

Реальность. Всё происходящее реально.

Но это порождает лишь новые вопросы.

Что со мной случилось? Не могу придумать ни одной причины, по которой мог здесь оказаться.

— Что я делал вчера?

Я постарался припомнить события вчерашнего дня. Придя домой с работы, я принял душ, потом засел в игру, а потом отправился в кровать... всё было как обычно. Не припомню никаких типичных, для подобных историй клише. Не было жутких сообщений на экране компьютера, меня не сбивал грузовик, и встреч с богинями не припомню. Самый обычный день... Необычно только сегодняшнее пробуждение.

— Как странно, — задумался я.

Впрочем, пустыми мыслями ничего не изменить. Нужно сохранять позитивный настрой. Раз всё вокруг меня реально, получается я попал в мир Стеллы Онлайн, и это нужно принять. Означает ли это, что я могу насладиться жизнью наёмника, как делал это в игре? Обязательств у меня нет, остаётся только жить в новой вселенной, опираясь на собственные силы. Как по мне, звучит отлично. По крайней мере, в сотню раз лучше застревания на нудной административной работе без надежды на продвижение. А вообще, накопленный опыт может и здесь пригодиться.

Здорово, настроение наконец поднялось. Раз уж я здесь застрял, можно хотя бы жизнью насладиться. Какая отличная мысль! Нет, пара сожалений с прошлой жизни, конечно, осталась, но нет никакого смысла о чём-то вспоминать, раз уж я здесь застрял.

Приняв окончательное решение, я задумался о том, как быть дальше. Карта галактики должна была указать мне моё нынешнее местоположение, но, когда я попытался ей воспользоваться, выскочило безжалостное: «НЕТ ДАННЫХ».

Начало не слишком обнадеживающее. Вселенная не просто обширна, она необъятна. Попытаться тыкаться куда-то вслепую в надежде что-то найти — бесполезное занятие. С момента запуска Стеллы прошло четыре года, а до центра галактики никто так и не добрался. Не уверен, что это место соответствует миру игры, но, судя по тому, что меня окружает, оно огромно.

Попытаться определить моё местоположение оказалось непосильной задачей, и я решил проверить записанную в бортовой журнал информацию. За мою голову не назначена награда, уже хорошо. По крайней мере не придётся думать о том, как избавиться от местной галактической полиции.

Проверка на связи с различными людьми и фракциями также ничего мне не дала. Судя по

всему, я самый обычный парень. Вообще-то, записей о том, что я состою в гильдии наёмников, у меня тоже нет. Имя, впрочем, осталось таким же, как в Стелле Онлайн.

А ещё текущее состояние счёта... ноль. Ноль энер. Серьёзно? Я нищий?! Куда делись деньги, которые я за годы игры накопил? Плечи опустились сами собой, и я побрёл проверять склад, мою последнюю надежду.

На складе корабля оказалось немного еды и воды. Как заботливо с их стороны... кто бы там это мне не приготовил. Понятия не имею, кто мой безымянный благодетель, но, по крайней мере, голодать не придётся.

Если не считать еды, на складе лежали несколько контейнеров с патронами для флаков и пара запасных батарей. А ещё...

— Редкие металлы? Несколько тонн? Хоть тут повезло. — в Стелле Онлайн для расчёта давно не пользуются физической валютой. Всем заправляют электронные деньги, называемы энер. Это не только облегчает торговлю, но и оставляет любую запись о проведённой оплате.

Редкие Металлы — один из лучших способов заработать местных денег, необходимость в них существует практически во всех колониях галактики. Набрести на залежи редких металлов, всё равно что найти золотую жилу на земле... в общем, это редкая и очень ценная субстанция, которая находится в цене.

Кстати, из-за того, что редкие металлы — это физический товар, которым можно забить трюм, и продажу которого очень сложно отследить, в отличие от записываемых операций с валютой, они очень ценятся космическими пиратами и прочими тёмными личностями. Груз редких металлов в трюме корабля делал игрока желанной добычей для компьютерных пиратов по всей вселенной. Неписи нападали гораздо чаще, когда на корабле хранился груз редких металлов.

Неожиданно, из гиперпространства вынырнул корабль.

— Внимание! Неизвестное судно сканирует корабль, — объявил электронный голос.

— Стоило только подумать... — сказал я.

Нет, конечно, проведение сканирования не говорит о том, что я стал целью пиратов. Есть ещё вероятность того, что меня решили просканировать, потому что корабль парит среди открытого космоса с выключенными двигателями. Довольно часто это означает, что пилоту нужна помощь.

Впрочем, как бы там ни было, мой корабль будет выглядеть подозрительно. С чего бы неизвестному небольшому судну иметь на борту груз редких металлов, которые зачастую используются в теневых операциях. Да ещё и парить среди открытого космоса.

Слишком подозрительно. Будь я на месте пилота, который меня сканирует, подумал бы что кто-то собирается совершить сделку с космическими пиратами.

— Судно неизвестного происхождения активировало оружейную систему, — произнёс всё тот же, роботизированный голос.

Что же, мне всё-таки не повезло. Раз за мою голову нет награды, оружие против меня будут обращать только пираты.

— Слушай, приятель, ты чего тут забыл? Глупо зевать в открытом космосе, — голоса, прозвучавшего по связи, я не узнал.

— Хех, спасибо за беспокойство. Можешь просто не обращать на меня внимания, — ответил я.

— Да не будь ты таким, братик. Наша встреча была уготована судьбой. Представляешь, как трудно найти одинокое судно в космосе? Не хочешь грузом поделиться? Тогда, может, и целым уйдёшь.

— Поделиться откажусь. Но за достойную цену продам с радостью.

Пока мы говорили, из сверхсветовой скорости с громкими хлопками выскочили ещё два корабля. Сразу после этого и они активировали оружейные системы.

Бортовой компьютер вывел на экран приблизительные схемы отображаемых на радаре кораблей. Иначе, как рухлядью, назвать их язык не поворачивался. Разные размеры корпусов, оружие, нагромождённое там, где его быть не должно, и повсеместные царапины, покрывавшие корпус. Типичный пиратский стиль.

— Хах, никогда таких кораблей не видел. Ты чьих будешь, приятель? — спросил их главарь.

— Без комментариев. — я запустил сканирование неизвестных кораблей. За них было назначено от пяти до восьми тысяч энер награды.

— Ха-ха-ха, проверить нас решил, значит? Ну, теперь ничего не поделаешь. Живо отдавай груз, и так и быть, оставим тебя в живых.

— Жаль, что выбора вы мне не оставляете.

Я незаметно перевёл генератор из обычного режима в боевой и сделал глубокий вдох. Чтобы выпутаться мне нужно будет убить людей, но груз редких металлов на борту сейчас для меня жизненно необходим. У меня нет денег, а без них я не протяну. Если кто-то хочет отобрать у меня последнее, я буду драться, даже если придётся ради этого убить космических пиратов.

— Хватит в игры играть, малыш. Умереть хочешь?

— Конечно же не хочу.

Потеря корабля в открытом космосе, разумеется, означает неизбежную смерть. Впрочем, если я разнесу их корыта, взрыв убьёт их гораздо быстрее. Наверное, я должен был бояться, оказавшись в считанных секундах от сражения насмерть, но я был на удивление спокоен. Может дело просто в том, что я на борту Кришны.

Пиратские корабли, переделанные из гражданских судов, и рядом не стоят с боевой мощью Кришны. К тому же, эти трое пользуются устаревшими на несколько поколений, потрёпанными кораблями. Мощь генераторов, прочность щитов, жалкое вооружение... они во всём уступают моему судну. Вдобавок, налицо недостаток должного обслуживания и содержания.

Ну а Кришна не просто боевое судно. Отдельные её части и характеристики я переделал под свои вкусы, это мой идеальный боевой корабль.

Моё оружие должно разорвать их жалкие кораблики в клочья, а щиты и броня военного образца защитит от их жалких атак. Честно говоря, их поражение неизбежно. Это и сражением-то называть смешно. Передо мной, скорее, жертвы, а я охотник.

Наконец я позволил генератору явить свою мощь и добавил:

— Конечно же я не хочу умирать, поэтому буду сопротивляться. Заранее скажу, что это кончится вашей смертью. Не вините меня.

— Какой-то ты смелый для того, кто выходит один против троих. Придётся тебе пожалеть, приятель! — пираты навели на меня оружие.

В это же мгновение Кришна рванула вперёд на полной тяге.

— Ого!

— Чё?! Он быстрый!

От перегрузки меня вдавило в сидение, но нажать на кнопку активации орудий я успел. На боках Кришны появились четыре тяжёлых лазера, а на носу — пара флаков. Я активировал маневровые двигатели и сделал разворот на сто восемьдесят градусов. Подавив инерцию, я прицелился лазерами в один из пиратских кораблей.

— Он форму изменил! — завопил кто-то из пиратов.

Залп тяжёлых импульсных лазеров разорвал щит корабля и разнёс его корпус. Быстрыми ударами лучи прожгли кабину.

— Одним выстрелом?!

Я набрал тягу снова, погнавшись за кораблём, который уже попытался бежать. В этот раз от перегрузки потемнело в глазах. Едва не отключившись от этого ощущения, я снова привёл лазеры в действие.

— Н-нет, не хочу умирать! Не хочу умирать! Я не... — лучи прошли щиты и корпус корабля, безжалостно прервав причитания пирата. Должно быть, удар зацепил генератор, потому что второй корабль взорвался.

— Чёрт! Ну ты тоже не уйдёшь! — третий пират предпочёл драться, попыткам убежать. Должно быть, смерть товарищей распалила в нём жажду мести. Он пустил в ход свои лазерные орудия. Когда он возьмёт меня на прицел, уворачиваться от летящих со скоростью света лучей будет бесполезно. Поэтому я начал хаотично петлять, пытаюсь уйти с линии поражения.

— Гах?!

То разгоняя корабль почти до предела, то останавливая его, я вёл Кришну непредсказуемыми скачками. От резких рывков у меня началась сильная тошнота.

— Сколько ещё ты будешь трепыхаться?!

Пирату удалось взять меня на прицел. Такого в игре не бывало. Скорее всего, будучи думающим человеком, также, как и я, он приноровился к моим действиям. Я ощутил мощный приступ тошноты. Даже не знаю, от осознания этого факта или количества резких рывков, которые я совершил. Как бы там ни было, пират наконец выпустил в Кришну очередь.

— Н-не сработало?! — взвыл он от раздражения и удивления. Щиты Кришны полностью заблокировали залп, я остался невредим.

Ладно. Хватит с него.

Я оказался лицом к лицу с пиратским кораблём. Мы с ним понеслись друг на друга. Что-то вроде игры «кто первый струсит». Он сделал несколько залпов отчаянья, но испуг явно на нём сказался, потому что большая часть лучей прошла мимо меня. А когда он попадал, щиты Кришны обращали лазер в ничто.

— Х-хватит! Мамочки!..

Я в последний момент рывком уклонился от столкновения, перед этим дав в него залп с флаков. Заряды космической дроби прошли щиты и корпус корабля. После этого залпа его жалкое судёнышко больше походило на решето, чем на полноценный космический корабль.

— Хах... хааааа...

Тяжело дыша, я развернулся, увидев, как его корабль охватывают взрывы. Лишь моё собственное прерывистое дыхание нарушало тишину кабины. Выключив оружейную систему, я наконец перевёл генератор в обычный режим.

Спустя некоторое время, ощущение тошноты исчезло. Её явно вызывала не моя нервозность. Совсем наоборот, несмотря на адреналин боя, я был на удивление спокоен.

— Если даже такое меня не разбудило, то я точно в реальности, — успокоил я себя.

Я выжил. Не просто выжил, но и убил трёх пиратов, пытавшихся меня ограбить, практически не вспотев. Нужно этому радоваться. Если это не принесёт мне положительных эмоций, я здесь не выживу... если не физически, то ментально уж точно.

* * *

— Вопросов стало только больше.

Отрицать больше нет никакого смысла. Я точно не сплю. И это порождает определённые вопросы. Какие? Ну, например, я понятия не имею, как мне быть. Я проснулся на корабле, дрейфующем в мёртвом, тёмном и безграничном космосе. Я не знаю причин случившегося и не представляю, смогу ли вернуться домой.

— Может кто-то додумался, как сделать VR с полным погружением, и сейчас я нахожусь в одном из сценариев?

Припомнив некоторые особенности и консольные команды, я закричал: «Открыть меню!» и «Отсоединится!». Однако, никаких кнопок или экранов перед глазами не возникло. Какой жестокий мир.

Я растерялся. Выбора нет. Остаётся только делать то, что лучше всего делают люди. Адаптироваться.

— Если посмотреть на всё это под другим углом, может так даже лучше.

Со мной лучший из моих кораблей. Я не растерял навыков пилотирования. По крайней мере космических пиратов я разношу без особых проблем. Лучшего пути, чем жизнь наёмника,

которую я вёл в Стелле Онлайн, не придумать.

В грузовом отсеке редкие металлы, которые можно дорого продать, а, чтобы подзаработать со своими навыками и кораблём, я всегда могу поохотиться на пиратов. Три корабля, которые я подстрелил, принесли мне 19 000 энер. Пока не представляю, как в этом мире с деньгами, но эти ребята явно начинающими пиратами не были. Наверное, на девятнадцать тысяч новый корабль не купить, но на заправку Кришны и припасы хватить должно.

— Точно... нужно забрать их груз и проверить информационные чипы.

В Стелле Онлайн из поверженных пиратских кораблей можно было выбить информационные чипы и груз. Богатства на этом не заработать, но порой попадаются достойные вещи, а иногда и информация о находящихся неподалёку пиратских группировках. Если повезёт, можно даже обнаружить координаты пиратской базы. Нападение на базу и победа над пиратами может принести целое состояние. А ещё можно пойти благородным путём и сообщить координаты галактической полиции. Определённые деньги на этом тоже можно заработать.

Я подвёл Кришну ближе и избавил корпуса пиратских кораблей от их груза, а также опустошил хранилища данных и снял избежавшее повреждений оборудование. В Стелле для этого использовались дроны, и моя Кришна не исключение из правил.

— Ничего важного, насколько я вижу.

По большей части в трюмах пиратов оказалась низкопробная еда и выпивка. Алкоголь порой можно выгодно продать, но некоторые галактические империи, правительства, которые управляют звёздными системами, запрещают его продажу. Так что продажа алкоголя — дело сомнительное.

Впрочем, даже если на алкоголь налагается запрет, в худшем случае его просто конфискуют. В конце концов это не наркотики и не рабы.

Зато в банках данных пиратов обнаружилось кое-что интересное. Я не только заполучил координаты крупной станции, расположенной в этой системе, но и выяснил координаты пиратской базы. Эта информация заработает мне больше, чем продажа всего, что было на кораблях пиратов.

К несчастью, выяснилось, что обитаемых планет в этой системе нет. Как и чего-либо, кроме насыщенных рудой астероидов. Впрочем, это означает, что система не заброшена. Рядом с астероидами находится добывающая станция и тюрьма, заключённых из которой заставляют работать на добыче. Также здесь можно найти пару небольших торговых колоний.

— Подробная информация только об этой системе?..

К несчастью, о ближайших системах я не узнал ничего. А жаль, хотелось узнать, нет ли поблизости места позаселённое. Я понятия не имею, что это за система и где именно в галактике она расположена. Остаётся только положиться на полученные данные и понадеяться, что я смогу найти ответы на свои вопросы на центральной станции этой системы.

С такой мыслью я решил отправиться крупнейшей станции в системе. Насколько мне известно, в ней должен располагаться штаб полицейских сил. Там я и продам координаты пиратской станции, которые мне удалось добыть.

Я перевёл генератор корабля в режим движения и отправился к торговой колонии, которая была отмечена, как самая крупная. Взяв небольшой разгон, я перешёл в сверхсветовую скорость.

Двигатель ревел. Пейзаж вокруг исказился. Звёзды превратились в проносящиеся мимо линии света. Честно говоря, я не представляю, как работают сверхсветовые приводы. В Стелле Онлайн технология никогда не расписывалась подробно. Единственное, что мне известно, что сверхсветовые приводы используются для перемещения на огромные расстояния, потому что они развивают безумную скорость. За стёклами кабины проносилась вселенная. Что-то небольшое стучало по бортам корабля, не причиняя, впрочем, никаких повреждений. Может безопасность тоже обеспечена какой-нибудь продвинутой технологией?

На Кришне также установлено оборудование, которое позволяет перемещаться между космическими системами, гиперпривод. При его использовании корабль проскальзывает в пространственные гиперлинии и перемещается между системами со скоростью, многократно превышающей скорость света. Опять же, принцип этого устройства я рассказать не могу. Остаётся только откинуться в кресле и наслаждаться, что, на мой вкус, тоже неплохо.

Ещё в Стелле было устроено перемещение по кротовым норам. Разумеется, просто так запрыгнуть в первую попавшуюся кротовую нору было нельзя. В игре рядом с точками входа находились кордоны управляемых неписями галактических империй. Игроки, которые выстраивали отношения с империями, могли ими пользоваться, но мне, простому наёмнику, так и не довелось прыгнуть в кротовую нору.

В общем, сейчас мне остаётся только нырнуть в безопасность торговой колонии и собрать информацию. Насладиться видами звёзд, астероидов, скоплений, туманностей и неизведанными просторами космоса успею как-нибудь потом. Надеюсь на это, по крайней мере.

Впрочем, пока я лечу, никто не запрещает мне глазеть по сторонам. Не скажу, что я задрот космоса, но кто бы отказался от вида проносящихся за стёклами кабины звёзд? Любопытство — очень важное качество, особенно если удовлетворить его можно просто так.

Вспомогательный ИИ Кришны проинформировал, что мы приближаемся к месту назначения. Я собрался выключать привод, но корабль самостоятельно начал замедляться без какого-либо вмешательства с моей стороны. Куда вообще могла деться инерция? Наверное, дело в каком-то

силовом поле, которое защищает корабль, и о котором я пока ничего не знаю. Пользуясь одним из тачпадов в кабине, я отправил на станцию запрос разрешения на стыковку.

В ответ со мной связались:

— Ваш запрос на стыковку одобрен властями порта Тамерин Прайм. Капитан... Простите, кажется, данные о вашем имени...

— А? Ой... Кришна на связи. Меня зовут... — я замешкался. Зовут? Моё настоящее имя чертовски обычное и скучное. Хотя, возможно, обитатели этой вселенной и сочли бы его необычным. Но игровой ник, всё равно нравится мне больше. — Хиро. Я капитан Хиро.

Вот так, в десятый день восьмого месяца 2397-го года согласно календарю Империи Граккан, родился капитан корабля Хиро.

<http://tl.rulate.ru/book/29583/2404726>