

**LitRPG**



**Егор ДРОЗНЕС**

**УХОД В ИГРУ**  
**ЛЕГКИЕ ДЕНЬГИ**



**МОСКВА**  
**2017**

УДК 821.161.1-312.9  
ББК 84(2Рос=Рус)6-44  
Д75

Составитель серии *Алексей Бобл*

Разработка серийного оформления  
*Владиславы Матвеевой*

В оформлении переплета использована работа  
художника *Владимира Манюхина*

**Дрознес, Егор Михайлович.**

Д75 Уход в игру. Лёгкие деньги / Егор Дрознес. — Москва : Издательство «Э», 2017. — 416 с. — (LitRPG).

ISBN 978-5-699-95937-2

Вам когда-нибудь предлагали хорошие деньги за игру? Путешествие по красивому виртуальному миру с полным погружением. Мне — да. Но я отказался. Уж больно это сказочно и щедро. А в сказки я не верю. Правда, потом всё равно пришлось согласиться. Жизнь заставила. Как когда-то заставила окунуться в виртуал с головой. Чтобы не сойти с ума от тяжёлой потери.

А игра оказалась отличной. И деньги за неё платили хорошие. Лёгкие. Так в чём же тогда подвох? А ни в чём. Деньги действительно лёгкие... до определённого момента...

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

© Дрознес Е.М., 2017

© Оформление.

ООО «Издательство «Э», 2017

ISBN 978-5-699-95937-2



## ГЛАВА 1

### НЕОЖИДАННОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ

Мощный удар тяжёлого чешуйчатого хвоста сотряс землю. Высокий беловолосый эльф, облачённый в чёрные кожаные доспехи, ловко отскочил в сторону, уходя от опасности. В каждой руке он держал по длинному кинжалу с дугообразным лезвием. Мгновение спустя второй хвост, словно кнут, описав в воздухе широкую дугу, ударил рядом. Его блокировал щитом широкоплечий гигант в закрытом шлеме с орлиными крыльями на вершине, с ног до головы закованный в стальную броню. Собираясь атаковать, он поднял тяжёлое копьё со сверкающим синевой раздвоенным наконечником. Дракон подтянул к себе оба хвоста и ударил снова. Рыцарь отбил и эту атаку, но эльфу не повезло — длинный шип на конце хвоста попал ему точно в живот. Однако он устоял на ногах. Остроухого тут же озарила белая вспышка, сопровождаемая мелодичным звуком, будто кто-то тронул струны арфы. Кровоточащая рана на его теле моментально затянулась.



Хорошо идём, уже больше половины хитов дракону снесли. Главное, не забывать понижать ему сопротивляемость магии и сбивать защиту. Создаю новую ослаблялку. Чёрт! Не прошла. Повторить. Следить за маной, контролировать задержки между кастами для восстановления. Полная концентрация, ни на что не отвлекаемся. На этом этапе он уязвим для всего, кроме магии духа и смерти. Их оставим для последней стадии, если доживём до неё. Народ долбит в основном огнём и воздухом, значит, у дракоши скоро поднимется сопротивляемость к ним, так что делаем «Водяное копьё». Ушло. Урон тысяча семьдесят. Отлично, на тридцатку выше минимального. Пока всё по плану.

Со всех сторон в огромного крылатого монстра летели стрелы и разноцветные сгустки магии: снопы серебристых колючих искр, ветвистые белые молнии, бурые валуны, покрытые шипами; длинные изящные иглы водяных копий, шипящие пламенные спирали, оставляющие после себя бледные оранжевые шлейфы.

Дракон дёргался от каждого такого попадания, но продолжал колотить обоими хвостами по земле, стараясь зацепить кого-нибудь из воинов. Из его больших ноздрей, словно из кипящих котлов, то и дело вырывался пар. Огромные зелёные глаза с вертикальными зрачками внимательно следили за теми, кто пришёл сюда. Пришёл, чтобы убить его.

Так, что там с показателями? ДПС хороший, не проседает, по хитам норма, мана уходит медленно, восполняется, как положено, так что пока порядок. Обновить дебаффы на монстре, держать стабильный



ДПС, контролировать ману. Не отвлекаться ни на секунду. Помните, что нельзя повторять заклинания, иначе зверь вырабатывает к ним устойчивость, а это чревато. Десятка в минус, и просьду по ДПС, что недопустимо.

Вдруг древний крылатый ящер вздёрнул голову, и в следующее мгновение пещеру наполнил его безумный рёв, который оглушил половину бойцов в отряде. На зов сбегались четыре чёрных драконёныша с острыми костяными гребнями на спинах. Двоих из них тут же связала боем пара высоких крепких орков в латах и шишаках с тяжёлыми прямоугольными щитами и секирами. Третьего атаковал гном, обвешанный бронёй настолько, что его принадлежность к расе бородачей можно было определить только по малому росту и рунам, украшающим доспехи. Он выставил перед собой круглый деревянный щит, обитый металлом, и с разгона врезался в драконьего детёныша, заставив того пошатнуться. Последнего драконёныша отвлекла рыжеволосая женщина, своими габаритами не уступающая оркам и вооружённая большой двуручной булавой, набалдашник которой был усеян короткими тупыми шипами. Она была облачена в толстую светло-коричневую куртку из кожи и такие же штаны, украшенные цветными перьями и прошитые золотистыми нитками. Вокруг женщины мерцал едва заметный пурпурный купол, о который тут же ударился её противник при попытке атаковать.

Остальные продолжали сосредоточенно осыпать большого двухвостого ящера стрелами и магическими сгустками.



Драконята, мелочь пузатая. По ним лучше землёй. «Каменный кулак», «Землетряска» и «Крошево». Интервалы между кастами — две с половиной секунды. Сбить сопротивляемость ящеру, обновить дебаффы. Как только перебьём всю мелюзгу, пойдёт последняя стадия.

Гигантская чёрная туша возвышалась над воинами, словно гора над невысокими деревцами. Зелёные немигающие глаза изучали тех, кто по-прежнему стоит здесь и никак не хочет умирать. Подтянув к себе тяжёлые чешуйчатые хвосты, древний ящер с новой силой обрушил их на врагов. Один, словно огромный молот, рухнул сверху, второй описал широкую дугу, стараясь снести любого, кто окажется на пути.

Начался последний этап боя. Мы должны перепрыгивать горизонтальные удары и одновременно уходить от вертикальных. При этом нужно постоянно долбить монстра.

Прыжок, и пара шагов влево, не отвлекаться на грохнувшую рядом смерть. Отправить ящерице «Тление», серой плесенью расплзшееся по её массивному телу, и снова прыгнуть. Ещё чуть левее, создать «Эфирный разрыв», белый туман, клинком вонзившийся в грудь дракона, и вновь прыжок. По ДПС иду даже с небольшой прибавкой, всегда бы так. Маны примерно треть, как и должно быть на этом этапе, все ослаблялки на звере обновил.

Ещё немного, ещё чуть-чуть, держаться и ни на что не отвлекаться. Любая ошибка сейчас — это смерть и провал всего боя.





В какой-то момент огромный крылатый монстр не выдержал. Он замотал головой, украшенной «короной» из белых костяных наростов, издал звук, больше всего похожий на стон, будто одновременно загудели сотни рогов, и стал медленно заваливаться набок. Пещера последний раз содрогнулась, теперь — от падения гигантской туши, и наступила тишина. Впрочем, вскоре нарушенная коротким звуком, похожим на сирену. Вслед за ним на экране монитора появилась крупная надпись золотыми сверкающими буквами, сообщающая всем, что наш клан первый в истории игры победил финального босса в самом сложном рейдовом подземелье, а я признан лучшим игроком этого боя.

— Мы это сделали! Мы первые! — Я победно поднял руки, откинулся на спинку кресла и потёр уставшие глаза. Бессонные ночи, проведённые за тренировками, не прошли даром. Я снова среди первых, в клане, который будет объявлен лучшим по всем серверам игры. — Мы чемпионы, Близ! Слышишь? Мы самые-самые!

Близзard, лежащий рядом, на компьютерном столе, лениво поднял голову и посмотрел на меня сонными глазами, зевнул и улёгся обратно.

Даже кот, и тот уже хочет спать, что уж говорить обо мне? Час ночи, а завтра утром на работу. Но всё равно сейчас не засну. Эмоции зашкаливают. Что может быть приятнее, чем стать первым в деле, которое тебе очень нравится? В очередной онлайн-игре доказать остальным, что ты лучший.

Минус здесь только один — стремиться в этой игре больше некуда. Только ждать обновления, с но-



выми подземельями, врагами и трофеями. Но мысли об этом я отогнал подальше, чтобы не мешали наслаждаться победой.

Блиizzard всё же решил поздравить хозяина: встал, потянулся, подняв задницу с торчащим трубой хвостом, внимательно посмотрел мне в глаза и отрывисто мяукнул.

— Спасибо, дружище. Да, я тебя тоже люблю. — Я погладил кота по белой пушистой шерсти, почесал за ухом, отчего он тут же замурчал.

Своего домашнего питомца я назвал таким необычным именем по двум причинам: во-первых, он был полностью белый, очень шустрый и игривый, поэтому действительно походил на буран. Во-вторых, я любил игры компании «Блиizzard» и провёл за ними много приятных часов. Так что не вижу ничего зазорного в том, чтобы назвать свою домашнюю животину в их честь.

Многие игроки из клана поздравили друг друга и вышли в офлайн сразу после рейда. Неудивительно — завтра рабочий день. А у меня пока нет желания заканчивать. Адреналин бурлит в крови. Сердце всё ещё колотится в груди, будто пытаюсь пробить себе путь наружу.

Надо немного успокоиться. Пойду на кухню, сделаю чайку и посижу ещё часок-полтора. Зайду на арену, разомнусь, погоняю местную шушеру. Пусть знают, что мы не только боссов валить умеем, а и с другими игроками неплохо справляемся.

И всё же я первый в рейде. Как говорится, мелочь, а приятно. Не зря столько тренировался, соби-



рал шмотки, выверял билд, изучал слабые и сильные стороны своего мага, много раз тестировал заклы. Я погубил, наверно, пару тысяч тренировочных манекенов, когда наконец-то убедился, что знаю о своём персонаже всё и даже немного больше.

Моя квартира состояла всего из одной комнаты, откуда было два выхода: на кухню и в коридор, где располагались ванная с туалетом. Вот и вся планировка. Да и квартира не была моей. Я снимал её уже около года из-за того, что сразу после окончания универа пришлось отселиться от родителей и стать самостоятельным. Я даже работу нашёл. Мать с отцом не могли спокойно смотреть, как я просиживаю сутки напролёт за компом. Пока учился, они ещё как-то закрывали на это глаза, но потом всё резко изменилось. Так что теперь живу один. То есть не совсем один, а со своим котярой.

Я встал с кресла, потянулся, разминая затёкшие от долгого сидения конечности и шею, и направился на кухню.

Кот увязался за мной, требовательно мяукая и путаясь под ногами. А, чёрт! А я ведь его даже не покормил сегодня. Совсем заигрался. Так недолго животину и голодом заморить.

— Прости, брат. Исправляюсь, — я достал из холодильника банку с кошачьими консервами, щедро зачерпнул ложкой дурно пахнущую желеобразную массу и шлёпнул её Близу в миску. Поменял ему воду и наполнил чайник для себя.

Квартира, выдавшая виды, в старой пятиэтажке. Над слегка покосившейся плитой стена покрыта за-



ляпанной жиром керамической плиткой. В углах кое-где отвалилась штукатурка, небольшое окно, между рамами которого собралось внушительное количество дохлых мух, давным-давно не мыто. Но я от этого не сильно страдаю. Всё, что мне нужно, компьютер и сносный Интернет, здесь есть. Так что живу, можно сказать, в своё удовольствие. Днём работаю, вечера в основном провожу дома, исследуя виртуальные миры.

Конечно, было бы денег побольше, я бы снимал квартиру поприличнее, но пока и эта вполне сойдёт. Тем более от работы недалеко.

Сделав чаю, я вернулся к компу и увидел, что мне прислал личное сообщение игрок с ником Дурго:

«Привет! Поздравляю! Впечатлён твоими успехами».

Я подумал, стоит ли ему вообще отвечать. Наверняка очередной воодушевлённый нашей победой человек, который после пары комплиментов попросится к нам в клан. Не то чтобы я не был рад его принять. Я просто не могу этого сделать. Не хватает полномочий. Никогда не любил занимать высокие должности ни на работе, ни тем более в игре. И пусть сегодня я самый лучший игрок, в клане я стою всего на пару ступеней выше новичков. Предпочитаю оставаться в тени, а о своих успехах узнавать из окон со статистиками рейдов.

«Привет. Спасибо, но в клан не приму, извини», — я сразу развеял его призрачные мечты.

«А я здесь не поэтому, Тим, — обратился он ко мне по нику. — У меня к тебе предложение».



«А почему ты решил, что оно мне интересно?»

«Ты очень хороший игрок и наверняка получаешь от игр большое удовольствие».

«Ну да», — не стал я отрицать очевидное.

«Я хочу предложить тебе совершенно новую, ни на что не похожую игру. Полное погружение в удивительно проработанный мир с невероятными возможностями. Ничего подобного ты раньше не видел».

«Звучит как очередная дешёвая реклама. И почему я тебе не верю?» — я улыбнулся и отхлебнул чаю.

На самом деле, он наступил мне на больную мозоль. Я очень люблю играть, особенно в ММОРПГ, игрушки с большими виртуальными мирами, в которых одновременно с тобой постоянно находятся миллионы людей со всего мира. Они все чем-то увлечены: общаются, охотятся на мобов, ловят рыбу, готовят еду, разные зелья и порошки, ходят в рейды, танцуют, поют и занимаются ещё тысячей разных дел. Но все игры, какие мне удалось попробовать (а их было больше пятидесяти, причём самых популярных), похожи одна на другую. Почти одни и те же расы, одни и те же классы, похожие mobs, будто кочующие из игры в игру; примерно одинаковые правила, по которым живёт игровая вселенная. Да и всё в них строится по одной схеме: взял в одну руку клавиатуру, в другую — мышь, создал персонажа, убил энное количество монстров, собрал с них лут, оделся, достиг максимального уровня. И всё. Ты сидишь перед монитором у туши самого сильного босса игры и не понимаешь — то ли радоваться, то ли плакать. Ведь взята максимальная планка, и идти здесь



больше некуда. Разве что ждать обновления, которое продлит твоё удовольствие ещё на пару месяцев. Или идти в другую ММОРПГ и покорять её.

Тем временем Дурго продолжал рисоваться:

«За игру ты будешь получать деньги. Тим, только подумай, что я предлагаю. Новую, не похожую на другие ММОРПГ, с полным погружением и массой возможностей. При этом ты будешь хорошо зарабатывать, играя в неё. Признаюсь, я не многим делаю такие предложения».

«А в чём подвох?» — задал я резонный вопрос.

«Часть полученной прибыли ты будешь отдавать мне. Так что рассматривай это как взаимовыгодное сотрудничество».

Звучит вполне убедительно. Уж не знаю, насколько стоит верить красивым словам этого Дурго, но признаюсь, он меня заинтриговал. Я написал ответ «Что от меня требуется?» и занёс палец над клавишей ввода — отправлять, не отправлять? С одной стороны, было дико любопытно, что это за игра такая, с массой возможностей, в которой можно ещё и заработать. С другой, я размышлял, не подстава ли это. Не втянет ли меня этот Дурго в какую-нибудь авантюру. Мы, геймеры, народ осторожный, в сказки о бесплатном сыре не верим. Поэтому я пока не стал соглашаться и пообещал новому знакомому подумать. На что он несколько не обиделся. Сказал, что бывает в игре почти каждый вечер, так что, если передумаю, можно смело стучать ему в личку. На этом и расстались.

Я ещё немного повоевал на арене и пошёл спать. На часах было уже три ночи. Засиделся, однако.



Утро понедельника. Будильник. Каждое из этих понятий по отдельности вызывает чувство глубокого отвращения. Если же их соединить... кажется, что жизнь закончилась. Впереди только чёрная пустота без надежды на просвет. Тем не менее ты берёшь себя за горло или другое место, что пониже пупка, встаёшь и идёшь в ванную, стараясь думать о хорошем. О том, что за понедельником всё равно придёт пятница. Нужно лишь немного подождать.

Пятнадцать минут трусцой до метро, две станции, и я у офиса. Громадное здание нашего бизнес-центра грозно возвышается над соседними домами, крохотными ресторанами и магазинчиками. Страшный рот с входными раздвижными дверями будто искажён гримасой безумной радости. Здание словно говорит мне: «Ну что, работничек, впрягаемся и пашем до ночи?» Его огромный рот растягивается в жуткой ухмылке, оно дребезжит своими многочисленными глазами-окнами, словно гигантский паук, трясёт опорными колоннами, будто толстыми лапами. Я смотрю на эту махину в ужасе и хочу закричать, но не могу. Рот будто свело в безмолвном крике ужаса.

«Бац!» — что-то тяжёлое с размаху ударяет меня в плечо. Я дёргаюсь и возвращаюсь в реальность.

Напротив стоит бородатый мужик с сигаретой в зубах и таращится на меня поверх солнечных очков. Рука зависла в воздухе, будто кому-то махал и его в этот момент сфотографировали.

— Парниш, ты чего такой дёрганный? Я же просто тебя за плечо тронул. Закурить есть?