

Jason Segel, Kirsten Miller

OTHERWORLD

ДЖЕЙСОН СИГЕЛ

ИНОМИРЬЕ
OTHERWORLD

КИРСТЕН МИЛЛЕР



Москва
2018

УДК 821.111-312.9(73)
ББК 84(7Coe)-44
С34

Jason Segel, Kirsten Miller
OTHERWORLD

Copyright © 2017 by The Jason Segel Company

Разработка серии *А. Саукова*

Сигел, Джейсон.

С34 Иномирье. Otherworld / Джейсон Сигел, Кирстен Миллер ; [пер. с англ. В. Иванова]. — Москва : Эксмо, 2018. — 448 с.

ISBN 978-5-04-097484-9

Когда Саймон с головой погрузился в игру, разработанную Компанией, то не думал, что гостям в ней не место.

Сотни игроков насильно оказываются бета-тестерами «Иномирья». Сражаются с дикими зверями. Исследуют новые земли. Собирают сокровища. Прикованные к постели в реальной жизни, в игровом мире наживы и ярости они получают безграничную свободу. Начиная с самого низа, достигают вершины... и оказываются в западне.

УДК 821.111-312.9(73)
ББК 84(7Coe)-44

ISBN 978-5-04-097484-9

© В. Иванов, перевод на русский язык, 2018
© Издание на русском языке, оформление.
ООО «Издательство «Эксмо», 2018

Посвящается
Кристе, Барбаре, Беверли и Эрин,
которые помогли нам
рассказывать наши истории

Иномирье. Otherworld

В Сети есть немало таких ребят, которые клянутся, что это был настоящий рай. Они до сих пор сидят перед своими компьютерами, словно компашка старых пердунов, пересказывая друг другу истории об эпичных ураганах, кошмарных чудовищах и кровопролитных сражениях. Поговори с любым геймером, которому перевалило за двадцать, и в какой-то момент он наверняка скажет: «Тебе не понять, ты еще слишком молод. Ты не видел Otherworld!»

Только не стоит забывать, что эти идиоты и сами-то, скорее всего, не видели настоящего OW. Даже на пике своей популярности игра имела не больше горстки подписчиков. Лишь через годы после того, как разработчики прикрыли проект, она стала известна в гик-сообществе как величайшая игра всех времен и народов.

Лично я всегда считал, что это все басни. Больше я так не думаю.

Понадобилось участие двадцати-с-чем-то-летнего компьютерного миллиардера по имени Майло Йолкин, чтобы снова вытащить игру на свет божий. Сегодня в двенадцать часов дня его компания выпустила

предварительную версию «Otherworld 2.0». Чтобы ее протестировать, было отобрано две тысячи счастливиц, в числе которых каким-то образом оказался и я. В изначальный OW играли в основном маньяки вроде меня; нынешнюю группу, похоже, мало что объединяет, если не считать толстых кошельков. Само приложение устанавливается бесплатно — только купи новую эксклюзивную гарнитуру и можешь начинать играть. Гарнитур этих было выпущено всего пара тысяч экземпляров, каждый из которых стоит больше двух кусков.

Понятия не имею, как выглядел старый OW на мониторе компьютера, когда игра вышла больше десяти лет назад, но должен признать: когда я скачивал приложение и напяливал на себя гарнитуру, я не ожидал, что графика окажется настолько клевой. Умом я понимаю, что все, что я вижу, нарисовано, однако мои глаза полностью убеждены, что это реальность. К моему лицу приторочен пластиковый брусок, из моих сенсорных перчаток струйками стекает пот, и я скорее умру, чем позволю кому-нибудь увидеть себя в этих модных сенсорных ботиночках, которые на мне надеты. Где-то там, в реальном мире, осталось мое тело, слепое, глухое и беспомощное. Я нахожусь в OW уже больше семнадцати часов, и сам черт не заставит меня выйти из игры!

Понятное дело, этот мир пытался меня прикончить с первой же секунды, когда я пустился в свои исследования. Мне уже довелось повстречаться на пути с самым дичайшим дерьмом — в частности с горным обвалом, ударами молний, зыбучими песками и чем-то наподобие белого медведя-мутанта, которого я ухитрился зарезать и съесть при помощи одного лишь

ножа и собственных рук. И тем не менее ничто не может сравниться с тем, что я сейчас откопал.

Я нашел горную тропинку, которая ведет вглубь пещеры, выточенной в теле ледника. Я провожу рукой вдоль ледяной стены. Кончики пальцев ощущают ее присутствие, но не способны ни подтвердить, ни отрицать того, что ее поверхность действительно настолько гладкая и холодная, как кажется. Зря я продешевил, когда покупал перчатки. Впрочем, самые лучшие стоили так дорого, что матери наверняка пришлось бы уведомление о превышении кредита. Если бы я только знал, что это навороченное снаряжение действительно стоит своих денег, то наверняка нашел бы обходной путь; однако никакие слухи не могли подготовить меня к OW.

Поднимая глаза, я вижу точно такое же солнце, какое сияет надо мной в небе каждый день. Его свет пронизывает лед вокруг меня, и весь ледник сверкает, словно зачарованный бриллиант. Я слышу шум воды, несущейся где-то в глубине. Позади раздается резкий треск, и я оборачиваюсь — немного быстрее, чем нужно. Желудок сводит, к горлу подкатывает едкая волна тошноты, обжигая корень языка. Разработчикам так и не удалось толком решить проблему киберукачивания.

Я зажмуриваюсь, сглатываю и жду, пока тошнота пройдет. Потом делаю глубокий вдох и снова открываю глаза. До самого горизонта простирается огромная ледяная равнина, которую я только что пересек. Где-то там, вдалеке, находится город Имра, откуда началось мое путешествие и где, насколько я понял, начинаются все приключения в OW. Ты подбираешь себе аватар, проходишь через дверь — и внезапно оказываешься пе-

ред городскими воротами. За несколько минут, что я там провел, я видел целый парад аватаров, проходящих через эти ворота.

Подозреваю, что все они до сих пор в городе. Говорят, что и в первом OW встречались довольно развратные местечки, но не думаю, чтобы там было хоть что-либо похожее на Имру. Очевидно, это какой-то виртуальный Содом, по сравнению с которым Grand Theft Auto выглядит невиннее «Даши-путешественницы». У меня было искушение немного побродить по городу, поглядеть, что там и как, но судя по всему, разработчики именно этого от нас и ожидали. Вот почему я пустился в противоположном направлении — прочь от города, вниз по склону горы, в дикие земли, через ледяную равнину. Я так считаю, если тебе выпала возможность исследовать самый невероятный из всех когда-либо созданных тренажеров по выживанию, то не следует позволять себе задерживаться из-за каких-то неигровых персонажей, пускай даже самых анатомически безупречных.

И вот я стою здесь, перед входом в ледяную пещеру. Вокруг меня свищет ветер. Жаль, что мое тело не чувствует ничего, кроме устойчивой прохлады кондиционера. Если вдохнуть поглубже, можно ощутить запах чистящего средства, которым пользуется наша уборщица. Впрочем, мои глаза слезятся от сверкания льдов, а пальцы ног занемели от холода. Перед тем как войти внутрь ледника, я оборачиваюсь и в последний раз окидываю взглядом белый заснеженный ландшафт за моей спиной. Он абсолютно неподвижен, но я знаю, что я здесь не один. Меня преследуют. Она всегда чертовски умело маскировалась, и пока что мне не уда-

лось ее засечь, однако я и без того знаю, что Кэт тоже здесь, в OW. Я чувствую ее присутствие — и на моем лице против воли появляется широкая самодовольная улыбка.

Там, в реальном мире, Кэт не говорила со мной уже несколько месяцев. Я перепробовал все что только можно, и OW стал моим последним средством. В пятницу я оставил в ее шкафчике комплект оборудования вместе с запиской, в которой сообщал, что собираюсь залогиниться сегодня в полдень. Мне казалось, что Кэт не сможет устоять перед шансом стать одной из первых посетительниц новой страны чудес Майло Йолкина. Поэтому, не увидев ее перед воротами Имры, я почувствовал себя довольно паршиво. Однако, похоже, мое капиталовложение все же окупилось. Как я считаю, несколько тысяч долларов из денег моей мамы — невысокая цена за удовольствие побыть в компании Кэт.

Я делаю шаг вглубь пещеры и останавливаюсь. Среди теней скрывается фигура, которую я не замечал прежде. Кто-то или что-то охраняет вход. Я вытаскиваю кинжал и готовлюсь к схватке. Какой бы фальшивой ни была окружающая меня реальность, колотящееся в моей груди сердце реально как никогда. Мои глаза привыкают к сумраку, и я вижу худощавого человека, одетого во что-то наподобие современного костюма. Он примерно на фут выше меня; его голова замотана шарфом, как у бедуина. Узкая полоска лица, оставшаяся открытой, черна как сажа. В одной руке человек держит извилистый посох, с его шеи свисает амулет с прозрачным камнем посередине. Видя, что он не дви-

гается, я делаю попытку отобрать у него посох, но человек продолжает крепко держаться за него. Тогда я тянусь за амулетом, и только тогда осознаю, что пытаюсь ограбить статую. Я стучу костяшками пальцев по впалой груди истукана. Похоже, он сделан из глины.

Думаю, это знак того, что я на верном пути. Пускай это и открытый мир, разработчики не стали бы ставить здесь статую без всякой причины. Наверняка в конце тропы меня ждет что-нибудь интересное. И чутье подсказывало мне, что, когда я доберусь туда, статуя внезапно оживет и покажет, на что она способна с этим своим посохом. Но зачем забивать себе этим голову сейчас, когда я могу просто слушать хруст камешков под моими ботинками или смотреть на куски льда, покачивающиеся в лимонадно-голубой воде ручья, что течет рядом с тропой? Одни здешние ландшафты стоят каждого пенни из тех шести тысяч, которые я потратил с матушкиной кредитной карты.

Я углубляюсь внутрь ледника, время от времени бросая взгляды через плечо в надежде засечь крадущуюся за мной Кэт. Я думаю о нас двоих, оставшихся наедине в этой голубой ледяной пещере с гигантским глиняным истуканом, сторожащим вход. Вот уже больше года мы с ней живем поодиночке. Мысли о Кэт нравятся мне настолько, что, когда я поворачиваю за угол и передо мной предстает *он*, я едва не принимаю его за каменную глыбу.

Он сидит на троне, высеченном из гранита. Его тело состоит из какого-то серого материала, похожего на камень, а из головы выступает пара внушительных рогов. Он человекоподобен, однако сильно превосходит людей размерами. Кем бы он ни был, одежда ему

явно не нужна. Его тело излучает жар, и подтаявшие ледяные стены образуют вокруг него сферическую полость. Под его ногами ров, наполненный талой водой; она прозрачна, но я не могу определить глубину. На противоположной стороне помещения я вижу высокую металлическую дверь, не очень вписывающуюся в общий стиль рисовки. Мне не терпится выяснить, что находится за ней, но совершенно очевидно, что сперва я должен пройти мимо каменного здоровяка.

Я подхожу ближе, и гигант поднимает голову. Невозможно сказать, видит ли он меня, поскольку лица у него нет, но я чувствую, что он не особенно мне рад. Судя по информации из Сети, странами в OW правят полубоги, которых называют элементарями. Должно быть, это один из них. Иногда элементарии могут помогать игрокам, но большинство из них враждебны. Что-то подсказывает мне, что сидящее передо мной существо не очень жаждет подружиться.

— Я не ждал посетителей.

Его голос грохочет в моих наушниках, и я вынужден убавить громкость.

Новый издатель OW уже который месяц втирает публике про используемый в игре искусственный интеллект нового поколения, но что-то подсказывает мне, что этот парень не является частью игры. А если он — не элементарь и не игровой персонаж, то это значит, что я не единственный игрок в этом секторе.

Кем бы он ни был, аватар он подобрал себе поистине жуткий.

— Похоже на то, — отвечаю я в свой микрофон. — Смотрю, ты забыл одеться. А знаешь, такого жеребца, как ты, в Имре приняли бы с распростертыми объяти-

ями. Я слышал, это не город, а одна сплошная оргия. Что ты делаешь здесь, если вся движуха происходит в тех краях?

— Я мог бы спросить тебя о том же.

— Что до меня, у меня аллергия на развлечения. И еще на манго. И на кошачью шерсть.

Он окидывает мой аватар оценивающим взглядом.

— Забавно. Ты мог бы стать кем угодно. А ты выбрал вот это? Ты что, крестьянин? — В его голосе звучит явное разочарование. — Отсутствие воображения — ужасный недостаток.

Я тоже смотрю на свой тускло-коричневый балахон, сшитый из лучшей киберхолстины, какая была в доступности. Когда у меня есть выбор, я всегда предпочитаю что-нибудь в этом духе.

— Бывает и похуже, — отзываюсь я. — Не вижу ничего плохого в простоте. Знаешь, как говорят: чем круче аватар, тем меньше...

Я останавливаюсь, поскольку он поднимается на ноги. В паху у него нет ничего, кроме небольшой выпуклости, как у тех экшен-фигурок, которых я любил пытаться в детстве.

— Ты знаешь, мне кажется, у тебя там внизу кое-чего не хватает. — Я делаю жест в сторону его отсутствующих частей. — Вообще-то при установке у них выдаются потрясающие опции. Может, ради такого стоило бы и перезагрузиться.

— Ценю твою заботу, но у меня есть все, что мне нужно, — отвечает он, двигаясь по направлению ко мне. — Ледяная равнина — плохое место для посетителей. Боюсь, тебе придется покинуть его и вернуться в Имру.

— Спорим, ты меня не выставишь!

Эти слова вырываются сами собой. Такая фигня случается со мной частенько. Мой язык двигается быстрее, чем мозг успевает дать ему свое одобрение.

— Спорим? — недоверчиво переспрашивает он. — Ты разве не осведомлен о том, что игра Otherworld предназначена для пользователей не младше восемнадцати лет? Ты что, соврал при регистрации?

Это не так, но ему-то какое дело, черт побери?

— Оставь свои нравоучения и готовься к драке! — отвечаю я зло. — Я уже семнадцать часов подряд сражаюсь с мобами, и мне пора в постельку. Но перед сном было бы неплохо немного размяться в ПВП с реальным игроком.

Аватар придвигается еще ближе; вскоре он уже нависает надо мной. И снова я поражаюсь детальной прорисовки. Я буквально вижу пульсирующие вены в его груди, и хотя я восемнадцатилетний гетеросексуал, даже я не могу не признать, что соски у этого парня — настоящее произведение искусства.

— Ты думаешь, что Otherworld похож на те игры, которые ты уже знаешь. Уверяю тебя, это не так. Ты вступил в мое святилище, и тебе здесь не рады!

Мой собеседник начинает тлеть изнутри, словно раскаленный уголь. Его голова светится, и на ней наконец-то проступают черты лица. Я едва сдерживаю стремление броситься наутек: выглядит он, мягко говоря, недружелюбно.

Однако я не бегу. Вместо этого я вытаскиваю свой кинжал.

— Если так, то милости прошу, вышвырни меня отсюда!