

ASTROID

Выход на арену Исторический очерк

В начале 23-го века началось массовое освоение Пояса Астероидов и спутников планет-гигантов. Работа в шахтах на астероидах потребовала дорогих средств обеспечения безопасности людей – от тяжелых противорадиационных скафандров до специального оборудования. На первом этапе приходилось использовать только самый высококвалифицированный и высокооплачиваемый персонал. Из-за постоянного риска для жизни размеры страховых выплат были чрезвычайно высоки. Автоматические горнодобывающие комплексы, из-за стоимости доставки тяжелого оборудования, были еще дороже. Высокая стоимость добычи полезных ископаемых была главной причиной того, что разработки велись только на самых богатых месторождениях, которых даже в Поясе было не так уж много.

Корпорации, и так зарабатывавшие огромные деньги на добыче, переработке и доставке полезных ископаемых к Земле, Марсу и Венере, постоянно искали возможность уменьшить свои затраты. Они создали несколько баз, на которых требования безопасности были сильно занижены. Люди работали в открытых шахтах по 8 – 10 часов без специального защитного оборудования, в дешевых «лунных» скафандрах, страдали лучевой болезнью и гибли десятками. Продукция этих копей была во много раз дешевле продукции обычных баз. Корпорации даже предложили земному правительству проект введения каторжной системы наказаний взамен тюремной – для обеспечения дешевой, фактически бесплатной, рабочей силой своих баз. Но этот эксперимент привел к целой серии кровавых восстаний и таким большим жертвам, что проект пришлось быстро свернуть.

Положение стало меняться, когда появились Астроиды – дистанционно управляемые роботы, разработанные специально для тяжелых работ на астероидах. Помимо управляющего компьютера Астроид оборудован блоком «биосенсоров», позволяющим управлять роботом, как в популярных виртуальных играх, с помощью «биопотенциального» шлема и комбинезона. Астроид не намного больше человека, одетого в тяжелый скафандр, а его вес редко превышает одну тонну. Построить более крупного робота нетрудно, но вот справиться с ним биосенсорное управление уже не может – мешает огромная инерция тяжелого тела, непривычная для мозга человека-оператора. Кроме того, новые машины должны были работать в тех же шахтах, что и люди-горнорабочие, использовать те же инструменты, что и люди. Астроиды

были специально сконструированы так, чтобы робот мог пользоваться всем, что подходило для человека в скафандре. Это снижало стоимость переоборудования шахт: отпадала необходимость разрабатывать новое оборудование.

Первые Астроиды переоборудовались из стандартных рабочих роботов «на местах» инженерами компаний. Позднее одна из роботехнических фирм выпустила серию специально разработанных под биосенсорное управление роботов. Идею подхватили и другие компании, наладив массовый выпуск Астроидов. Ранние модели строили из стандартных узлов роботомонтажников и биосенсорных игровых приставок.

Оператором Астроида мог стать любой человек, для этого требовались лишь хорошие рефлексы и небольшая специальная подготовка. Лучшими операторами становились подростки, увлеченные играми с биосенсорными приставками. Теперь именно их вербовали корпорации для работ на астероидах. Подростки подписывали десятилетний контракт, и большинство из них оставались в Поясе Астероидов навсегда. Одни надеялись разбогатеть, другие гибли, третьи просто привыкали к такой жизни. Самые лучшие операторы могли надеяться попасть в команды кораблей геологоразведки, элиту Пояса.

После появления Астроидов освоенное пространство Пояса стало стремительно расширяться. Теперь стали доступны и менее богатые минералами объекты, разработка которых раньше считалась невыгодной. Промышленный выпуск Астроидов непрерывно рос, увеличивалось число

операторов, вербовавшихся для работы в Поясе. Через несколько десятков лет после появления первого Астроида в Поясе возникли базы с населением в десятки тысяч человек. Каждая такая база контролировала огромный участок Пояса и прилегающего пространства, сотни шахт и десятки кораблей геологоразведки.

Конструкция Астроидов непрерывно улучшалась, совершенствовалось и программное обеспечение. Теперь эти машины обладали настоящей обратной



связью с операторами. Человек в биосенсорном костюме теперь ощущал движение машины, тяжесть камня в руке, вибрацию отбойного молотка, колебания почвы астероида, как бы через подошвы ботинок.

Крупные фирмы часто обновляли парк Астроидов, и тысячи устаревших, но еще работоспособных машин, распродавались всем желающим. Их скупали небольшие компании и предоставляли в аренду «свободным старателям». Все, что нужно было артели старателей для свободного поиска в Поясе Астероидов, это взять необходимое оборудование в аренду, а лучше приобрести на распродаже списанного оборудования крупной компании небольшой корабль - астероидный лихтер, обогатительный комбайн и несколько устаревших Астроидов.

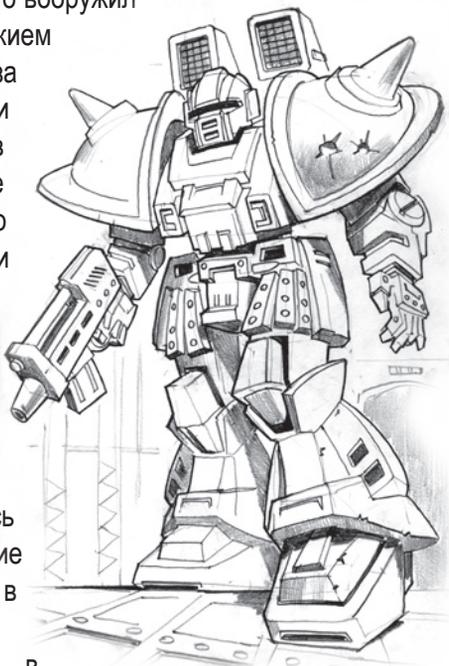
И мелкие компании, и большие корпорации открывали для работы со старателями фактории. Там можно было взять в аренду оборудование, продать добытое сырье, выполнить мелкий ремонт, передохнуть между длительными рейсами. Такие фактории приносили хорошие деньги. Кроме того, осваивались «нерентабельные» зоны Пояса, да и списанное оборудование тоже шло в дело.

Раздобыв оборудование, старатели (как правило, бывшие геологоразведчики корпораций) искали счастья в пыльных зонах. Это неосвоенные районы Пояса Астероидов, сильно «засоренные» мелкими обломками и прочим космическим мусором, куда не заходили большие корабли геологоразведки. Лихтеры старателей входили в облако обломков и высаживали Астроидов на подходящий по размеру астероид. Корабль с операторами находился в двух-трех километрах от «прииска», и пучок микроволнового излучения надежно связывал операторов с Астроидами. На астероидах редко встречаются глубинные шахты, а двести метров породы – не препятствие для микроволн. Старательских артелей было довольно много, хотя настоящие богатства Пояса, уже освоенные астероиды были поделены между крупными корпорациями. По всему пространству Пояса шла жестокая борьба за контроль над базами, богатыми месторождениями, перспективными районами.

Старательство в Поясе Астероидов всегда связано с риском. Найдя подходящий обломок, старатели не всегда заявляли о находке в приисковую контору, лицензии стоили дорого. Чаще всего разработка велась нелегально, а добытый концентрат продавался через коррумпированных служащих факторий. Поэтому старателям нередко приходилось отбиваться и от патрулей космической полиции, и от пиратов, и друг от друга. Если две артели старателей не могли поделить богатый минералами обломок, в полицию никто не обращался. Ведь находка не была зарегистрирована официально, и за нее не уплачены соответствующие пошлины! Конфликт разрешался с помощью лазерных пистолетов. Кроме того, часто случались стычки между небольшими компаниями из-за закона Бремсберга, а так же столкновения сил безопасности

корпораций в борьбе за перспективные месторождения, которые только что открыли, но еще не зарегистрировали...

Астроиды оказались полезными и здесь! Неизвестно, кому первому пришла в голову мысль вложить в руки роботов стрелковое оружие, но именно старательские артели стали первыми, кто вооружил своих Астроидов стандартным оружием космодесантников. Теперь схватки за спорный участок между двумя артелями «разыгрывали» их роботы. У шахтеров были и «правила игры», подобные «кодексу чести» Дикого Запада. Никто и никогда не нападал на корабли управления или на обитаемые базы – бои велись только между Астроидами. Не использовалось и тяжелое вооружение, вроде управляемых ракет класса корабль-космос и Астроидов-камикадзе, несущих мощный заряд взрывчатки. На нарушителей этих правил открывалась «неограниченная охота». Позже такие роботы-штурмовики использовались в корпоративных войнах Пояса.



Пираты, которых немало появилось в Поясе Астероидов, широко применяли вооруженных Астроидов, и со временем, все компании Пояса ввели военное обучение в стандартную подготовку операторов.

Отряды боевых Астроидов несли охрану всех крупных объектов. Конечно, ни пираты, ни корпорации, ведущие собственные войны, не придерживались шахтерских «правил игры»...

Кроме того, боевым Астроидам Пояса приходилось сражаться и с военными отрядами Центрального Союза, и с вооруженными рейдовыми группами Колоний. Если машины шахтеров принимали бой на своем поле – в штольнях астероидных шахт или в лабиринтах обогатительных фабрик – военным приходилось нелегко.

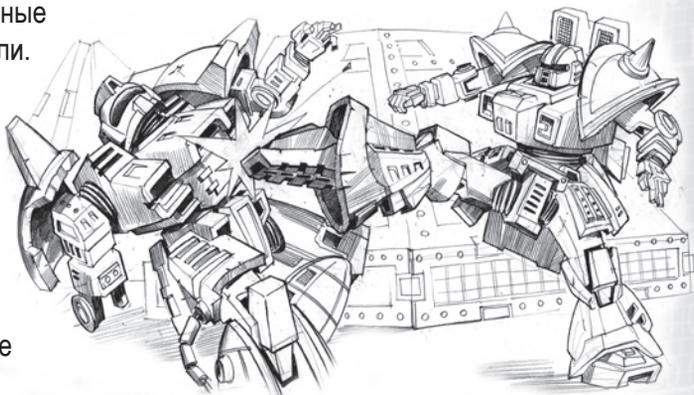
Существовало множество фирм, выпускавших Астроидов. Все эти модели были похожи как внешне, так и по своим рабочим характеристикам. Производители специально выпускали машины двойного назначения – промышленного и военного. Рынок Астроидов стремительно рос, и вскоре цены на эти простые и надежные машины резко упали. А мастерство операторов Астроидов стало

в Поясе чем-то вроде культа, как умение фехтовать во времена мушкетеров или выхватывать пистолет и метко стрелять во времена Дикого Запада. Со временем в моду вошли гладиаторские бои Астроидов с тотализатором. Это развлечение пользовалось огромным успехом среди жителей Пояса Астероидов. Оператор, несколько сезонов подряд выигрывавший призовые ставки, становился признанным супергероем Пояса, и зачастую это были подростки, получившие первые навыки управления роботом, помогая отцу в его работе со стареньким Астроидом...

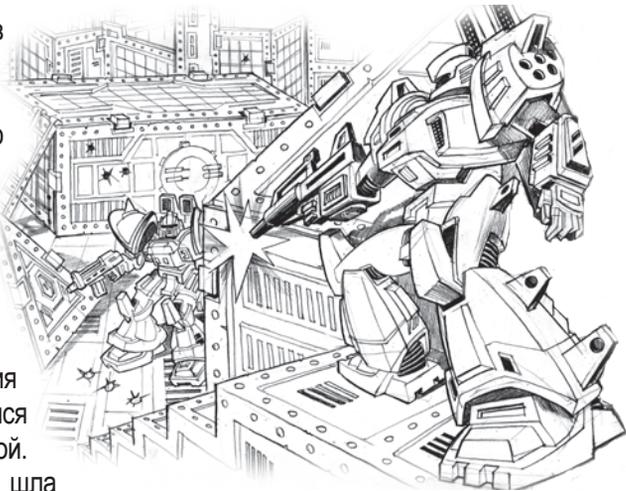
Колизей

Астероид Колизей – это бывшая ниобиевая шахта, полностью истощенная к моменту появления Астроидов. Как и все ранние сооружения в Поясе, возведенные в «доастроидную эпоху», Колизей был оборудован с большим размахом – защищенные галереи и залы рудника, расположенные вдали от производственной зоны жилые комплексы, система искусственного климата. Однако, геологоразведчики сильно ошиблись, оценивая запасы ниобия на Колизее. После того, как шахта была признана нерентабельной, горнодобывающее и обогащающее оборудование было демонтировано и вывезено. Сама база на Колизее, шахта и ее обогащающая фабрика со временем превратились бы в склад списанного оборудования или в пристанище пиратов и контрабандистов, если бы астероидом не заинтересовалась одна малоизвестная корпорация. Она приобрела права на астероид Колизей со всем его содержимым, и в короткий срок возвела на астероиде крупнейший во всем Поясе развлекательный центр с казино, барами, ресторанами, танцевальными залами. Менеджеры корпорации обладали хорошей интуицией, и завершение строительства «Колизеума» пришлось как раз на пик популярности Астроидов – эти машины стали неотъемлемой частью жизни на астероидах, их использовали и крупные компании и старатели.

В отдаленных факториях уже стали регулярно устраивать бои Астроидов, а среди операторов появились первые профессиональные гладиаторы.



Именно для боев Астроидов как нельзя лучше подходили внутренние помещения бывшего обогатительного комплекса на Колизее. Его залы и лабиринты переходов оборудовали системой видеокamer, различными спецэффектами и уже через полгода после открытия «Колизеума» состоялся первый показательный бой. Трансляция этой премьеры шла



по всему Поясу астероидов, на все спутники больших планет и даже в Колонии и на Землю. Спустя совсем немного времени, эта забава стала столь же популярна, как футбол или автогонки на Земле. «Колизеум» развивался, рекламное время в трансляциях боев стоило огромных денег, появилась даже целая подпольная индустрия по производству «пиратских» видеодисков с записью самых популярных боев. Естественно, бои проходили с тотализатором, так что в «Колизеуме» постоянно вертелись огромные деньги – развлекательный центр приносил теперь куда большие доходы, чем самая прибыльная из шахт. Для персонала астероидных баз Пояса «Колизеум» стал самым популярным центром отдыха, видеопрограммы местной студии прочно занимали первую строчку рейтинга – и все благодаря боям Астроидов!

Довольно скоро на Колизее образовалось несколько бойцовских клубов. Каждый клуб – это своего рода коммерческое предприятие, вкладывающее деньги в покупку лучших бойцов, боевых Астроидов лучших моделей, и зарабатывающее на всем, что связано с боями – от призовых сумм до рекламных отчислений или продажи сувениров с символикой клуба. Были, конечно, и бои одиночек-любителей, но самые большие рейтинги собирали, конечно, клубные битвы. Через некоторое время пять крупнейших клубов объединились в ассоциацию бойцовых клубов (АБК) и приняли Хартию Бойцовых Клубов, в которой были подробно регламентированы все стороны боев Астроидов – от выдачи лицензий участникам, до правил боев.

Бои в «Колизеуме» Боевой ранг

Самая популярная версия боев – так называемая система суммы баллов.

Согласно Хартии, каждый Астроид оценивается экспертами АБК, и ему

присваивается «боевой ранг» в баллах. При формировании команды для боев по этой системе баллы «боевого ранга» всех Астроидов команды складываются, и эта сумма должна быть одинакова у обеих команд. Вооружение, технический уровень, даже количество Астроидов может различаться, но сумма баллов обязана быть одинаковой. В боях с учетом боевого ранга могут участвовать от 2-х до нескольких десятков Астроидов. Бои проводятся в подземных лабиринтах «Колизеума», причем для каждого боя с помощью передвижных бронещитов и металлических конструкций сооружается свой «рельеф» поля боя. Обширная система видеокамер позволяет зрителям наблюдать за всеми перепетиями боя. Ставки тотализатора на бои по этой системе самые высокие.

Бегущий Астроид

Это очень динамичный вид игр, в котором одна команда расставляет «засады» на проложенной в лабиринтах «Колизеума» трассе, а Астроиды другой команды по одному или парами должны преодолеть эту трассу. Обычно в «Бегущем Астроиде» ставки заключаются не на победу одной из команд, а на то, сколько Астроидов из «бегущей» команды сумеют добраться до



конца трассы. В «Бегущем Астроиде» нередко принимают участие дебютанты боев и участники-любители на собственных машинах. Обычно, один из боевых клубов оборудует трассу для «Бегущего Астроида», и предлагает желающим (естественно тем, кто приобрел любительскую лицензию на разовое выступление в этом виде боев) попытать счастья в настоящем лабиринте смерти. Добравшийся до финиша участник получает неплохой приз и, кроме того, может рассчитывать на стартовый контракт в клубе-устроителе соревнований. Многие знаменитые Астроид-операторы сделали свои первые профессиональные шаги именно в «Бегущем Астроиде».

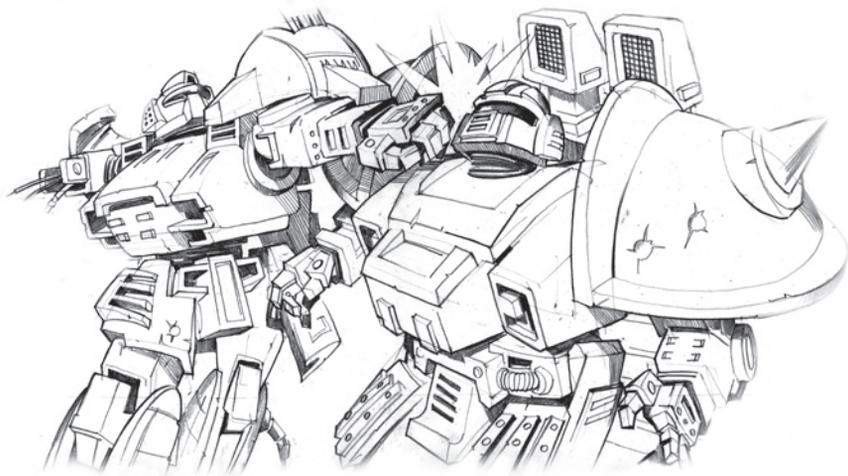
Бои с гандикапом

Это – бои заведомо неравных по силам Астроидов или команд роботов. Устроители выставляют на бой явно разных по силе противников (их возможности оцениваются заранее, по системе баллов боевого ранга, и более слабому участнику предоставляется возможность выбрать позицию и

нанести первый удар). Бои с гандикапом – самый азартный вид тотализатора в «Колизеуме». Выплата выигрыша тем больше, чем выше разрыв между боевыми рангами участников. В боях с гандикапом очень много зависит от индивидуального мастерства оператора, поэтому клубы выставляют на этот вид соревнований анонимных участников – чтобы добавить неопределенности и азарта тотализатору. Кроме того, в боях с гандикапом нередко дебютируют и новички – но для этого им надо иметь своего Астроида, внести стартовый взнос и быть готовым иметь дело с заведомо более сильным противником.

Кумитэ

Это – вид парных поединков, во время которых робот не пользуется стрелковым оружием. В Кумитэ происходят только сражения один на один – в групповой схватке техника рукопашного боя практически не видна зрителям. Кумитэ всегда проводится в свободном от препятствий и построек зале, и к нему допускаются только самые именитые бойцы клубов. Можно сказать, что Кумитэ – это бои элиты «Колизеума».



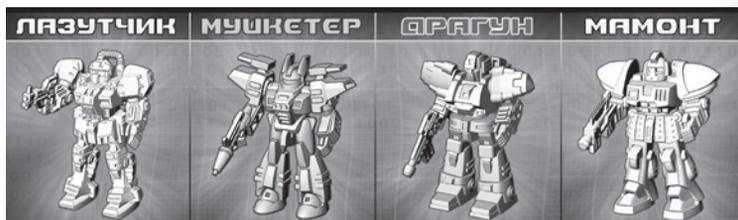
Личное первенство «Колизеума»

В течение всего года поводится так называемое «личное первенство» на приз АБК. Это – серия индивидуальных поединков на равных по боевому рангу Астроидах. Поединки проводятся в разных условиях, на различных площадках. Цель этих соревнований – выявить лучшего бойца Колизеума. Выиграть личное первенство на приз АБК – это добиться высшего признания в кругах профессиональных бойцов и почитателей боев Астроидов. Чемпион АБК – становится самым высокооплачиваемым бойцом и самым популярным среди операторов Астроидов всего Пояса.

Клубы, входящие в Ассоциацию Боевых Клубов

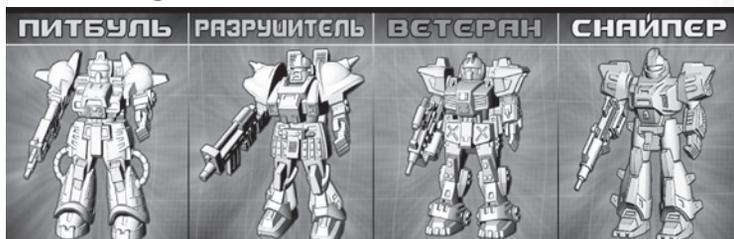
Клуб «Железный Дровосек»

Старейший боевой клуб, основатель АБК.



Эмблема клуба – щит и два скрещенных топора. Клуб принадлежит одному из первых чемпионов Колизеума. В рядах этого клуба больше всего бойцов. «Железный Дровосек» владеет паем в телестудии «Колизеума» и целым предприятием по выпуску видеозаписей боев Астроидов. Бойцы клуба «Железный Дровосек» сильны в групповых схватках, но их главный конек - организация соревнований «Бегущий Астроид». Можно смело сказать, что их шоу - самые популярные в этом виде соревнований.

Клуб «Дикая Охота»



Эмблема клуба – перекрестье прицела.

Частный бойцовский клуб. Ходят упорные слухи, что этот клуб является собственностью одной из самых безжалостных преступных организаций в Поясе Астероидов, отмывающей через него деньги от подпольной добычи минералов, пиратства, торговли наркотиками. Но никто даже не пытается проверить эти слухи – жизнь дороже. Так или иначе, изрядная доля акций клуба принадлежит компании «Колизеум» - собственникам всего развлекательного комплекса на астероиде Колизей.

Бойцы клуба «Дикая Охота» успешно участвуют во всех видах соревнований, но чаще всего клуб проводит бои с Гандикапом - это их фирменное шоу.

Клуб «Восставшие Титаны»



Эмблема клуба – железный кулак.

Клуб принадлежит крупной горнодобывающей корпорации из системы спутников планеты Сатурн. Клуб появился сравнительно недавно, но благодаря щедрым вливаниям, быстро занял место в пятерке лидеров. Традиционно, бойцы клуба «Восставшие Титаны» сильны в Кумитэ. В составе клуба – только операторы со спутников планет-гигантов, а не из Пояса, так что они частенько преподносят сюрпризы болельщикам Пояса.

Клуб «Тигры Костелло»



Эмблема клуба – отпечаток лапы тигра.

Частный клуб, основанный бывшим шахтером из Пояса Астероидов. Джотто Костелло начал свою карьеру, как простой старатель и, случайно и очень сильно разбогатев, вложил все свои деньги в бойцовый клуб. С тех пор, «тигры Костелло» - самый популярный клуб среди всей пестрой старательской публики в Поясе Астероидов. Клуб известен еще и тем, что частенько устраивает бои с очень маленьким вступительным взносом для новичков и любителей. Любительские бои, проводимые «Тиграми Костелло» - отличный шанс для парней с астероидов. А сам владелец клуба благодаря этому имеет возможность искать таланты среди необузданной вольницы старателей – лучших в Солнечной Системе операторов Астероидов.

Клуб «Гладиаторы космоса»



Эмблема клуба – рука с кинжалом на фоне треугольного щита.

Клуб основан группой ветеранов боев Астроидов, и его акции часто и охотно приобретают другие бойцы – благодаря личному авторитету и репутации, владельцев клуба в среде операторов Астроидов. Этот клуб является довольно успешным, хотя и не самым могущественным. Он вкладывает деньги своих пайщиков не столько в сами бои, сколько в сопутствующий боям бизнес, в основном – в сувенирную продукцию. Вложения в акции «Гладиаторов», для многих бывших операторов – отличный способ защитить свои сбережения. Часто говорят, что клуб «Гладиаторы Космоса» - это своего рода «пенсионный фонд» участников боев на Колизее. Владельцы «Гладиаторов» часто используют свое положение в АБК для того, чтобы защищать права наемных операторов бойцовых клубов от посягательств со стороны владельцев. Благодаря своему авторитету и репутации, руководство «Гладиаторов» иногда может надавить на всю ассоциацию через Лигу Операторов Астроидов – своего рода профсоюз бойцов.

Считается, что контракт с клубом «Гладиаторы Космоса» - лучший способ для новичка начать карьеру в бойцовом бизнесе. Из этого клуба вышло множество отличных бойцов и чемпионов. Кроме того, один из владельцев клуба является бессменным председателем Комитета Арбитров «Колизеума».

Ищите в продаже: **ASTROID**

