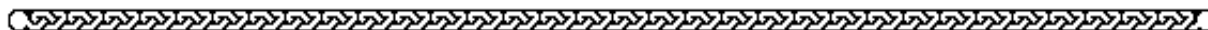


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Водный Мир

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Сопутствующие материалы](#)[Наука](#)[Мастерские правила](#)[Мемуары, воспоминания, отзывы](#)

Блок: Общие правила, разное



25-26-27 июня 2004 – полигон «Водный мир» (Троицко-Лыковская пойма г. Москва).

Мастера: М. Кожаринов, Ю. Колобаев.

Наши лозунги:

1. Да здравствует действительно проработанный мир! Не только мастерами, но и самими игроками! Своей игрой до полигона ВЫ РЕАЛЬНО СПОСОБНЫ САМИ СОЗДАТЬ ТОТ МИР, КОТОРЫЙ ПОТОМ ВСТРЕТИТЕ, ПРИЕХАВ НА ИГРУ ЛЕТОМ!

2. Надоело ездить на игры, которые как две капли воды похожи друг на друга?! Не много меняются имена персонажей и географические названия, остальное же остается прежним, одинаковым от игры к игре. Представьте себе другую игру!

Игру на плотях! Плоты соединены в «атолл», но если понадобится каждый волен плыть туда, куда пожелает!

Игру, где люди-книги полностью расписаны татуировками на теле, так как в мире дефицит бумаги! «Борцы сумо» сбрасывают с плотов нарушителей законов и традиций.

Банды снейкеров (пираты «а-ля кибер-панк и мусорные войны») рыщут в поисках добычи на своих судах.

Плавающий ресторан с кухней типа «японского суши» и морепродуктов.

Взлетающие с некоторых плотов ракеты – такие авианосцы этого необычного мира.

Окопавшиеся русские на небольшом клочке суши посреди вводной глади с неизменным лозунгом: «Ни пяди русской земли», при этом с еще сохранным уровнем техники и вооружений (приглашаем к сотрудничеству техногенщиков) вплоть до компьютеров и электрогенераторов (и все это прямо на полигоне!).

А также: «охотники за землей» – величайшей ценностью этого мира, рискующие своей жизнью в рамках своей слишком рискованной профессии; путешествия в «затопленные города»; «подводные сталкеры» и водные старатели, рискующие собой кто ради обогащения, а кто ради сохранения остатков технологий «канувшего в прошлое старого мира»; мутанты с жабрами, способные находиться долгое время под водой без дыхательных аппаратов, и их укротители.

3. Представьте себе мир где сталкиваются и взаимодействуют японская культурная традиция ее этика, мифология и культура труда с русским этносом, классическим киберпанком и культурой «мусорных войн». Таков мир, смешавший все эти культуры в этакий общий «компот» после страшной «эпохи глобальных катастроф», в котором предстоит нам жить во время Игры. Кому интересно играть именно культурные особенности, психологию и этику, искать нравственные ориентиры в разрушающемся и гибнущем мире (а разве это не похоже на сегодняшний день, оглянитесь вокруг!) – приглашаем к нам, приглашаем к сотрудничеству при создании Мира Игры. Ну а если не хватает времени, но эти темы близки и не оставляют равнодушными, – просто приезжайте поиграть! Все вышеперечисленное на одной игре, на одном полигоне плавает, воюет, договаривается, в общем, взаимодействует. Как минимум, это красиво, интересно и ново, и это уже достаточная причина приехать и поучаствовать в действе!

4. Максимальное техническое обеспечение игры и внедрение новинок, отработка их использования на играх!

Даешь рации, пиротехнику, плавсредства, компьютеры, робототехнику, генераторы, электричество с лампочками и многое другое прямо на полигоне!

Минимум надоевших стандартов, завязанных на присутствие мастера рядом, максимум высоких технологий! Сделал космодром, полетела ракета - молодец, нет больше материка; свяжись по рации с островом и сам узнай, можно ли к нему пристать и не расстреляет ли тебя береговая артиллерия; живи ночью под открытым небом при электрическом свете!

У нас уже есть опыт создания подобных игр, мы провели Каменный лес-1 в заброшенном пионерском лагере, на котором были компьютеры, радио, ракеты, локальная сеть, свет, поэтому можем замахнуться и на «Водный мир»!

Приезжайте посмотреть как делаются современные игры!

ПРИГЛАШАЕМ К СОТРУДНИЧЕСТВУ.

1. Обширных людей (или попросту говоря, толстяков) на отработку техники и стандартов борьбы «Сумо» в игровом воплощении.

2. Знатоков японской, китайской, корейской и прочих восточных культур.

3. Знатоков различных культов типа Вуду, , так как в подобном мире просто не может не расцвести мистика. Да и вообще, мы играем будущее, а многие прогнозируют взрыв таких областей как биотехнологии, биоэнергетика и психотехника. А нам кажется, что эти вещи сильно пересекаются с мистической культурой народов прошлого.

4. Техногенщиков на роли «русской военной базы», патриотов-уголовников и снейкеров (пираты постядерного мира).

5. Любителей кибер-панка на разработку моделей, связанных с технологиями будущего, уцелевшими после катастрофы играемого нами мира.

6. Тех, кого интересует привнесение в Игру вопросов нравственности и цельности человеческого бытия, на разработку моделей действующих в игре тайных орденов.

7. Туристов! Если не охота самим играть, то в качестве игротехников, обеспечивающих технику безопасности. Посмотреть ТАКОЕ может оказаться похлеще кино и театра...

8. Людей увлекающихся радиотехникой, вопросами связи и т.д., всем тем, что может оказаться интересным в разработке игровых технологий.

9. Футурологов, которым интересны варианты развития будущего нашего мира.

Описание мира.

Действие игры происходит на Земле в период времени, близкий к окончанию фильма

«Водный мир». То есть примерно 2050-е годы. На Земле произошла глобальная экологическая катастрофа, в результате которой большая часть суши стала затопленной. Человечество оказалось разрозненно на части, многие страны и народы погибли полностью, выжившие же ведут в целом достаточно жалкое существование, по некоторым направлениям откинута в развитии на десятилетия. Основной целью групп людей стало выживание, а также сохранение и передача остатков знаний и технологий. Нашлись разные способы реализации этих целей, да и преуспели в них люди по-разному. О каком-то целенаправленном технологическом развитии, внешней политике в ее глобальном понимании и речи быть не может! В этом безумном мире сначала нужно выжить, удержать свои ресурсы (коих еле хватает или не хватает), а желательно и захватить чужие. В распоряжении людей еще достаточно различной техники, позволяющей стрелять, быстро и далеко плавать, использовать электромагнитные волны (радио, радары), но ее все меньше, а новую почти никто не производит. Основной транспорт естественно морской, вода - это жизнь, поэтому если имеешь плавучее средство - можешь выжить! У кого больше флота, тот и победит! Поэтому важно иметь и личные суда небольшого размера и крупные многофункциональные корабли. Самыми ценными ресурсами являются технологии и земля. С помощью технологий можно управлять техникой, создавать новые виды вооружений, плавсредств и т.д. На земле же можно растить пищу, которую в море добыть не всегда возможно. Да и ценится «земная» еда гораздо больше морской надоевшей рыбы! Также важна пресная вода, т.к. ее используют для питья и полива. Она есть либо в источниках на островах, либо в виде айсбергов. За айсберги часто разворачивается борьба, кто первый его отбуксирует к своим.

Люди живут по-разному. Не так давно был обнаружен большой остров, ранее принадлежавший России, на котором есть плодородная земля, пресная вода, космодром и т.д. На острове уже давно находится лагерь для преступников и возможно секретный стратегический объект. Туда же могли переселиться еще некоторое количество людей. Лагерь охраняют несколько бывших офицеров российской армии, они поддерживают порядок, заставляют работать заключенных, охраняют остров от незваных гостей. Заключенные внутри делятся на паханов и низших зеков. Все занимаются трудом на некоем грязном производстве, либо урановой шахте. Все ходят в телогрейках. Также остров полностью сам себя обеспечивает, используя плодородную землю. За этой землей охотятся все, кому не лень. Поскольку этот остров (кодовое название

«Кунашир») единственное известное многим людям место, где есть плодородная земля, все и стремятся туда с целью похитить хоть щепотку. Соответственно и войскам острова хватает работы, ловить гостей, похищающих родную землю! Меры постепенно ужесточаются, а охрана усиливается, т.к. жители моря не останавливаются не перед чем ради горсти земли!

Морские жители тоже устроились и не хотят расставаться со своим образом жизни, который у всех них весьма различен. Основные центры расположены на атоллах (на игре, скорее всего, будет 1 атолл, «Япония»). Атоллы обычно искусственные и расположены точно над городами, погруженными под воду. Кроме того, что, атольчане, как и все люди, ловят рыбу и воруют землю с Кунашира, они занимаются и другими интересными вещами. Под атоллом Япония расположен крупный город, скопление технологий. Поэтому многие силы брошены на добычу их со дна. Для этого используются батискафы. Но у них есть минусы, т.к. их мало, время действия из-за небольшого количества воздуха внутри ограничено, нужны специалисты для работы. Также появилось перспективное направление использования роботов для глубоководных работ, но оно пока только в проекте и не очень понятно, насколько оно реально и окупится ли. Самый дешевый способ - мутанты! С точки зрения нормальных людей, эти

не до люди с жабрами в разных местах должны помочь человечеству либо умереть! Поэтому мутантов ловят и заставляют нырять под воду и доставать всяческие знания и полезности. Этим занимаются группа «расистов – человеколюбов».

Тех же, кто упорствует, не сильно думая, направляют в лабораторию. Лаборатория - научное сердце

атолла, очень интересное место. Тут мы можем увидеть, как мутантов режут на части, изучают, пытаются пришить, вживить жабры. Тут же изучают генофонд мутантов, с целью выявить какие именно мутации происходят и возможно ли вывести мутантов самим с нужными качествами. На острове Кунашир несчастных мутантов тоже не сильно жалуют, т.к. они могут незаметно подплывать к береговой линии и успешно воровать землю. Пока их просто отстреливают, но встал вопрос об организации концлагеря и принудительных работ для этих существ. Сами же мутанты стонут и хотят объединения, признания своих прав, освобождения, а пока ждут лидера, который поведет их!

Жители атолла Япония тоже не прочь побаловать себя земной пищей. Для этого они используют чинампы - плоты с землей, на которых растет рис. При правильном поливе и удобрении можно получать большой урожай. Все проблемы связаны опять же с нехваткой почвы.

Кроме расистов и мутантов на атолле живет и интеллектуальная элита - японцы. Эта самая образованная часть населения в этом мире. Они сохранили национальный колорит и традиции. Всегда вежливые, грамотные и умные японцы очень ценятся всеми. Убить японца - нанести ущерб, прежде всего себе. Также японцы больше других продвинулись в передаче знаний. Т.к. бумаги нет, лучшим способом люди сочли татуировки на теле. Они не смазываются и не стираются, держатся до смерти! Поэтому больше всего ценятся татуировки на детях т.к. дети больше проживут, знания больше сохранятся. Также ценятся толстые и очень толстые люди, т.к. объем записываемой на них информации больше. Это стало одной из причин нового взлета популярности борьбы сумо. Японцев специально откармливают, чтобы они становились ходячими книгами. Также в условиях атолла и абордажей очень важным оказалось умения сталкивать противника в воду во время борьбы, это легче, чем убить, этого достаточно, чтобы победить. Борцы сумо очень эффективно делают это, поэтому и стали надежной охраной атолла. Все кроме японцев записывают знания обычным текстом на теле, с небольшим использованием символов. Японцы же пишут иероглифами, в результате чего плотность записи намного повышается, один человек может хранить больше информации! К тому же иероглифы могут прочесть только японцы же, что делает их знания недоступными для других! Технология татуировок очень важна и разрабатывается! В частности изобретены татуировки, проявляющиеся лишь после длительного воздействия ультрафиолета на кожу, а просто так они не видны. Они нужны для хранения секретных знаний, тайных посланий и т.д. Для их проявления человек должен некоторое время находиться под солнцем. Также возможно изобретение технологии перезаписи, то есть стер старую татуировку, наколот новую.

Последний писк - создание плавучих островов. На них могут жить люди, но при этом эти участки

«суши» могут перегоняться с места на место и становиться на якорь. Острова достаточно большие

и могут считаться землей в случае постановки на якорь. Их пока могут создавать только жители

атолла Япония.

Кроме Кунашира и атолла Япония существуют еще несколько сообществ. По океану

плавают несколько свободных танкеров. Они общаются с разными сообществами и выполняют разные функции. Один из них будет плавучим рестораном. Меню из морепродуктов. Приставая к разным берегам, дает людям возможность насладиться вкусной пищей. Другой - плавучая консервная фабрика. С Кунашира запускаются спутники, которые просматривают океан и следят за косяками рыбы. Танкер же следует в этот район и ловит там ее, а после перерабатывает и делает консервы, которые после может продавать. Также возможны военные базы на танкерах и др.

Существуют также некие пираты, банда вооруженных людей, выживающих за счет грабежей, нападений, найма для военных действий и т.д.

Также есть небольшое количество свободных «айнов» на каяках. Малочисленный народ, оставшийся в живых, ищущий место жительства, до конца не самоопределились. Пока им нужна свобода!

Команды.

- 1) Айны
- 2) Мутанты
 - а) В рабстве
 - б) Скрывающиеся
- 3) Кунашир
 - а) Офицеры
 - б) Зеки
- 4) Атолл
 - а) Японцы
 - б) Тайцы
- 5) Смокеры (снайкеры)
- 6) Пираты
- 7) Плавучий консервный завод
- 8) Плавучий ресторан
- 9) Разные плавающие одиночки

Раскладка по ролям.

1. Атолл (два конца города)
 - научники (японцы) + население
 - нацисты (тайцы) + мутантыИтого: 20 человек
2. Куношир - Россия
 - зеки и паханы – 8 человек
 - офицеры – 4 человека
3. Свободные моряки
 - консервный завод – 3 человека

- плавучий ресторан – 3 человека
- айны – 6 человек

4.Снейкеры – 10 человек

5. Дальний остров (нефть, энергетика, роботы, экспедиции – на Деборе) - 10 человек

6. Мир духов – 6 человек аля эгрегоры и маги + могут все игроки как в мире Вуду.

Блок: Сопутствующие материалы



О разнообразии подводной фауны.

На данный момент в водах Мирового Океана зафиксировано лишь три вида подводной фауны. Все они относятся к разряду опасных для жизни человека существ. Рассмотрим их основные места обитания и повадки.

1) **Медузы.** *Medusa Morgana* (Медуза Моргана) – обитают в водах окружающих алмазный остров филы Эквистриум. Предпочитают придонные воды, ограниченные пределами затопленного города, который находится на данной широте. Самые большие, зафиксированные экземпляры, были не более метра в диаметре, самые маленькие – 30 сантиметров. Обычно прячутся в расселинах разрушенных зданий, и вяло нападают на движущиеся предметы, в этот момент не представляют практической угрозы, от них легко увернуться. Но обращаем внимание, иногда, вероятно, в период половой активности становятся агрессивны и могут передвигаться с огромной скоростью, правда, на не большие расстояния. Основную угрозу представляют ядовитые щупальцы, которые приводят к временной парализации коснувшейся их конечностей. При прикосновении с корпусом человека могут вызвать паралич дыхательных путей, что требует немедленного врачебного вмешательства. Опасны для ныряльщиков и аквалангистов, для батискафов и подводных танков не представляют ни какой угрозы.

2) **Акулы.** *Acula Accidens* (Акула Убивающая) – обитают в водах архипелага Океания, особенно большое скопление наблюдается на месте затопленного алмазного острова Гаити. Обитают по всей глубине водного слоя. Типично для *Acula Accidens* собираться в большие стаи. Обычно размер не превышает полутора метров, хотя зафиксированы экземпляры достигавшие трех метровой длины. Что характерно, процентное соотношение самцов и самок приблизительно 75 % к 25%. Из чего можно сделать вывод, что акулы-самки приносят очень большой помет за раз. В воде передвигаются с большой скоростью. Нападают на ныряльщиков и аквалангистов челюстным методом, выкусывая огромные куски мяса. Челюстные мышцы акулы позволяют ей открывать пасть под углом 93 градуса, что при огромном мышечном сжатии челюстей позволяет ей даже перекусить конечность у человека. Не опасны при использовании подводной тяжелой техники.

3) **Мурены.** *Murena Moriferens* (Мурена Смертоносная) – тоже обитают в водах архипелага Океания. Передвигаются в воде одиночными экземплярами, максимум парами. Размеры не превышают метровой длины. Опасны ядовитыми жалами, которые выстреливают в сторону жертвы. Яд *Murena Moriferens* пока еще полностью не изучен, ясно одно он намного превышает ядовитость самых наядовитейших из ядовитых ядов. Жала, как правило, выбрасываются на расстояние не более 5 метров, но даже на таком расстоянии необходимо соблюдать осторожность.

Безопасность обеспечивает тяжелая подводная техника.

Генри Морган «Веселый».

Блок: Наука



Наука.

Белковые операции по трансплантации органов, искусственные мутанты. Атолл.

Электроника, управление объектами на расстоянии. Куношир, иные япи.

Изучение работы с Оракулом-Ифе. Книги. Вуду. Атолл.

- зона Вуду ослабевает при удалении от Атолла. Это объясняется действием Оракула (его генератора и соответствующего поля). Обычный человек может только лишь заключить сделку.

Воздействие на другого человека или усиление (апгрейт) себя самого на время некоего действия в обмен на «фасолины» (наркотики) (узнать правду-бытовуху (не-науку), проклятья разных типов, лечение, везение в поиске, развязывание веревок...нужно составить список)

- амулеты, связаны с минирологией или электроникой. Наиболее сильные амулеты – электроника.

Выпускаются на Куношире.

- книга-лоа и носитель. Взаимодействие. Набравший уровень носитель может заставлять книгу раскрывать знания, ненабравшего же книга может игнорировать по своим «этическим соображениям».

- стирание книги – стандарт. Если знания не используются – они отмирают. Книга-лоа начинает терять страницы. Поэтому книга вынуждена (из-за мотива самосохранения) время от времени открываться.

- общение с Оракулом создает возможности: стать книгой-носителем, вызывать духов-лоа с меньшими затратами, получать от них намеки.

Техника.

Запуск ракет. Куношир.

Автоматические аппараты, роботы, управление с компа. Куношир.

Производство электронных амулетов. Куношир.

Океанические исследования. Батискафы. Атолл.

Блок: Мастерские правила



Одна из основных мыслей, что существовала всемирная компьютерная сеть (своего рода Скайнет – только не военная), которая в связи с катаклизмами была разрушена. Половина происходящих событий, даже Оракул, – это попытки этой сети восстановиться.

1. Письменность иероглифами связанная с дзен-буддизмом
2. Плавсредства
3. Средства рисования иероглифов (йод – заклипания и черновик, зеленка - чистовик)
4. Вооружение на плавсредства, война на воде
5. Космодром
6. Плотики для рисовых полей и плавучих островов с якорями
7. Рыбное меню
8. Роботы?
9. Помеченная земля, смешанная с марганцовкой и т.п.
10. Стандарт удобений, измерение амперметром

Блок: Мемуары, воспоминания, отзывы



Хронология событий.

Военная база на **Кунашире** была многофункциональным объектом. Хотя уровень воды поднялся, основные точки базы не были затоплены. Военный городок, бараки, где содержались особо опасные политические и уголовные преступники, непосредственно шахта, где добывался эмультал (ракетное топливо), ракетодром, со стационарным локаторной станцией и пусковыми шахтами, поля, овощного хозяйства. Под водой оказался городок с гражданским населением и администрацией. Так что, военная база и территория вокруг нее, и была теперь, по сути, островом Кунашир.

События на базе сразу начались с форс-мажорных обстоятельств. Заключенные находящиеся в шахте отказались ее покидать, устроив забастовку. Но тут командир базы решил ситуацию совершенно непривычным образом. Вместо принятия карательных мер к подавлению бунта, он стал вести с заключенными переговоры, усиленно нажимая на их патриотизм. Мол, вы русские, мы русские – надо друг за друга держаться, а то вокруг одни японцы, тайцы и айны остались, связи с Россией нет, и будет ли неизвестно, и предложил заключенных считать себя амнистированными, под свою личную офицерскую ответственность. После чего он предложил, бывшим заключенным считать себя временно мобилизованными и даже раздал им оружие, для несения охраны острова. В результате этих событий охрана острова сразу выросла вдвое, что позволило освободить больше рук, для научных разработок.

Почти сразу военные запустили по Атоллу ракету, но не в сам Атолл, а в максимальной близости, этим они хотели «намекнуть» жителям Атолла, что они в любой момент могут ударить и по самому Атоллу.

В это время на **Атолле**, который находился на достаточном расстоянии от острова Кунашир, и представлял собой плавающее на мелководье большое количество различных плавсредств, среди которых встречались и просто плоты, и мелкие транспортные суда, и баржи. Здесь же плавали чинампы (плавучие огороды), на которых было чуть-чуть земли, что хватало на очень небольшой урожай овощей. Но все равно основной пищей на Атолле была рыба. Мелководье здесь было из-за того, что буквально рядом находился затопленный город, который ушел под воду не слишком глубоко.

Сам Атолл был поделен на территории между большими социумами японцев и тайцев, были и другие жители, но эти две общины превалировали.

Японцы помимо национальной культуры очень сильно развивали религию Вуду, а также

занимались разработкой Оракула, который они называли Иф и людей-книг (люди на которых появлялась информация).

Тайцы же работали с мутантами, которые могли проводить подводные работы. Они старались ловить скрытых мутантов и проводили над ними самые различные эксперименты.

Ночью на Куношир был совершен разведрейд за землей. Но остров слишком хорошо охранялся, и рейд окончился ни чем.

На Кунашир приплыли айны, и предложили привозить рыбу, меняя ее на овощи, и возможность поселиться на острове. Русские разрешили айнам поселиться у них – в результате, они могли вообще не задумываться о добычи рыбы, поскольку айны всегда поставляли ее с избытком. Но у них возникла проблема работы в шахте и на полях, ведь заключенные теперь считались, практически равноправными с остальным населением базы. В окрестностях базы ходили на своих рейдерах смокеры, или иначе снайкеры, но они не приближались к берегу, а только издали изучали остров. Зато когда к острову, в поисках воды, пристали тайцы с Атоллы, они все были захвачены и помещены в бараки заключенных. После чего им еще долгое время пришлось работать в шахте и на полях.

Кстати это очень обрадовало мутантов на Атолле, за ними никто больше (по крайней мере, открыто) не охотился, и они смогли жить, так как сами желали, поскольку японцы совершенно их не трогали. Правда японцы собирали кровь некоторых из них, поскольку на Атолле сохранилась небольшая биолaborатория, и в ней пробовали найти определенные наборы генов, но все это происходило добровольно. А так мутанты обычно охотились в затопленном городе и в океане, иногда доставая различные культурные ценности, только научных технологий им не удавалось найти. Заплывали они и на Кунашир, где на них просто не обращали внимания...

Тем временем на Кунашире было запущено несколько космических спутников. Хотя со всеми ними происходили странные коллизии, спутники могли видеть пространство, только охватывающее сам остров Кунашир, море вокруг Атоллы, затопленный город. Это пространство прикрывалось, как бы кольцом, толи газа, толи какого-то поля, и если спутники уходили за него они переставали передавать информацию. Хотя, появившись над этой зоной, опять исправно поставляли информацию, правда, совершенно ничего не передавали о внешнем мире. Эту зону, которую прозвали «морок», почти не удавалось никому преодолеть, экипажи судов, отправленные в него, если и появлялись опять в зоне морока, были мертвы. Но по слухам, правда, крайне редко из-за морока приходили корабли со странными людьми называвшие себя «сибариты». Говорят, что у них, как-то по особенному были устроены корабли.

Одним из первых был запущен спутник, который отслеживал рыбные косяки, этой информацией офицеры делились с айнами, в обмен на рыбу. Следующим был спутник наблюдения, он сильно помог Кунаширу, когда были попытки тайно приблизиться к острову. Следующим был спутник связи, через него шло управление боевыми ракетами и попытки подключения компьютера, который из разных запчастей, хранившихся на складе, собрал «яйцеголовый» военных, лейтенант Головин. Спутники не могли долго удерживать орбиты, по не понятным причинам, и поэтому все время приходилось запускать их заново.

На Атолле все пробовали наладить общение с Оракулом, для этого в него говорили всякие просьбы, рассказывали сказки, случаи из жизни Атоллы. Иногда он давал ценные советы, иногда отвечал белиберду, а иногда говорил, что мало рассказали.

Также на Атолле усиленно развивалась религия Вуду. Многие атоллцы стали слышать голоса, и видеть так называемые «Лоу». Они часто были разными, отвечали на некоторые вопросы, предлагали совершить определенные поступки. Что характерно, что первоначально, чем ближе был человек к Оракулу, тем отчетливей он видел Лоу. Ну и понятно, пробовали продолжить тему белковых и генетических разработок.

Отчасти освободившаяся часть офицеров Кунашира, наконец-то задумалась о затопленном городе и предметах доставаемыми мутантами. Лучшие технари базы взялись за изготовление подводного танка. Танк работал на реактивной тяге, был снабжен двумя манипуляторами, грузовым и для более точных работ. На одной стороне был оборудован «косой пробойник» для прохождения стен. Имелись и цистерны экстренного всплытия. Танк называли «Шишкин лес», модель 5 Л.

После торжественного, перед строем офицеров и звуки национального марша, спуска на воду, танк отправился в пробную экспедицию в затопленный город. Первой же экспедиции повезло, был поднят процессор от компьютера, вероятно мутанты не могли поднять его со дна из-за больших размеров. Блок был передан Головину на разработку.

Некоторые тайцы из-за долгих пребывания в шахтах рудника стали чувствовать себя плохо, терять сознание, испытывать жжение и зуд на теле. Через некоторое время им стало лучше, хотя это как посмотреть, может, быть было бы и лучше умереть. В тех местах, где кожа шелушилась и зудела, у двоих, на теле стали образовываться зеленые пластинки, образуя некий панцирь. А у одного даже образовались жабры. Какая насмешка судьбы, те, кто изучал мутантов (при чем не всегда этичными способами), сами мутировали.

Пока Кунашир занимался «подводной одиссеей», на Атолл прибыли снайкеры, и предложили объединить усилия и совместно напасть на остров. На Атолле захват тайцев в рабство был воспринят с тревогой. Япи (японцы) были в сговоре с тайцами и решили, что событие это предвестник будущей агрессии русских в поисках новых рабов для шахт. К тому же народ Атолла, вероятно в душе мечтал о горах земли находящихся на острове, решил устроить военный рейд, тем более что снайкеры обещали свою огневую поддержку, за часть добычи. Тут же был собран флот, и значительная часть населения Атолла отправилась к Кунаширу.

Был разработан план, по которому часть живущих на Атолле мутантов должна была атаковать остров сразу со всех сторон из-под воды, пусть не сильно вооруженные (не все могли нести под водой много оружия), но зато на стороне атоллцев был элемент внезапности. Остальные на кораблях при поддержке снайкеров должны были атаковать остров с двух гаваней, имеющих на острове.

Незадолго до нападения, на Кунашир приплыли мутанты и рассказали о планах атоллцев. Один из них был айн, а вот какие цели преследовал второй, так и осталось загадкой. Но офицеры были уже и так настороже, их спутники наблюдения засекли большое скопление судов направляющихся к острову. Было объявлено военное положение.

Еще на подходе корабли были расстреляны ракетами военных, нападавшие оказались в воде. Но до острова оставалось, недалеко и атоллцы все-таки решили ударить. Завязалась перестрелка, но офицеры не давали возможности закрепиться на побережье, к тому же они были все-таки военными, в отличии от гражданских лиц с Атолла. Результат не заставил себя ждать.

В перестрелке погибло не много, офицеры рассеяли, а частью захватили группу, штурмовавшую Кунашир. И тут же отправила захваченных в бараки для заключенных.

Остатки вернулись на Атолл.

Снайкеры все это время курсировали на траверзе, вне пределов достижения ракет с острова, а во время начала атаки на остров, их корабль вообще развернулся и пропал в направлении океана.

На Атолле осталось совсем немного народу и вдруг,... к нему подплывает корабль снайкеров. Началась резня на плотках, тем более что осталось в основном не боеспособное население. Спаслись буквально три-четыре человека... Довольные снайкеры нагрузившись добычей, отчалили от Атолла.

На Кунашире Лоу первоначально были очень слабенькие, но потом неожиданно, вдруг стали гораздо сильнее, многие из людей могли уже даже чувствовать их.

На острове запертые в бараках атолльцы пробовали провести обряд Вуду и призвать своих Лоу. Но офицеры не давали провести обряд полностью. Но тут военные Кунашира совершили еще один нетипичный поступок. Они предложили заключенным выпустить их на свободу, а тем, кто захочет, предложили даже переселиться на остров, где они каждому вновь прибывшему обеспечивали место под огород за 30% урожая, и один человек от «дома» должен был отработать одну смену в день на шахте, за это все – свободное поселение на острове.

Выпущенные на свободу атолльцы достигли Атолла и узнали о предательстве снайкеров.

Хотя многие с радостью узнали о налаживании отношений с Кунаширом, переселиться решили в основном, как это не парадоксально, тайцы, из япи лишь немногие согласились переселиться. Тайцы оцепили свой жилой плот от общей связки и уплыли к острову, где и поселились. Остальные в основном разбили с разрешения офицеров на острове огороды (и то это они больше использовали, как повод появляться на Кунашире, где могли незаметно умыкать землю).

На Атолле часть трупов привезенных из неудачной вылазки подняли в виде зомби. Некоторых из них с помощью оракула удалось вообще и окончательно вернуть к жизни. Для этого использовалась технология «Большого Ангела». Если этот «Ангел» был представлен в Оракуле, то восстановление личности происходило, если нет, то оставался зомби и вскоре умирал. Говорят: «Ангел сохранялся в Оракуле лишь у тех, кто много и особым образом общался с Оракулом еще до вылазки».

Также на Атолле стали происходить явления: впадение в Зомби, параличи жителей острова. Было требование неизвестного бакора построить храм барону Сомеди.

Атолльцы пытались спасти своих Лоу на отдельных материальных носителях и выключить Оракул. Его даже тайно вывезли на Кунашир. Русские об этом не знали.

Через некоторое время стали происходить странные события. Некоторые люди, как на Атолле, так и на Кунашире, стали засыпать беспробудным сном, или впадать сомнамбулистическое состояние. Когда на Кунашире это стало приобретать просто катастрофические масштабы один из бывших заключенных, теперешний офицер, ворвался в лабораторию и полностью обесточил компьютер. Люди почти тут же стали выходить из этого непонятного состояния.

Резонно предположив, что эти события, проявляются как-то через компьютер, офицеры решили обезопасить свои локальные сети. Перенастроив игру «Контрстрейк», и надев виртуальные шлемы, они вошли в сетевое пространство, как программа антивируса. Благодаря этому они вычислили, что в доступном сетевом пространстве существует, как

минимум, три работающих сервера: на Кунашире, на Атолле и в затопленном городе. Предположив, что проблемы происходят от сервера в затопленном городе, офицеры решили взорвать его, так как не могли его контролировать. Подводный танк, неся на себе ядерный заряд, отправился к затопленному городу. Оставшийся на борту офицер (второй офицер с помощью акваланга и мутантов его покинул) выкурив последнюю сигаретку, подорвал заряд.

Занималось утро в океане. Над затопленным городе, неподалеку от Атолла вставал «маленький ядерный грибок»...

Ю. Колобаев.

2.0.0.3