналичном формате, – проговорил искин с невозмутимостью английского дворецкого, которого спросили, где лучше спрятать тело. – Потом информация о том, что вы находитесь в долгу у Банка Межзвёздного содружества, выйдет наружу, и ваша репутация начнёт падать.

– Насколько быстро?

– Не могу сказать точно. Зависит от многих факторов.

...То есть создатели игры скрыли эту информацию и, скорее всего, включили элемент случайности, чтобы игроки не расслаблялись. Ну я и не расслабляюсь.

Прикидываю варианты. Можно, конечно, поставить ещё один дешёвый модуль – но плата за аренду в нём значительно ниже, и средства будут сочиться по капле. А в дорогом модуле один раз оплатят проживание – и все мои проблемы решены...

Была не была. На то и игра, чтобы рисковать.

Выбираю один из дорогих модулей – тот, на который глаз лёг. К сожалению, заранее посмотреть, кто в этом модуле будет жить, нельзя. Можно только прикинуть по базовым характеристикам.

Вот в этот, судя по всему, заселится ещё одна гуманоидная раса... ну хотелось бы надеяться. Кто-то типа людей или Превосходных. Но раса рангом повыше последних: тут в игре зависимость, похоже, прямая – много платить за аренду могут позволить себе только крутые расы.

Хотя ацетики и кальмары живут в модулях начального уровня... Ну да ладно, с этим разберусь ещё.

Моё новое приобретение выглядит роскошно: сам шар значительно больше, а под куполом виден самый настоящий лес. Причём не идиллический лес с деревьями-великанами, глядя на который хочется воскликнуть «О, Элберет! Гилтониэль!», скорее что-то из сказаний северных народов. Приблизив модуль, вижу острые гранитные скалы, узкие каньоны, суровые деревья навроде хвойных... А где их жилые пространства? Не спят же они под ёлками?

Впрочем, и жилые пространства я довольно быстро нахожу. Как ни странно, это палаточные лагеря, которые наводят меня на мысли о средневековых ристалищах. И много их. Поразительно. Что за высокоразвитая раса живет в палатках и не нуждается в атрибутах цивилизации? Или я просто не вижу их,

эти атрибуты?

Так или иначе, модуль в строю и готов к приёму гостей. Осталось только их дождаться.

Вижу на боковой панели сигнал: кто-то вызывает капитана «Узла».

Переключаюсь в режим аватара, благо сам аватар сейчас находится в рубке.

На пульте управления – только Бриа, выглядит она одновременно обеспокоенной и извиняющейся.

– Капитан, – говорит она, – у нас проблема. Мои соплеменники не хотят заселяться.

– Ваши соплеменники должны заселить новый модуль? – догадываюсь я.

– Да, но в связи с тем, что на станции конфликт, они не желают этого делать. К сожалению, мне не хватает ранга, чтобы принести надлежащие заверения Старейшине.

Вздыхаю. Ну да, снова мой помощник в области дипломатии выступает в качестве говорящего автомата. Надеюсь, по мере развития сюжета это изменится, а то не очень понятно, зачем она нужна вообще. Обошлись бы одним Демьяном. Разве только для антуражности?

– Хорошо, вызови его, я дам все заверения.

– Её, – поправляет меня Бриа, – вы, должно быть, запомнили. Талесианки бывают только женского рода.

Она именно так и сказала: «рода», не пола. Тут же я понял, – вернее, вспомнил – почему так. Я же читал про них в справке, и тогда ещё отметил, что, похоже, передо мною классическая раса амазонок. Хотя на самом деле они не воительницы, фишка у них другая – они разумные растения. Фактически они бесполое: каждая талесианка представляет собой всего-навсего семя, развившее разум и способность передвигаться. Когда им нужно продолжить

род, они прорастают, и на одном дереве появляется сразу много коконов-семян с новорожденными. Личность «матери», которая превращается в дерево, при этом, естественно, умирает... правда, сами талесианки не считают это смертью.

Но иллюстрация, которая сопровождала статью, совершенно не походила на Бриа! На ней была женщина с кислотно-зеленой кожей, совсем без волос и татуировками на лице. Неужто дизайнеры в кои-то веки подумали о вариативности внутри вида?

– Хорошо, вызови Старейшину.

– Я могу попробовать, – с сомнением говорит Бриа, – но думаю, что она и с вами откажется беседовать. У вас недостаточная репутация для этого.

Угу, почему-то я так и подозревал.

– Значит, чтобы они заселились, я должен разрешить конфликт грибного салата... то есть, прошу прощения, ацетиков и тораи? – спрашиваю обречённым тоном.

– Боюсь, что так, капитан, – в голосе Бриа звучит искренняя симпатия. – И вам придётся поторопиться: Старейшине не нравится, что её заставляют ждать, так что ваша репутация в Межзвёздном содружестве теперь постоянно падает.

Проверяю статьи: Бриа совершенно права. Ха, а я-то считал, что пятьсот очков репутации – огромный бонус! Такими темпами его только-только хватит, чтобы задницу прикрыть.

Да ещё и деньги кончаются. Смотрю, на кнуты игра не скупится. Надеюсь, и с пряниками будет так же хорошо, а то что-то игровой процесс чересчур стрессовый получается.

Хмыкаю и погружаюсь в хитросплетения взаимоотношений своих условно-кулинарных друзей. Лучше поздно, чем никогда.

Деньги: 104 893 кредита

Характеристики капитана:

Репутация – 438

Харизма – 5

Дипломатичность – 2

Предприимчивость – 4

8

Место под солнцем – это надо же придумать!

Смотрю физиологические параметры расы ацетиков. В справке их не густо – чай, не медицинская карта. Но, как я и подозревал, солнечный свет им не нужен или почти не нужен: грибы себе и грибы.

Что касается медузокальмаров, то там вопрос сложнее. У себя на родине они заселяют как фотическую, так и придонную зоны океанов. Причём, подобно земным кальмарам, имеют тенденцию опускаться тем ниже, чем старше и больше становятся. То есть солнечный свет для них играет значительную роль в детстве. Взрослые особи свободно обходятся без него.

Проверяю, есть ли у меня на станции тораи детского или подросткового возраста. Нет, нету. Все пять индивидуумов, проживающих в модуле, точно перевалили за пятьдесят земных лет. Тораи взрослеют медленнее, но это у них все же возраст совершеннолетия.

В общем, попытка трактовать слова кальмара буквально ничего мне не даёт.

Решаю проведать ацетиков и спросить, а что они-то думают о конфликте. Лучше поздно, чем слишком поздно.

В модуль ацетиков мне зайти удастся, но, в отличие от модуля тораи, особой переговорной на входе нет – меня сразу встречает стена земли с неровной дырой единственного входного тоннеля. Из спецификаций знаю, что этот модуль почти целиком забит искусственной субстанцией, по структуре очень похожей на сырую почву.

Поежившись, ныряю в дырку. Выглядит, словно действительно спуск под землю: узкие, тускло освещённые коридоры, где так и кажется, что стены вот-вот обрушатся и погребут тебя. По этим стенам пульсирует уже знакомая мне серебристая паутина, точно такая же, как та, что опутывает стены моей станции и исходит от инженера Томирла. А может быть, та же самая – кто знает? Томирл ведь поддерживает связь с родичами. Это и есть пресловутый мицелий.

С запозданием до меня доходит, что с помощью мицелия инженер получает инфу о состоянии станции. При его работе очень полезно!

Кроме «паутины» есть и другие... украшения: оранжевые и зелёные наросты, иногда на стенах, иногда на потолке. Они же источники света, тусклого и тревожного. Очень радуюсь, что виртуальная реальность не передаёт запахи: жилище ацетиков умудрились отрисовать так, что даже по картинке чувствуется, насколько тут влажно и холодно. И, скорее всего, воняет. По крайней мере, мне упорно кажется, что эти пульсирующие сгустки должны вонять.

В общем, если бы я сочинял зловещее логово зловещих инопланетян, лучше бы не придумал. Но когда Демьян доводит меня до переговорной комнаты («поверните направо... триста метров прямо»), то ничего зловещего я в ней не нахожу.

Как и Томирл, ацетики походят на фигурки будды или каких-нибудь древних божков. Точно так же, как и фигурки будды все разные, эти грибы тоже отличаются и формой, и размерами. В переговорную комнату их набилось штук десять. Попадают и пузатые, и довольно худые. По лицу их, правда, отличить сложно. Лица у них в первом приближении похожи на человеческие: два раскосых непроницаемо-черных глаза, словно прорези в маске, едва намеченный нос и широкий улыбчивый рот, у некоторых с пухлыми губами, у некоторых вовсе без губ. Пожалуй, наличие или отсутствие губ – единственная физиогномическая черта, которую я могу опознать. В остальном отличаю их только по размерам и форме тела.

– Я Лерл-Теккерл, меня выбрали говорить за эту грибницу, – произносит один из них высоким женским голосом.

Забыл – а может, пропустил при чтении – есть ли у ацетиков пол, или они отличаются только тембром голоса. Наверное, последнее... вроде бы у земных грибов половое размножение отсутствует. Однако начинаю сразу же думать о Лерл как о женщине.

Меня подмывает спросить, зачем тогда здесь целая делегация, но очень может быть, что это свита, как у земных официальных лиц. Остальные ацетики разглядывают меня, так и хочется сказать, «по-детски любопытными глазёнками»: глаза слишком большие для лиц, пропорции, как у младенца. Конечно, если вы знаете о существовании младенцев исключительно из фильмов ужасов.

Все ацетики одеты в разноцветные тоги. Правда, разноцветность эта такая же кислотная, как их слизневидные светильники. Такие оттенки можно найти на раскрашенных граффити стенах в каком-нибудь гетто или в творениях особо авангардных модельеров. Чокнутых модельеров. Мне, похоже, очень повезло, что Томирл носит форму!

– Чем могу помочь уважаемому капитану «Узла»? – продолжает Лерл.

Ну вот, наконец кто-то хочет помочь! Всегда бы так. И не требует от меня официальной формулы «Чем могу быть полезен», в моих глазах это большое преимущество.

– Вы очень мне поможете, если расскажете о сути вашего конфликта с тораи.

– Не совсем понимаю вас, – говорит Лерл безмятежным тоном. – У Экспансии Аце нет конфликта с расой тораи.

Экспансия Аце – это так они своё правительство называют. Или государство в целом, тут я точно не помню.

– Однако тораи считают, что конфликт есть, – говорю я.

– Их право так считать.

На круглом лице Лерл – широкая невозмутимая улыбка. Выглядит она не слишком приятно, потому что губы отсутствуют.

– А вы можете назвать причину, по которой они с вами конфликтуют? – спрашиваю я.

Лерл склоняет голову на бок и смотрит на меня как-то оценивающе.

– У вас красивая душа, капитан, – говорит она. – Ваш вид – новый вид, мы ещё плохо вас знаем. Но вы, должно быть, подвержены иллюзии, что можно читать других разумных существ, как открытую книгу.

– Отнюдь, – говорю я, гадая, что скрывается за этой сентенцией, и можно ли так сформулировать вопрос, чтобы «отпереть» доступ к полезной информации. Наверняка же искин, управляющий Лерл, уполномочен мне её выдать при каких-то условиях. – Но я знаю, как развиваются конфликты. Обычно сторона, которая считает себя обиженной, заявляет о своей обиде. Тораи выдвигали какие-то претензии к вам?

– Тораи выдвигают множество претензий как к Экспансии Аце, так и ко всем остальным правительствам всех остальных рас, – Лерл говорит со мной как с несмышлёным ребёнком.

– Я имею в виду конкретно к вам, на станции, какие они выдвигали претензии?

– Никаких.

– Никаких? – я подозрительно смотрю на Лерл.

Она продолжает так же в упор глядеть на меня и, хотя ростом она не доходит и до плеча моему аватару (делаю этот вывод по углу зрения), всё равно у меня возникает упорное ощущение, что меня считают милым, но несмышлёным, и что ниже достоинства добропорядочного ацетика повторять свои слова дважды.

Поэтически настроенная плесень, как же!

Пробую ещё раз (все знают, как важно верно формулировать запросы):

– Какой ещё информацией, относящейся к конфликту, вы можете со мной поделиться?

Лерл улыбается чуть шире.

– Всего лишь слухами и сплетнями. Если вы, капитан, заинтересованы в них.

– Ещё как заинтересован, – говорю я.

Ну наконец-то! Вот уж действительно, ларчик просто открывался.

Сформулированный максимально широко вопрос таки позволил наткнуться на нужные мне сведения.

– Тораи не нравится вид из их модуля, – охотно поясняет грибообразная.

И молчит. И смотрит на меня так же ласково и снисходительно одновременно.

– Это всё? – уточняю я.

Лерл продолжает смотреть. Мол, зачем объяснять очевидное.

– Тогда разрешите откланяться, – говорю я.

Не знаю, откуда вылезает эта фраза. Должно быть, что-то в манере общения ацетиков располагает к старомодной вежливости. Несмотря на жутковатый антураж и то, что ацетики мне совершенно не помогли, что-то в них мне импонирует.

– Если вам нужно моё разрешение, то охотно его дарю, – тут же отзывается Лерл.

Снова отмечаю очень качественное программирование искинов. И ещё раз даю себе зарок: не сыпать привычными речевыми формулами, ещё примут за чистую монету! Например, если решу повыпендриваться и ляпнуть кому-нибудь «ваш

покорный слуга», с этого кого-то волею разрабов станется решить, будто я в самом деле поступаю к нему в услужение.

Выхожу из модуля ацетиков – и сразу же переключаю обзор в режим демиурга. Мой аватар, если дать ему достаточно времени, не спеша вернётся в рубку своим ходом. Это я уже выяснил на практике. Очень удобно: если бы приходилось, переключая режимы, каждый раз находить аватар там, где ты его оставил, я бы ничего не успевал делать на станции.

В режиме демиурга нервно смотрю на панель финансов. У меня уже долг! Цифры показывают минус. Демьян сказал, что ещё какое-то время эту ситуацию можно будет скрывать от широкой общественности, но недолго.

Плюс моя репутация продолжает падать с каждой минутой – а всё из-за флота талесианок, который по-прежнему висит на границе системы и не торопится причаливать к моему доку.

Приближаю их корабли и некоторое время рассматриваю. Дизайнеры, которые их проектировали, своё дело знали: звездолёты этих недоделанных дриад напоминают одновременно кленовые «вертолётники» и ещё что-то растительное, но в то же время смотрятся технично и футуристически. А ещё нежно, я бы даже сказал, «по-весеннему» светятся изнутри зелёным.

Напрашивающееся, но эффектное визуальное решение: практически всё, что тут летает в космосе, так или иначе подсвечено, изнутри или снаружи. Красиво и выделяется на чёрном фоне, ничего не скажешь. И при этом художникам как-то удалось избежать эффекта мультяшности.

Но размышлять о красотах вымышленной реальности, созданной за многоденег, мне недосуг: надо проходить игру и получать собственное бабло. Перевожу «камеру» на станцию. Вот она, медленно и величественно плывёт в пустоте, обходя по широкой орбите свой «горячий Юпитер» (наверное, правильнее было бы назвать его «горячим Сатурном», но раз уж начал думать про него как про Юпитер, пусть будет Юпитер... да и кольца для Сатурна всё же маловаты) и обходя по ещё более широкой орбите далёкую звезду.

Как раз сейчас я наблюдаю восход звезды из-за края газового гиганта. Нарисовано очень красиво. Первые лучи вспыхивают в атмосфере, обводя

планету сияющим контуром. Потом сама звезда выкатывается из-за её громадного бока, и её лучи падают на модуль ацетиков – тускло-коричневый, несмотря на прозрачную верхнюю часть, ведь он целиком заполнен этой псевдопочвой. Модуль тораи остается в тени, которую роняет на него модуль ацетиков и сам хаб.

Да чтоб вас!..

Вызываю модуль кальмаромедуз, ни на что особенно не надеюсь – я ведь не знаю имени того кальмара, с которым говорил последний раз.

Однако на голографическом экране возникает именно он: узнаю его по расцветке. Теперь, визуально уменьшенный, он выглядит довольно нелепо, не величественно и не пугающе.

– Ну как, капитан? – спрашивает мой собеседник почти издевательским тоном. – Никак не можете разгадать мой ребус? Ай-яй-яй, стыд и позор, он ведь элементарно решается!

– Да нет, почему, – возражаю я. – Разгадал. Но ведь только детям и подросткам из вашей расы нужен солнечный свет?

– Нужен? Да. Нравится? – Кальмаромедуз на экране делает сложный жест щупальцами. – Нравится солнечный свет всем! Поверьте, мой народ далёк от идей экспансии, которые легли в основу Межзвёздного содружества... Взрослые тораи сотрудничают ради общего выживания, это так, но заставить себя трудно. Вряд ли бы кто-то из нас согласился бы прилететь на станцию, если бы мы не знали, что модуль будет прозрачен. Перспектива снова увидеть свет, похожий на тот, что встретил нас при рождении – это дорогого стоит, знаете ли!

Еле сдерживаю чертыхание.

Место под солнцем, в самом деле! Конфликт яйца выеденного не стоит, а столько драмы развели. Правильно про тораи написано в перечне разумных рас, я бы и порезче выразился.

– Ждите, – говорю я, – скоро проблема будет решена.

И отключаюсь.

Затем обращаюсь к искину-секретарю:

– Демьян, сколько будет стоить повернуть станцию таким образом, чтобы солнечные лучи свободно падали на модуль тораи?

– Вопросы стоимости различных работ находятся в компетенции вашего зама Нирса Раала, – невыразительно отвечает искин.

Вздыхаю. Чертова реалистичность. Ведь всё равно одной системой управляется, мог бы и ответить для скорости. Пока связываюсь с Нирсом, пройдёт драгоценное время, за которое у меня увеличится долг перед банком, а моя репутация просядет ещё сильнее!

Тем не менее переключаюсь на аватара – к счастью, пока я болтал с кальмаром, он уже дотелепал до рубки.

– Нирс! – рявкаю я на зама (к счастью, он тоже в рубке). – Сколько будет стоить повернуть станцию таким образом, чтобы модуль тораи оказался под солнечными лучами?

Нирс удивленно смотрит на меня.

– Нисколько, капитан, – говорит он. – Точнее, это можно сделать в рамках плановых затрат на коррекцию орбиты. А их оплачивает Межзвёздное содружество.

– Тогда, – говорю, – проведи такую коррекцию!

Нирс оборачивается к одному из населяющих рубку вахтенных неписей и отдает соответствующий приказ. После чего прямо на моих глазах вид из рубки – стены ведь прозрачные, как в диспетчерской башенке – начинает меняться. Планета смещается в сторону, центральная звезда начинает бить в глаза.

– Установить поляризационные фильтры, – командует Нирс.

Потом оборачивается ко мне.

– Довольны, капитан?

Доволен ли я?

Передо мной на пульте выскакивает сообщение:

«Ардено Нолькарро (тораи): Поздравляю, капитан, вы не безнадежны! Конфликт с нашими мицелиезависимыми друзьями считаю исчерпанным!»

Затем вижу ещё одно сообщение, на сей раз системное:

«Вы разрешили конфликт начального уровня между двумя разумными расами!
Бонус: +200 к репутации. Бонус: +5 к дипломатичности, +2 к харизме, +1 к предприимчивости. Доступно новое умение: “Многосторонние переговоры”.
Бонус: Банк Межзвездного содружества увеличивает максимальный размер займа для вас до 500 000 кредитов».

А потом ещё одно сообщение, в другой рамке:

«Поздравляем! Вы заявили о себе как о полноценном агенте по дипломатической работе с инопланетными расами! Теперь ваша репутация будет изменяться непрерывно, в зависимости от каждого принятого вами решения. Следите за счётчиком репутации, чтобы не оказаться в минусе. Вам будут приходить сообщения только о крупных репутационных бонусах и штрафах».

Бонус радует, а вот как относиться к новостям о репутации, я даже не знаю. С одной стороны, вроде и удобнее, а с другой – так недолго упустить серьёзные проблемы!

Во всяком случае, хорошо, что конфликт исчерпан. Если ещё и талесианки теперь заселятся...

А вот, кстати, и сообщение от них:

«Поскольку вы разобрались с конфликтом на вверенном вам объекте, мы готовы принять ваше приглашение. Однако настаиваем на снижении стоимости аренды на пять процентов».

Чтоб им! Это, конечно, всё равно окупит постройку модуля, но долг я теперь буду выплачивать дольше... Тем более что налички за успешные разборки с жалобой кальмаров мне не дали, только кредит увеличили. А я так надеялся.

– Поздравляю, капитан! – вдруг говорит Бриа, улыбаясь мне. – С боевым крещением!

Что ни говори, а даже от искина это слышать приятно.

Деньги: – 504 004 кредита

Характеристики капитана:

Репутация – 560

Харизма – 6

Дипломатичность – 7

Предприимчивость – 5

9

Иду по коридору станции, осматриваю его хозяйским глазом. Вроде всё в порядке. Тоннель выглядит непредсказуемо, меняется каждый день. Когда начинал, всё здесь было серым и утилитарным. Теперь признаки чуждых культур и образов жизни мало-помалу просачиваются изо всех модулей.

Ну серебристую паутину мицелия на стенах в расчёт не берём – это не заслуга ацетиков в целом, это мой главный инженер подсуетился. У него такой метод

узнавать, что творится на станции и где. При этом всякая примитивная подслушка его не интересует – я спрашивал, да и в спецификациях игры копался. Мицелий в принципе не умеет «подслушивать» и «подглядывать»: ни глаз, ни ушей у него нет. Правда, он воспринимает вибрации, но недостаточно чувствителен, чтобы разбирать сказанные слова, если только говорящий буквально не прижимается губами к стене. Или так принято считать. А вот сбои в работе разных механизмов мицелий, выращенный Томирлом, засекает на ура. Лучше датчиков.

Кроме мицелия под потолком тянутся зелёные лианы, вроде ползучего винограда. Они как раз цветут, распыляя в воздухе золотистую пыльцу и иногда роняя вниз бледно-сиреневые лепестки. Думаете, это от растительных талесианок? Ничуть не бывало! Те, как ни странно, особенной любви к зелени не имеют... или, по крайней мере, не демонстрируют. Это омикра постарались.

Омикра – маленькая и не очень значительная раса, судя по тому, что об их технических достижениях в правилах написано масса интересного. А маленькая ещё и буквально. Внешне они похожи на мышей, размером примерно с белку. Лианы используют для того, чтобы без помех перемещаться по станции: на полу им некомфортно, могут задавить. Пришлось разрешить, хотя мой главный врач и санитарный отдел в полном составе постоянно ругаются на эти цветочки: потенциальный сильный аллерген. А лепестки сводят с ума роботов-уборщиков.

Вот и сейчас один такой электронный паучок ползает по полу, пытается подобрать надоедливый мусор. А лепестки лёгкие, их относит в сторону даже ветерок и вибрация от шагов моего аватара. Попробуй излови!

Паучок долго надрыгается, потом замирает на месте и начинает мигать: вызывает робот-пылесос. И это, прошу заметить, не такой робот-пылесос, какой трудится у нас в квартирах. Это здоровая дура, которая ползёт по коридору, перегораживая половину, и засасывает в себя реально всё, что оказалось на полу или слишком близко от пола. Неудивительно, что омикра предпочитают перемещаться по своим лианам!

Подношу ко рту браслет-коммуникатор.

– Бриа!

Экран с изображением моей помощницы-талесианки появляется над браслетом по одному запросу. Не надо ни номер называть, ни особый канал включать. Очень удобно.

- Да, капитан? – спрашивает она своим ангельским голосом.

- Направь ещё одну ноту протеста главе самоуправления омикра. Они обещали пресечь цветение.

- Будет сделано.

Бесплезное дело, эти ноты. Как я понял, поговорив с Бриа и Демьяном, а также почитав ещё правила игры, подобные меры становятся действенными, когда зарабатываешь высокую репутацию. Моя пока невысока. Играю в «Узел» уже несколько дней, но выше тысячи поднимался всего пару раз – и тут же терял очки. Сейчас репутация колеблется у отметки 930, и я уже голову сломал, как её повысить. Цифра в десять тысяч, установленная условиями моего контракта, выглядит даже не недостижимой мечтой, а откровенной издёвкой.

Нет, конечно, есть такой инструмент, как сбор космического мусора, который заодно позволяет доставать ресурсы... Но уж больно долго приходится его собирать, чтобы значимо поднять репутацию! А на станции за это время не один кризис может наклюнуться.

Ну что же, зато с долгами я наконец расплатился, это не может не радовать. Вот буквально только что новый модуль заказал. Да и на станции сейчас всё хорошо.

В режиме аватара есть такая функция, как «Вызвать на разговор» – можно остановить любого прохожего и спросить, что он думает о жизни здесь. Иногда так можно получить информацию о назревающих проблемах. Иногда – выслушать ругань или погладить своё ЧСВ, как повезёт.

Вот и в этот раз: вежливо останавливаю неспешно шествующего Превосходного в тоге. Судя по узору на ней, он не принадлежит к элитным генетическим линиям – высшей касте. Да и хвоста у него нет. Так что автоматического ушата помоев можно не опасаться.

– Уважаемый, – говорю, – рад приветствовать вас на станции «Узел». Всем ли вы довольны?

Превосходный кланяется мне и в полном соответствии с этикетом своей расы отвечает:

– Недостойный не может пожаловаться на существенные недостатки! Вот разве что в моей каюте по ночам не слишком хорошо работает охлаждение воздуха.

Странно! Зачем ему охлаждение по ночам? У Превосходных в модуле и так холодно, дальше некуда. Филиал Антарктиды, можно сказать.

– Неужели температура в модуле повысилась? – уточняю я.

– О нет, – говорит Превосходный, – этот недостойный проживает на коммерческой палубе хаба, помещение 303-18.

Обещаю Превосходному принять меры и прощаюсь с ним. Затем велю Демьяну оставить заявку техническому отделу.

Мною овладевает благодущие: всё-таки я крепкий управленец, никаких серьёзных проблем нет, если Превосходный жалуется капитану станции на такой пустяк!

Прохожу мимо светящейся руны «Укрепление стали», нарисованной на стене – вот это как раз привет от талесианок. Насколько я понял, реальной магической силой по условиям игры эти дамы не обладают (магии в этой вселенной нет), но отличаются исключительной суеверностью. Руны, обереги, соблюдение кучи примет – это про них! Бриа на их фоне – глоток свежего воздуха. Максимум иногда делает жест от сглаза. И то я сначала принимал его просто за вежливый поклон. Думал, что когда я начинаю вслух строить планы по развитию станции, она мне кланяется от большого уважения.

Следующим – шлюз. Облачаю аватар в скафандр. К счастью, хоть скафандр выглядит реалистично и похож скорее на современные российские «Орлы», чем на придумки Голливуда, надевается он быстро и незаметно. (Этому есть внутриигровое объяснение: инопланетяне, оказывается, скопировали одну из

моделей земных скафандров, потому что не знали, как должно быть устроено жизнеобеспечение для землян, однако доработали её за счёт более совершенных технологий.) Выхожу в шлюз.

- Не забудьте про меры безопасности, - надоедливо напоминает Демьян.

Да уж, не забуду. Вчера - или уже позавчера? - я при таком выходе не пристегнулся, и меня унесло в открытый космос. И я погиб. Несколько жизней тут нет - что неудивительно, стратегия же. Пришлось выходить из игры и запускать сохранение. Несмертельно, конечно, но неприятно. И так строительство затягивается.

- Пришёл ответ на вашу заявку по починке кондиционера в каюте 303-18, - сообщает Демьян. - Проблема касается всей половины коридора, устранение потребует замены труб системы кондиционирования стоимостью сто десять тысяч кредитов. Одобряете?

Вздыхаю. Ну надо же, решил исправить мелочь!

- Что делать, одобряю.

- Вы можете предпринять самые разные действия помимо одобрения, - поправляет меня Демьян. - Одобрение подтверждаю.

Нет, в этот искин точно тихой сапой протащили сарказм и издёвку даже при минимальных настройках человечности.

Выхожу на корпус станции. Как хороший мальчик, не только пристегнутый тросом за пояс, но и включив магнитный ботинки на максимальное притяжение. А мне-то что, я всё равно не чувствую усталости от того, что аватару сложнее поднимать ноги. Да, полоска выносливости, которая появляется при выходе в космос (или при другой сложной деятельности, вроде помощи в лазарете... есть здесь и такое), убывает быстрее, но мне сейчас много времени и не надо.

Всё-таки космос здесь нарисован красиво до невероятия. Особенно он красив вот в этом режиме, когда ты смотришь «из глаз» аватара в виртуальном шлеме. Выглядит почти как реальная космическая прогулка. Прямо передо мной -

полосатый бок газового гиганта, которому мы обязаны магнитной ловушкой. Сейчас станция, которая движется вокруг него по вытянутой орбите, находится к «хозяину» ближе всего. Напротив нас пролетает над разноцветными полосами составляющих его газов один из крупных спутников – отсюда он выглядит маленьким ярко-алым диском. Сбоку сияет центральная звезда, заставляя носить поляризационный щиток на шлеме.

И всё это на чёрном бархате космоса, который оттеняет планеты, словно их нарочно уложили в коробочку ювелира. Поскольку здешнее солнце бьёт мне прямо в глаза, ни одной звезды не видно.

Перебираю ногами по корпусу хаба. Поле зрения перегораживает какая-то техническая загогулина на корпусе. (Точно знаю, что это НЕ маневровый двигатель, те защищены специальными барьерами, и к ним близко подходить нельзя – не из-за излучения, а из-за выхлопа рабочего тела, которым запросто может снести с корпуса). Огибаю её и вижу мою Большую Стройку во всей красе.

Как я и говорил, с долгами я расплатился... Несколько игровых недель назад (и уже дня два реального времени). А затем сразу же влез в новые, чтобы построить вот эту вот прелесть.

К кольцу хаба стыкуется сложная структура, чем-то напоминающая корабли Превосходных. Не в том смысле, что она похожа на Звезду Смерти – нет, уж если сравнивать со звёздными войнами, то скорее она напоминает имперские крейсеры. Те самые, вдоль которых камера скользит чуть ли не минуту.

Эта дура тоже очень велика. Знакомьтесь, моя новая энергоустановка, очень приятно.

Дело в том, что когда я начал вникать, почему у меня такой гигантский отток денег, то обнаружилось удивительное: оказывается, станция потребляла достаточно мало солнечной энергии (хотя солнечные батареи на ней имелись), а закупала аккумуляторы – что само по себе заставило меня схватиться за голову, когда я представил затраты на транспортировку и прочие накладные расходы! – у Межзвёздного содружества. Точнее, у одной из рас Межзвёздного содружества, по тендеру. Конкретно для моей станции тендер в последний раз выиграла некая раса под названием (кроме шуток) 3,14. Если верить справочной информацией, эти поклонники числа «пи» славятся на всю Галактику своим

умением обжулять, обдурять и исключительно умело торговаться.

Как гласил комментарий Абдуркана Рахмана к их разделу в справочнике, «если после встречи с представителем этого народа вы не обнаружили пропажи в своих карманах, берегитесь: должно быть, у вас вырезали внутренний орган, а вы этого ещё не заметили».

В общем, пи***ки – они пи***ки и есть. Хотя выглядят довольно симпатично: более-менее гуманоиды, но с перьями вместо волос. Особенно женский пол привлекателен... Чуть ли не единственная раса, не считая талесианок, у которых нормальные гуманоидные женщины! (Превосходные выглядят тоже весьма гуманоидно, но их женщин никто никогда не видел. Ходят слухи, что либо их женщины абсолютно бесправны – а может быть, даже неразумны – либо они каким-то образом заводят общее потомство с особями другого вида).

Однако, какими бы симпатичными вторичными половыми признаками ни были наделены дамы из расы межзвёздных мошенников, переплачивать им за электроэнергию втроедорога мне не хотелось. Изучив доступные мне опции (точнее, заставив их изучить Демьяна), я остановился на покупке новой энергоустановки класса «Звездный свет-345/МОД». Она была одной из самых дешёвых, доступных мне, и поэтому такой громоздкой. Да ещё и установка влетела в немалую копеечку – и продолжает влетать, потому что монтировать её приходится несколько игровых месяцев. Снова не манипуляторами роботов, а руками живых рабочих.

Однако, подсчитав свои ресурсы, я понял, что оплачивать монтаж, скорее всего, смогу себе позволить – но никак не могу позволить себе выложить в десять раз больше бабла разом за энергетическую станцию производства тех же талесианок или, допустим, преи (раса, с которой мне пока сталкиваться не приходилось, но которая должна была заселиться в новый модуль, только сейчас вводимый в строй).

Конец ознакомительного фрагмента.

notes

Примечания

1

ОКР – обсессивно-компульсивное расстройство, заболевание, вызывающее навязчивые мысли, которое могут привести к компульсивным (то есть произвольным и повторяющимся) действиям. Человек с ОКР может, например, фанатично мыть посуду, полировать дверные ручки, по десять раз проверять, закрыл ли дверь или выключил утюг, выходя из дома, или раскладывать по цвету карандаши. Если компульсивное поведение занимает не менее одного часа в день или ухудшает качество жизни, возможно, у человека обсессивно-компульсивное расстройство. Если меньше – скорее всего, перед вами просто педант и перфекционист.

2

Кто узнал отсылку, тот молодец.

Купить: https://telnovel.me/madoshi_varvara/stancionnyy-stroitel

надано

Прочитайте цю книгу цілком, купивши повну легальну версію: [Купити](#)