





**Владимир КУЧЕРЕНКО**  
**Инга ОЛЬХОВСКАЯ**

**БЕТА-ТЕСТЕРЫ**  
**ПОНЕВОЛЕ**



**МОСКВА**  
**2016**

УДК 821.161.1-312.9  
ББК 84(2Рос = Рус)6-44  
К95

Составитель серии *Алексей Бобл*

Разработка серийного оформления  
*Владиславы Матвеевой*

В оформлении переплета использована работа  
художника *Владимира Манюхина*

**Кучеренко, Владимир Александрович.**

К95      Бета-тестеры поневоле / Владимир Кучеренко,  
Инга Ольховская. — Москва : Издательство «Э»,  
2016. — 416 с. — (LitRPG).

ISBN 978-5-699-93020-3

Жизнь — странная штука, а судьба часто любит насмехаться над своими избранниками. Иногда ее забавы чересчур жестоки...

По крайней мере, над Алексеем и Таей она пошутила сурово. С одной стороны, молодые люди находятся в коме и на этом свете их поддерживает только сложная медицинская аппаратура, а с другой — перед ними уникальный виртуальный мир. Новейший сервер «Миров Бессмертных», на просторах которого Алексею и Тае предстоит стать бета-тестерами по заданию «случайного» знакомого. Целая вселенная, неотличимая от реальности, населенная сказочными существами. Необъятная территория, на которой каждый волен быть храбрым воином или уважаемым магом и есть шанс подружиться с повелителем Темного Леса или влюбиться в красавицу эльфийку. Но так ли на самом деле чудесна и безопасна цифровая действительность и не готовит ли судьба-злодейка очередную каверзу?..

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

© Кучеренко В.А.,  
Ольховская И.Д., 2016  
© Оформление.  
ООО «Издательство «Э», 2016

ISBN 978-5-699-93020-3



## Пролог

Желтый сигнал светофора едва сменился зеленым, как стерильную тишину раннего воскресного утра нарушил визг покрышек. Автомобиль Эрика Крюгера, оставляя за собой дымящийся черный след, покинул перекресток.

Профессор кибернетики спешил. Сегодня важный день! Тэя должна взять под контроль системы энергоснабжения дата-центра. Когда наблюдающие техники обнаружат неладное и поймут, что же именно происходит, уже будет поздно — к тому моменту грандиозный план великого Крюгера войдет в завершающую фазу.

Шесть лет назад руководство фирмы «Семантик ГмбХ» обратилось к нему с просьбой разработать систему искусственного интеллекта для компьютерной игры нового поколения. Тогда еще достаточно молодой и амбициозный Эрик, которого, между прочим, в его двадцать девять лет уже признала мировая научная общественность, надменно отказался. Как позже писали газеты: «Гений считал посвящение себя какой-то там дешевой поделке для несерьезного времяпрепровождения, сопровождающегося серьезным выкачиванием денег, как минимум — поступком нерациональным, как максимум — недостойным».



Даже несмотря на астрономическую сумму гонорара в обещанном контракте.


А вскорее, как снег на голову посреди лета, обрушился смертельный приговор врачей! Почетный член четырех международных академий наук, автор десятка патентов, родоначальник целого ряда перспективных разработок в области ай-ти-технологий, живая легенда, знаменитый профессор Крюгер с потрясением узнал, что по самым оптимистичным прогнозам ему осталось от силы года четыре.

Всю свою сознательную молодость, начиная со скамьи колледжа, Эрик без остатка посвятил науке. И вот как ему воздалось за заслуги? Пока сверстники беззаботно оттягивались, вкушая прелести бытия, юный немец, не щадя сил, занимался любимой работой и развивал свой талант. Пускай ему так и не удалось обзавестись семьей, зато он стал лучшим в своем деле!

«Увы, опухоль неоперабельная. К счастью, мы выявили ее не на последней стадии. Однако даже на препаратах вы доживете лишь до тридцати трех», — слова медиков еще кружились в голове, а цепкий ум, привыкший к решению сложных задач, уже искал выход. И у профессора созрел-таки отчаянный план, как пережить судьбу!

Единственная проблема — чтобы воплотить идею на практике раньше отведенных болезнью сроков, требовались огромные финансовые вливания и сверхсовременные технические средства. А посему, отбросив гордыню, спустя каких-то несколько месяцев после отказа о сотрудничестве с вышеупомянутой корпорацией, Эрик распахнул-таки двери центрального офиса «Семантики» и предложил свои услуги.

Конечно, вездесущие журналюги уже растрезвонили о его беде, и потому условия в этот раз были отнюдь не столь заманчивы, как при первой встрече. Но с не-



давних пор профессора интересовали совершенно иные вещи.

И он успел! Пять лет. Пять чертовых лет целеустремленный кибергеней трудился как проклятый, выжимая последние силы из ослабленного смертельной болезнью организма. И вот сегодня все, к чему он так упорно приближался, должно свершиться! Эрик Крюгер обманет Костлявую и обретет бессмертие! Он уже вопреки устрашающим предсказаниям онкологов пережил Христа! А теперь и вовсе поравняется с самим Господом!

Зуммер на коммуникаторе оповестил профессора о том, что Тэя успешно залила последнюю версию прошивки. Особую версию!

«Отлично! Процесс пошел, и обратного пути уже нет. Хотя терять, по сути, мне ведь и нечего, — мысленно перевел дух мандражирующий Эрик. — Через одиннадцать минут и двадцать пять с половиной секунд отработает последняя процедура, и все! Ложись в любую капсулу и...»

Обычно в меру осторожный и внешне всегда абсолютно спокойный профессор вдруг поддался мимолетной эйфории и нетерпеливо вдавил педаль акселератора в пол. Могучий мерседесовский двигатель довольно заурчал, поглощая дополнительную порцию высокооктанового топлива, и «породистый» автомобиль резво рванул на обгон плетущегося грузовика...

Возможно, Крюгеру удалось бы избежать лобового столкновения со встречным транспортом. Дорогостоящие и чрезвычайно надежные шины престижного спорткара рассчитаны и не на такие виражи. Но прошедший днем дождь и ударившие к вечеру заморозки превратили дорогу в сущий ад...



## **Часть I**

### **Предложение, от которого невозможно отказаться**

#### **Глава 1**

Иссиня-черная аппликация леса, наложенная на уже начавшее сереть рассветное небо, медленно проплывала за окном сонно плетущейся электрички.

Электропоезд-пенсионер был старым, обшарпанным, с богатыми на щели продуваемыми окнами и неудобными деревянными лавками. Несмотря на невысокую скорость, хвостовой вагон гремел, скрипел и раскачивался, как лодка в бушующем море. Все это вкупе с жесткой деревянной сидушкой, уже порядком отдавившей мне филейную часть, не давало уснуть. Поэтому я честно пыталась изображать благодарную слушательницу перед яростно жестикулирующим и обильно брызгающим слюной Лехой.

Лешка — мой сосед по лестничной площадке, мой друг детства, мой почти брат — бугай под два метра ростом, на две головы выше меня и раза в три шире. С рыжими, вечно всклокоченными волосами и безумным, фанатичным взглядом серо-голубых глаз. Но безумный взгляд — не потому, что он того... тью-тью. Просто когда парень сильно увлекается разглагольствованиями на волнующие его темы, то у него всегда такой вот пугающий взгляд.

Это, кстати, он подобным образом вводит неопытную младшенькую в курс дела. После двух лет изнаси-



лований бедного мозга ему все-таки удалось уболтать меня выбраться на первую в жизни «ролевку».

В голове периодически всплывала робкая мысль: «Какого, собственно, лешего я поддалась на уговоры и поперлась в несусветную рань неведомо куда, лазать по неведомым дорожкам, искать следы неведомых зверей?» Всплывала и тут же тонула под напором непрекращающегося словесного поноса, без устали генерируемого названным родственничком.

Несколько лет назад этот рыжий искуситель посадил бедную меня на компьютерные игры. В частности, на «Линейку»<sup>1</sup>. Потом я как-то втянулась и уже сама переманила Леху на «ВоВку»<sup>2</sup>, потом на «Айон», потом на «Теру», потом на «Скайфорддж»<sup>3</sup>, потом опять на возрожденную «Ладву».

И вот теперь новая Лешкина блажь — ролевые игры толкинистов, маму их так! Нет, я, конечно, тоже уважаю фэнтези и отдых на природе. Но не активный — чисто побухать и пожрать шашлычка. А тем более не в середине осени, когда дневная, достаточно теплая по-

<sup>1</sup> «Линейка», она же «Ладва» — сленговое название Lineage II — популярной многопользовательской онлайн-игры.

<sup>2</sup> «ВоВка» — сленговое название другой культовой онлайн-бродилки — «WoW» (World of Warcraft).

<sup>3</sup> «Айон» (Aion). «Тера» (Tera Online), «Скайфорддж» (Skyforge) — еще три популярные ММОРИГ. ММОРИГ от англ. *Massively multiplayer online role-playing game* — массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра (жанр онлайн-новых компьютерных развлечений, в которых большое количество игроков взаимодействует друг с другом в виртуальных мирах; в основном фэнтези. В ММОРИГ игроку предлагается роль вымышленного героя и возможность управлять его действиями. От однопользовательских и небольших сетевых ролевых игр отличается множеством одновременно присутствующих на одном сервере пользователей (десятки тысяч и более), а также виртуальным пространством, которое продолжает существовать и в отсутствие игрока.



года чередуется с утренними и вечерними заморозками. Ну, ленивое я по жизни создание. Ле-ни-во-е и абсолютно домашнее. Вытащить меня из-за компа могут только три вещи: подъемный кран, взрыв тактического ядерного заряда и Леха, способный выдолбить и высушить мозг любого человека, доведя того до состояния «зомби ручной обыкновенный».

Между тем я никогда не была пай-девочкой. Дочь военнослужащего, провела детство в одном из отдаленных гарнизонов Забайкальского военного округа. Родители вечно оставляли меня на попечение соседского пацаненка Алешеньки (его отец служил там же), который был на два года старше меня. Естественно, мальчишке было гораздо интереснее со своими товарищами, нежели скучать в обществе моих малолетних подружек. Поэтому он и таскал меня везде за собой.

Поначалу ребяшня выражала недовольство моим обществом и пыталась подначивать Леху, обзывая нас женой и невестой. Но эти глупости крупный не по годам Алексей быстро выбивал из дурных голов. Да и я была не тихоней — не оставалась в стороне, добавляя на смешникам еще и от себя. Так что в скором времени в компании мальчишек я стала «своим в доску парнем».


Ну а чем занимались оторванные от всех соблазнов цивилизации пацаны? Конечно же, стремились облазывать все окрестности!

Жизнь несколько разнообразили уроки НВП<sup>1</sup>, которые преподавал нам настоящий боевой, а не отставной, командир разведбата нашего полка, бывший афганец и просто отличный мужик — дядя Ваня.

Он добровольно взял на себя обязанность занять гарнизонную детвору. Как сам он говорил: «Чтобы от безделья не маялись ерундой». А ерундой мы действи-

---

<sup>1</sup> НВП — начальная военная подготовка.



тельно маялись. То лезли на охраняемые склады с НЗ и тырили огромные банки с витаминами «Ревит», а потом, обожравшись ими, бродили и движением сеятелей пригоршнями раскидывали даже по всему гарнизону. То пробирались на полигон во время учений — посмотреть, как стреляют «саушки»<sup>1</sup>. То еще чего-нибудь придумывали.

Чаша терпения переполнилась, когда десятерых пацанят и меня чуть не накрыло залпом артиллерии. Хорошо, что нашу компанию вовремя заметили с наблюдательной вышки и в последний момент успели отменить стрельбу. Скандал разбушевался знатный! Собственно, после этого случая нами и занялся дядя Ваня.

Конечно, несмотря на то что главной зачинщицей этого памятного похода была я, меня посчитали жертвой обстоятельств, а все громы и молнии свалились на бедного Леху, которого первым записали к разведчику в «добровольцы». Меня же вытряхнули из любимых рваных джинсов и вновь попытались запихнуть в платице. Но я закатила жуткую истерику, объявив, что в куклы играть неинтересно и что я тоже пойду заниматься к дяде Ване. В конечном итоге родители сдались.

Чтобы дурные мысли не лезли в пустые головы, гонял нас командир разведывательного батальона, что называется, «нипадецки» и поблажек даже мне не давал. Бег по утрам, сборка-разборка-чистка оружия, выезды на стрельбище, топография, ориентирование на местности, походы в тайгу и прочее, прочее, прочее. И все это, заметьте, с согласия родителей. Только бы не лазили где не положено. Короче, веселуха.

---

<sup>1</sup> «Саушка» — разговорное название САУ (самоходная артиллерийская установка).



А потом с небольшой разницей по времени, сперва Лешкин отец, а следом и мой уволились из «рядов». Наши дружные семьи вернулись в лоно цивилизации, и «телевизор нам природу заменил»...

— Тась, ты че, спишь? — Леха обратил внимание, что неблагодарная слушательница перестала внимать его речам.

— А? Что? Нет, не сплю. Медитирую, — попыталась я оправдаться.

— Угу, медитируешь. А храпишь — это ты типа сутры читаешь? — хохотнул друг.

— Да ну тебя. Разбудил бедную девушку ни свет ни заря, еще и ржешь, — возмутилась я.

— Говорил: «Спать раньше ложись!» А ты: «Еще один РБ<sup>1</sup>, еще один РБ», — поучал Леха.

В это время электричка остановилась на очередной остановке, и в наш вагон вошел третий пассажир. Мужчина. На вид лет тридцати пяти — сорока. В черном плаще с поясом и в черной фетровой шляпе. Несмотря на то что вагон был совершенно пустым, а у нас в ногах стояли огромные туристические рюкзаки с тормозками и псевдосредневековой амуницией, мужчина уселся на скамейке прямо напротив нас.

Уперев колени в Лехин баул, незнакомец, совершенно не стесняясь, принялся следить за ходом нашей беседы. Цепкие угольно-черные глаза с хитринкой в уголках перескакивали с одного говорившего на другого.

Обладатель фетровой шляпы так пристально наблюдал, что в конце концов это вызвало у нас чувство неловкости, диалог постепенно затих, а мы уставились на попутчика.

---

<sup>1</sup> РБ, рейдовый босс (от англ. *Raid Boss*) — мощный монстр, которого можно убить, лишь объединившись в группу. После убийства РБ дают много опыта и иногда редкие игровые ценности.

— Толкиенисты? — полюбопытствовал мужчина.

— Типа того, — недружелюбно ответствовал Алексей.

— А вы что, тоже интересуетесь? — послала я встречный вопрос.

— Нет, я, если можно так сказать, сочувствующий, — улыбнулся «Черный плащ».

Нахмуренность Лехи как ветром сдуло и, найдя нового благодарного слушателя, он приступил к своему излюбленному делу — выносу мозга окружающим.

Минут сорок мой товарищ с Денисом Егоровичем — так представился нам новый пассажир — горячо обсуждали достоинства и недостатки различных видов колюще-режущего оружия, а я сидела с открытым ртом и понимала, что, скорее всего, сочувствующая здесь я.

Вскоре выяснилось, что наш собеседник не только поклонник фэнтези и дедушки Толкиена, но и имеет непосредственное отношение к онлайн-играм. Данный факт заинтересовал уже и меня, и разговор закрылся по новой.

Электричка снизила скорость и стала плавно притормаживать перед очередной остановкой. Мужчина взглянул за окно, хлопнул себя ладонями по коленям и сказал:

— Ну, мне пора! Было весьма познавательно пообщаться и с вами, Алексей, — кивнул он Лехе, — и с вами, Таисия, — кивок в мою сторону. — Наша фирма сейчас активно продвигает новый игровой проект, и ей требуются такие перспективные ребята, как вы. Поэтому в рамках данных мне полномочий официально приглашаю вас принять в нем непосредственное участие. И развлечетесь, и подзаработаете.

Денис Егорович сунул руку во внутренний карман и извлек пару визиток:

— Прошу, молодые люди. Если заинтересуетесь, свяжитесь со мной.



— С удовольствием! — воскликнул Леха и первым выхватил прямоугольничек.

Я без проявления особого энтузиазма, а скорее из вежливости, взяла второй. При этом человек в шляпе пристально взглянул мне в глаза и как-то странно улыбнулся.

— Так что за новый проект? — попыталась выяснить я.

В это время поезд окончательно остановился у платформы.

— Ой, объяснять долго. Но я не говорю «прощайте». А значит, все подробности при следующей встрече, — собеседник торопливо пожал парню руку, слегка поклонился мне и заспешил к дверям.

— Классный мужик! — обратился ко мне Леха, когда станция, перрон и оставшийся на нем Денис Егорович скрылись из виду.

— Классный, — согласилась я и опустила взор на подаренную визитку. Странная она какая-то. Пластиковая, с голографическим цветочным узором, который можно увидеть, только если свет падает на карточку под определенным углом.

Надпись, тисненая золотыми буквами, гласила:

**«Д. Е. Монов — ведущий специалист  
отдела «Балансировок игровой механики»  
НИИ крионики при международной академии  
Космических исследований».**

— Чего там написано? — поинтересовался Леха и тоже уткнулся в свой кусочек пластика.

— Ха-ха-ха! — заржал он через несколько секунд.

— Чего зубоскалишь? — повернулась я.

— Ты фамилию и инициалы этого кренделя видела? Прочти слитно.

— Демонов. Да, забавно, — согласилась я. — Но все же не так смешно, если быстро прочесть фамилию и имя Лены Головач.

— Гы-гы-гы, — снова затрясся Леха.

— Слушай! — оборвала я его. — А НИИ крионики — это же разработчики «Миров Бессмертных»!

— Тех самых, о которых ты постоянно бредишь? — опешил Алексей.

— Ага! Еще как брежу, — не стала отрицать я.

Леха тут же вспомнил и процитировал один из рекламных слоганов:

— «Полное погружение в игру! Мечта, ставшая реальностью!»

— Да уж. Мечта. Недоступная. «Саркофаги» таких бешеных бабок стоят... Ууух! В принципе, можно и без капсулы гамать, с обычного компа. Но это уже не то. Графика, конечно же, на порядок круче, чем у всех остальных. Да плюс на каждом сервере своя уникальная вселенная, отличная от...

Закончить мысль я не успела, так как под днищем что-то громко стукнуло, потом послышался душераздирающий скрежет металла, задняя часть вагона вдруг начала уходить влево, и выяснилось, что электричка едет... боком?!

А потом мы увидели летящий на нас локомотив встречного товарняка...

## ГЛАВА 2

Вторгшийся в сознание отборный четырехэтажный мат известил о возвращении слуха. Со всем остальным функционалом дела обстояли пока значительно хуже. Мышцы не слушались, глаза разлепить не представлялось никакой возможности, но вот ругань я слышала четко, ясно и очень близко.

Снова попыталась разомкнуть веки. Дичайшая боль, судорожно пронзившая каждую клетку организма, сообщила о возобновлении телесных ощущений. Я стис-