

АНТОН
ЕМЕЛЬЯНОВ

СЕРГЕЙ
САВИНОВ

ИГРА ДЖИ

ИГРА ДЖИ
ПОСЛЕДНЯЯ НАДЕЖДА

АНТОН ЕМЕЛЬЯНОВ
СЕРГЕЙ САВИНОВ

ИГРА ДЖИ
ПОСЛЕДНЯЯ НАДЕЖДА



МОСКВА
2018

УДК 821.161.1-312.9
ББК 84(2Рос=Рус)6-44
Е60

Разработка серийного оформления *Алексея Матвеева*

В оформлении переплета использована работа
художника *Андрея Липаева*

Емельянов, Антон.

Е92 Игра Джи. Последняя надежда / Антон Емельянов, Сергей Савинов. — Москва : Эксмо, 2018. — 384 с.

ISBN 978-5-04-094041-7

Время снова ограничено, но есть Джи и безграничная Вселенная, чтобы достичь того, что ты хочешь. Жизнь наносит удар за ударом, но разве это не делает нас сильнее? Александр возвращается в земной ареал Джи, где люди только начинают постепенно осваиваться, чтобы воспользоваться полученными благодаря базовому гражданству знаниями и «немного» заработать...

УДК 821.161.1-312.9

ББК 84(2Рос=Рус)6-44

ISBN 978-5-04-094041-7

© Емельянов А., Савинов С., 2018

© Оформление. ООО «Издательство
«Эксмо», 2018

ГЛАВА 1

На ключ

Сжал и разжал пальцы на правой руке. Я, мать его, долбаный Энакин Скайуокер, сижу себе в далекой-далекой галактике с отрубленной рукой. Только светового меча нет, и еще с десятков внутренних органов отсутствует, но мне как-то без разницы. Вместо них временные с коротким сроком действия, обеспечены моим правом базового гражданина. Через два, максимум три года они исчезнут, и я умру, если не найду к тому времени миллион кредитов на полноценное омоложение. Гарантированные два года, и я уверен, что раз не сдох тогда, когда головорезы Тохота выкинули меня на улицу, то теперь уж точно выживу. Миллион — огромная сумма, но кто сказал, что я буду зарабатывать ее честно? Теперь я совсем не тот, кем был раньше. Когда люди или нелюди, кому доверяешь, пытаются тебя убить и в виртуальности, и в реале, начинаешь по-другому смотреть на жизнь.

Голову пронзила вспышка боли, пришло время принимать наркотики. Врачи рекомендовали обычное обезболивающее, но уже через неделю оно перестало помогать. Органы прижились очень хорошо, все-таки я был первым землянином, для которого их вырастили, и теперь, если

вовремя не съесть пару таблеток, в голову словно вбивают ржавый железный стержень и начинают там крутить. И больше всего раздражает не сама боль, а вся неправильность ситуации, как будто беспокоишься о заражении крови, когда у тебя в мозгах копошатся огромной острой железякой. Все это чертовски отвлекает и ни на чем не дает сосредоточиться.

Таблетки из сушеных червяков с Квана мне порекомендовал Хиба, мой личный раб. Когда я пришел в себя после трансплантации, выяснилось, что мои тридцать тысяч кредитов еще при мне, так что я сразу же перебрался на одну из орбитальных станций Мираха, самое дальнее место, куда я смог убраться, не встречаясь с представителями клана Тохота. А раб был идеальным решением для ухода за мной на время приступов, роботы стоят гораздо дороже. А так тысячу за Хибу, тысячу за ментальную привязку, и вот у тебя есть помощник, с которым можно не беспокоиться о предательстве — абсолютная верность. Выбрал я его из-за цвета: он выделялся светло-зеленой кожей, а я как-то слышал, что зеленый цвет успокаивает.

Таблетки с Квана подействовали, стало легче. Еще полчаса, и можно будет зайти в Джи, там совсем нет боли, и там мой билет в лучшую жизнь. Вот уже пару недель я изучал все открытые материалы по игре, разобрался во многих тонкостях и нашел решение. Рассматривал варианты и в обычном мире, но земные технологии имеют нулевую ценность, к ресурсам у меня нет доступа, вариант договориться с каким-нибудь прави-

тельством — конечно, нет. Доверять другим — не дай бог, из хороших побуждений, больше я на эти грабли не наступлю. Остаются противозаконные методы, но тут тоже нужно быть экспертом, чтобы чего-то достичь. Не про меня. А что у меня есть, чего нет у других? Доступ к земному ареалу и одновременно доступ к возможным заинтересованным лицам вне его.

Как я узнал, пока я был в плену и лечился, люди вышли в Джи, что урезало мои возможности, но не свело их к нулю. Что не дает посторонним расам попасть в земной ареал? Защита, которая не спадет, пока первые шесть тысяч девятьсот семьдесят игроков не возьмут сотый уровень. Но это не системная защита, а работа небольшого артефакта, находящегося в какой-то случайной локации. Как только какой-нибудь клан достигает определенного уровня развития, Джи начинает давать подсказки, где его можно найти. Если клан успеет ими воспользоваться, то получит мощнейшую защиту для своего замка, а если не успеет, то артефакт просто пропадет, когда его защита будет больше не нужна. А удержание замка с артефактом древних — это единственный путь для клана за тысячный уровень в следующую лигу. Так что спрос на такие штуки есть, и нешуточный.

В памяти всплыла картина недавних переговоров. Естественно, никакого личного контакта, только через сеть и с проплаченной анонимностью.

— Раз артефакта у вас еще нет, не вижу смысла разговаривать.

— Хорошо.

- Почему не отключаетесь?
- Не вижу смысла делать это первым.
- Ладно, допустим, артефакт у вас, за сколько бы вы его продали?
- Не скажу.
- Вы что, совсем с ума сошли? Вызвали меня на встречу и отказываетесь говорить?
- Я вызвал вас по другому поводу.
- Вы не продаете защитный артефакт расы?
- Я продаю право первым попробовать его купить.
- А вот это уже не похоже на шутку. Сколько?
- Миллион и оплата услуг гильдии посредников.
- Не так уж и много. На какой срок открыть контракт, десять лет?
- Мне хватит трех.
- Прекрасно. Договор?
- Договор.

Слово «договор» фиксирует намерения сторон на юридическом сервере Содружества. Процент подтверждения заключенных там сделок за последнюю тысячу лет стабильно равен ста, так что более-менее на эту договоренность я могу полагаться, шансы неплохие. Осталось только добыть артефакт.

А тут, помимо того что никто не знает, где он, есть и другие трудности. Насколько можно судить по опыту других рас, Джи отслеживает намерения, и если клан пытается пройти квест, чтобы получить артефакт для продажи, то он не получит подсказок. Так что ни создавать свой клан, ни выходить на лидерские позиции в другом мне нель-

зя. Хотя это бы и очень упростило жизнь: после того как я столько времени изучал материалы по Джи, можно с уверенностью сказать, что в земном ареале лучше меня в игре никто не разбирается. Что ж, будем внедряться. Ключевые условия для девяти подсказок у меня есть. Будем надеяться, что этого хватит.

— Александр, солнечная буря закончилась, можно подключаться, — это Хиба.

— Следи за моим состоянием, пока меня нет.

— Да, хозяин. Вас еще искала госпожа Сашша.

— Если встретит тебя еще раз, скажешь, что я уехал, а тебя продал, — думаю, хоть на неделю это сможет отвлечь ее внимание. Эти дружелюбные туристы — последнее, что меня сейчас интересует.

Вход.

Вот и Сорренфелл. Сейчас, когда задание с демоном уже выполнено, он разросся и стал одним из крупнейших городов, где начали скапливаться игроки-люди. Мне даже кажется, что Джи сжульничала и увеличила его размер раз так в десять. Ладно, игроков там много. Нужно присмотреться и выбрать клан, который мне подойдет. Не слишком крутой, без связей с правительствами, но и не любительский, все-таки мне важно не просто сохранить свое инкогнито, но и добыть артефакт. Но для начала нужно завершить маскировку.

Вы вытили зелье «Под прикрытием».

Теперь в течение дня вы можете скрыть свои параметры, поменяв их на более низкие.

Такое зелье можно получить, устроившись на работу в любом полицейском управлении ара-

ла асов или купив его за пятнадцать кредитов на аукционе. Я воспользовался вторым способом. Теперь поменяем уровень, пусть будет пятнадцать. Все-таки мой двадцатый — это слишком круто, на данный момент его успело получить всего несколько человек, и лишнее внимание мне ни к чему. Чего стоил только тот восторженный юнец, который попался по дороге. Пришлось кинуть баф на гоблина, чтобы избежать ненужной встречи. Легкое ускорение, человек неосознанно попытался сориентироваться и не удержался на ногах. Мои мозги, его рефлексy, и проблема решена.

Надо на всякий случай поменять имя, осторожность лишней не бывает, а зелье как раз дает такую возможность. Буду — четыре случайных символа — Маша. Женское имя мне, конечно, не нужно, немного поменяем, буду Михаил. И фамилию, чтобы уж совсем не выделяться, Михаил Светлов. Звучит как пароход. Осталось убрать последнюю необычную деталь — название класса. Поменяем царя на повелителя зверей, именно его же должен был получить, если бы награда не увеличилась за счет победы в героическом режиме.

Маскировка завершена, осталось убрать ножик, уж очень у него урон большой. А вот бластер можно оставить, его появление можно объяснить, и заодно необычное оружие добавит репутации при общении с другими игроками. Можно выдвигаться.

Центральная площадь города теперь напоминала муравейник — столько разномастных игроков-землян там находилось одновременно. Кто-

то проносился мимо на большой скорости по своим делам, кто-то устраивал дуэли, а наиболее продвинутые решили подзаработать денег — то и дело в чат сваливались сообщения типа «куплю шкуры микроволков» или «продам ягоды веленики». Не знаю, на что они, конечно, рассчитывали, но желающих «побарыжить» было довольно много.

Игрок Валентин Бувечич приглашает вас вступить в клан Aggronauts.

Сам Бувечич оказался только десятого уровня, одет был в какую-то легкую робу и зачем-то в грубую металлическую кирасу, резко контрастирующую со всем остальным.

Отклонить.

«Аггронавты» в топовые кланы явно не входили, но и среди любителей, пожалуй, были тоже не на высоте. Не будем торопиться, вариантов множество. Всевозможные «Кругыши» и «Великие кланы», разумеется, тоже не подходят. Судя по названиям, заправляли там либо школьники, либо взрослые люди с раздутым самомнением, но бедной фантазией.

Игрок Виктор Прохоров приглашает вас в рейдовую группу.

Отклонить.

Какие же они надоедливые, эти юные неопытные игроки, желающие пробежаться по квестам с кем-нибудь уровнем повыше.

Проведу по квестам докачаю один два уровня десять кредитов.

Именно так — вообще без знаков препинания. Кто это у нас здесь такой умный? Сергей Петров

Десятый. Да уж, с именем тебе явно не повезло. Десятый на связи, Тридцатого уничтожить. Очень старый фильм, по-моему, даже в прошлом веке снимали.

Игрок Дарья Салимова приглашает вас в клан «Буря спокойствия».

Вспомнилось, как очень давно, в какой-то игре бегала девушка по имени Даша с четвертым размером груди и просила наивных игроков подкинуть ей золота и халявных доспехов. А потом оказалось, что Даша была плешивым сорокалетним мужиком с пивным брюхом. Несомненное преимущество Джи — то, что имя и даже внешность берутся из реальной жизни. Прыщавый студент не может здесь стать мускулистым красавцем, а толстая девочка сногшибательной моделью. Увы.

Что это за класс — повелитель зверей?

Любопытная, даже в личку мне написала. Вот заняться мне больше нечем, как только в чате с тобой переписываться.

Извини, не поздоровалась. Привет ☺

Еще и со смайликом. Точно разговаривать не хочу.

— Привет!

Я чуть не столкнулся с Дашей, которая стояла у меня на пути и дружелюбно улыбалась:

— Ты не уделишь мне немного времени? Прости, что отвлекаю.

Я прошел вперед, демонстративно не замечая девушку. Даша не смутилась, догнала меня и опять очутилась прямо перед глазами.

— Что хотела?

Девушку почему-то совершенно не смутило мое явное нежелание с ней общаться, и она продолжила:

— Мы набираем людей в наш клан, а тут такой интересный класс — повелитель зверей. Никогда о таком не слышала.

— А ты давно вообще играешь?

Даша хихикнула:

— Не очень. Но двенадцатый уровень, как видишь, уже осилила. Ну так что, расскажешь про класс?

Игрок Дарья Салимова приглашает вас в клан «Буря спокойствия».

Принять.

Отклонить.

Заблокировать.

Вот ведь настырная. Надо бы, пожалуй, их клан проверить. 1000 кредитов — немалая сумма, но она дала мне возможность целый месяц выходить в сеть, не покидая игру. Теперь как раз эта возможность мне и понадобилась.

— Много у вас человек в клане?

Вот тут Даша почему-то смутилась:

— А... Вот этого я точно не знаю. Но вроде бы много... Мы уже замок начали строить.

Замок — это хорошо. Замок — это значит, что в клане водятся денежки. Насколько я помню, один только квадратный метр территории под строительство стоил 750 кредитов. Вот только Даша... тупенькая какая-то, если честно. Стройная, ростом чуть пониже меня, шатенка с аккуратной модельной стрижкой, глаза карие, ноги длинные. Про таких обычно говорят «смазли-

вая», и поклонников у них, как правило, хоть отбавляй. Наверняка половина парней в клане — ее тайные воздыхатели. И, что несомненно, в «Буре спокойствия» клан-лидером был любитель побегать за юбками.

— Ты петов можешь призывать, да? А каких? — вновь начала приставать Даша.

— Помолчи, я думаю.

Девушка осеклась — видимо, слишком резко я ее осадил. О чем, кстати, абсолютно не пожалел. Пара минут тишины мне сейчас не помешает..

«Буря спокойствия» оказался вполне приличным кланом — в сотне топовых он занимал 32-ю позицию, а число членов приближалось к восьми тысячам человек. Судя по отзывам на форуме, руководство там было вполне вменяемое, а новичкам даже помогали приодеться и купить неплохое оружие. Принимали туда не всех подряд, а преимущественно игроков из России и нескольких славянских республик. Что ж, в целом клан действительно оказался неплох. Пошарив немного по общим форумам, выяснил, что «Буря» стала строить замок одной из первых. Самыми первыми, разумеется, оказались кланы, которые поддерживались правительствами — нашим, американским и европейским. Однако они даже японцев с корейцами обскакали! На пару часов, правда, но все же.

Принять.

Девушка даже в ладоши захлопала от восторга.

— Слушай, а побегаешь со мной по квестам? Ну, пожалуйста! Хотя бы один помоги выполнить!

Буря спокойствия

— Какой квест?

— Гарпии. «Борьба на высоте» называется.

Что самое интересное, это задание до сих пор у меня висело в невыполненных. Помимо него, мною оказался благополучно забыт квест «Мародеры». Интересно, почему они оба остались активны? Насколько я знаю, оба были связаны с эпическим квестом «Спасение Сорренфелла». Надо бы заглянуть в описание.

Так и есть — описание квестов изменилось.

«Борьба на высоте». Из-за мора, вызванного падучим недугом, в Сорренфелле расплодились гарпии. После того как болезнь была побеждена, гарпий почти уничтожили, но множество их еще прячется по городским чердакам, по ночам терроризируя жителей.

«Мародеры». Город переполнен темными личностями, которые во время мора грабили умирающих на улицах и врываются в дома, пользуясь беззащитностью хозяев. Большую часть мародеров выловили и казнили, но их остатки еще бродят по ночным улицам, грабя и убивая припозднившихся прохожих. Выполнение квеста доступно в ночное время.

Ничего особенного, но награда была достойной для такого уровня — по 80 кредитов и несколько тысяч опыта. Плюс за гарпий обещали некий Плащ Высоты, дающий +1 к прыжкам и +10% к балансировке и устойчивости на ветру.