

Artur Greeg

Шатох. Начало

Artur Greeg

Шатох Начало / Artur Greeg. – М.: Литнет, 2026. – 172 с.

ISBN 978-5-524-00304-1

Действие разворачивается в Содружестве на аномальной планете Токза, которая когда-то принадлежала древним и была курортной планетой. Потом что-то на ней произошло и вся планета по сути стала одной сплошной аномалией на которую попадают вещи и предметы из разных миров. Обнаружившая эту планету экспедиция из Содружества не придумала ничего лучше, чем на более менее стабильных участках планеты организовать дикую игру на выживание среди попадающих сюда землян и представителей других рас.

Основная локация заброшенный город Сакзот и его пригороды растянувшиеся на многие сотни километров, где и разворачивается действие сюжета книги.

Игра имеет название «Шатох», что на языке древних и означает «Игра». В книге все как вы любите – базы данных, импланты, медицинские капсулы и прочие ништяки. Главный герой нифига не супермен, а обычный лох, который «не вписался» и работает мерчендайзером...

В книгу добавлено очень много иллюстраций в виде отдельных глав по вселенной EVE/Содружество.



Знак информационной продукции согласно
Федеральному закону от 29.12.2010 г. № 436-ФЗ.

ISBN 978-5-524-00304-1

© Литнет, 2026

© Artur Greeg, 2026

Вместо вступления.

Пояснение по механикам Шатох

В книге реализован принцип «обратного роста». Все игроки появляющиеся на начальных локациях имеют уровень 40

В случае выполнения заданий и убийства игроков игрокам начисляется «опыт» и его уровень «поднимается» на один ранг, то есть становится 39. Самый высокий ранг игрока 1 (один, первый)

Показатели такие как «Сила», «Ловкость», «Скорость» растут у игрока ТОЛЬКО! если он пользуется холодным оружием или убивает других игроков «голыми руками». Если игрок переходит на огнестрельное или кинетическое оружие данные показатели не растут. Показатели временно можно увеличить различными «стимуляторами» из раздела «медицина» в магазине. После 35 уровня становятся доступны импланты повышающие незначительно данные показатели за астрономические суммы

Исключение это показатель «Пси». Он растет линейно от нуля до бесконечности. Его уровень связан с установкой количества «пси-имплантов» в игроке. Чем больше установленных имплантов, тем больше уровень «Пси-оператора» и тем больше его «Пси-ядро»

Базы данных в игре выдаваемые организаторами игрокам «кастрированные» и не превышают 1/10 стандартных баз в Содружестве. Организаторам не нужно что бы игроки месяцами и неделями учили базы данных лежа в медицинских капсулах, вместо того что бы играть. Базы ограничены обычно 4 рангами и включают достаточно простые базовые механики стрельбы, снайпинга, ножевого боя и других дисциплин.

Исключение выпадающие в кейсах безранговые базы типа «Фехтование» империи Галанте.

Как пример база «Пси-оператор» включает в себя три ранга. На первых двух игрок разучивает только две «пси-механики» — «стена»

и «удар». На третьем уровне сюда добавляется пси-механика «радар» и игрок может чувствовать других живых существ в радиусе 200 метров. Добавление пси-имплантов только увеличивает объем хранимой «пси», но не увеличивает силу ударов, игрок может сделать больше «ударов» или дольше держать «стену», но не увеличить силу «пси-удара» или иной механики

Основная валюта – бон. Дается за выполнение заданий или убийство игроков. Все боны убитого игрока автоматически переходят к убившему его игроку. За боны можно купить одежду, обувь, медицину, гигиенические средства, еду, алкоголь и напитки. Организаторы игры не продают игрокам никакого оружия и любых предметов, которые можно использовать в качестве оружия из Содружества. Система только предлагают услуги «репликации», а что там будет реплицировать игрок, остается на его усмотрение, если предмет входит в ячейку репликации, то он будет реплицирован, а если нет то *c'est la vie*.

Оружие – в основном только самодельное из подручных средств. В качестве бонусов в кейсах иногда выдается огнестрельное оружие и броня попадающее на Токзу с Земли и других отсталых миров в аномальных зонах. Поскольку есть репликаторы, то проблем с оружием и патронами в игре не возникает, за исключением дальнобойного типа винтовок и тяжелого как гранатометы. Такое оружие обычно эксплуатируется до полной выработки ресурса.

Меня тут спрашивали мои постоянные читатели, а будет ли у героя «игольник», «скаф», «артефакты древних» и так далее и тому подобное.

По сюжету планета Токза была открыта экспедицией из Содружества, которую организовали корпорации из Федерации Нивей и Империи Галанте.

За аксиому стоит принимать, что прежде чем организовать там «Шатих» развалины и игровые локации были основательно вычищены на предмет так называемых «артефактов древних» и было

оставлено только то, что или уже есть в «Содружестве» или открытый хлам не подлежащий восстановлению или предметы, которые значительно хуже по качеству, чем в современном Содружестве.

Как пример на обложке изображен герой в побитом и потрепанном скафе (броня) древних, который по качеству и функционалу соответствует примерно 1–2 поколению аналогичных вещей в Содружестве. На обложке он держит в руках восстановленный «игольник древних», который аналогичен 1–2 поколению таковых изделий в современном Содружестве.

По сюжету в репликаторах в безопасных зонах восстановить оружие и броню древних и аналоги из содружества, а равно как и боеприпасы к ним не получится, поскольку существует программный запрет от организаторов.

По сюжету книги «древние» это никакие не «сверхлюди» типа Джоре. Это просто раса, обычно хуманов жившая очень давно на определенной территории и добившаяся в определенных областях больших успехов, к примеру имели двигатели сверхдальнего варпа, позволявшие прыгать на половину галактики. Вот все остальное что касалось оружия, брони, скафов, бытовых предметов за редким исключением соответствовало такому в Содружестве плюс минус.

Дальше я раскрывать сюжет и «замыслы автора» пока не буду, но планируется цикл книг под названиями «Шатох Чил», «Шатох Пакс», «Шатох Ворт», «Шатох Тимс», «Шатох Сакзот». В каждой из которых вы познакомитесь с локациями, распределении сил на них, особенностями, ключевыми местами.

Иллюстрации постарался сделать максимально детализированными и запоминающимися. Надеюсь вам дорогие читатели понравится, по большей части от вас от ваших лайков и добавлений в библиотеку зависит будут выходить еще части или нет.

Приятного чтения!

Локации Шатоха. Иллюстрации. Дополнения к первой части

*Локация «ЧИЛ» она же Заброшенный
космопорт древних*



*Часть здания основного терминала с которым
герой знакомится в первой части книги*



Здание основного терминала вид с другого ракурса



Участок административного здания космопорта



Малый пассажирский терминал





Терминал каботажных перевозок внутри планетарной системы



Часть здания грузового терминала