



ИСКАЖАЮЩИЕ РЕАЛЬНОСТЬ

Обратный отсчет

ИСКАЖАЮЩИЕ РЕАЛЬНОСТЬ

Внешняя угроза

ИСКАЖАЮЩИЕ РЕАЛЬНОСТЬ

Своя игра

ИСКАЖАЮЩИЕ РЕАЛЬНОСТЬ

Паутина миров

ИСКАЖАЮЩИЕ РЕАЛЬНОСТЬ

Прыжок в неизвестность

ИСКАЖАЮЩИЕ РЕАЛЬНОСТЬ

Козырной туз

ИСКАЖАЮЩИЕ РЕАЛЬНОСТЬ

Повод для войны

ИСКАЖАЮЩИЕ РЕАЛЬНОСТЬ

Пожиратель

ГЕРОИЧЕСКАЯ



ФАНТАСТИКА

МИХАИЛ АТАМАНОВ

ИСКАЖАЮЩИЕ РЕАЛЬНОСТЬ

КНИГА ПЕРВАЯ

ОБРАТНЫЙ ОТСЧЕТ



МОСКВА
2022



УДК 821.161.1-312.9
ББК 84(2Рос=Рус)6-44
А92

Атаманов, Михаил.

А92 Искажающие реальность. Книга первая. Обратный отсчет / Михаил Атаманов. — Москва : Эксмо : Яуза, 2022. — 416 с. — (Героическая фантастика).

ISBN 978-5-04-164755-1

Случившийся долгожданный Первый Контакт с инопланетной цивилизацией люди откровенно проспали, не поверили в его реальность. Как не поверили и в то, что отведенное Земле время иммунитета от вторжения из космоса весьма и весьма ограничено, и после его окончания любая из многочисленных космических империй может оккупировать нашу планету.

Единственный путь к спасению — принять участие в предложенной инопланетянами виртуальной Игре. Ее цели туманны, сервера находятся непонятно где, да и принципы работы не поддаются объяснению. Но она набирает обороты, затягивая все большее количество людей, и вскоре становится понятно, что игровые события напрямую воздействуют на нашу реальность. И не только нашу...

Сможет ли небогатый студент из провинциального Суздаля Кирилл Комаров, буквально мобилизованный для участия в Игре, хоть как-то повлиять на ее ход?

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

ISBN 978-5-04-164755-1

© Атаманов М. А., 2022
© ООО «Издательство «Яуза», 2022
© ООО «Издательство «Эксмо», 2022



ПРОЛОГ



ак только писатели, астрономы, философы и военные ни представляли первый контакт человечества с внеземным разумом! И получение обсерваториями Земли осмысленных сигналов из дальнего космоса. И находка космических артефактов или даже живых пришельцев при раскопках древних курганов и пирамид. И появление зловещих инопланетных звездолётов над крупнейшими городами нашей планеты. Падение небесных тел, крушение всевозможных НЛО. Встреча с «братьями по разуму» на далёких планетах. Вторжение. Война. Истребление всего живого...

Однако происходящее больше всего напоминало чью-то глупую шутку, мистификацию или назойливую рекламу, а потому человечество далеко не сразу поверило в реальность Первого Контакта. Просто на различных популярных интернет-порталах Земли изображение периодически стало загоразживаться раскрывающимся во весь экран окошком с мохнатой рожей гуманоида, чем-то отдалённо напоминающего снежного человека с густой тёмно-рыжей шерстью. Это высокое прямоходящее существо с пронзительно-чёрными глазами, приплюснутым тёмным носом и широким ртом было облачено в металлический не то доспех, не то скафандр без шлема и приветливо махало зрителям поднятой когтистой лапой. С сильнейшим

акцентом гуманоид произносил один и тот же текст, пусть и на разных земных языках, в зависимости от страны трансляции:

— Люди Земли, по праву первооткрывателей цивилизация Шихарса объявляет свою власть и юрисдикцию над вашим миром. Мы гарантируем один тонг безопасности вашей родной планете, но далее судьба человеческой расы будет зависеть исключительно от вас самих. Люди, вы уже достигли порога развития, с которого возможно участие в большой игре, искажающей реальность. Так примите же в ней участие и заслужите право войти в число великих космических рас!

Далее шли кадры каких-то непонятных схем и чертежей, после чего пятидесятисекундный ролик заканчивался, всплывающее окошко само собой закрывалось. Сами понимаете, глупо было надеяться, что кто-либо клюнет на такую примитивную и безыскусную подделку. Даже самый доверчивый зритель и то понимал, что перед ним всего лишь переодетый в мохнатый костюм актёр, неуклюже рекламирующий какую-то очередную компьютерную игру.

Для тех же наивных зрителей, кто всё-таки засомневался и стал задавать вопросы, приглашёнными на студии экспертами был проведён разбор показанных в рекламном ролике так называемых «чертежей». Так вот, даже самое поверхностное их изучение показывало, что это вообще полнейшая бессмыслица — приведённое в видеоролике оборудование вообще не предполагало подключения к сети питания и не могло работать в принципе.

Интерес зрителей к видеороликам с мохнатым пришельцем продержался совсем недолго. Затем эффект от подобной назойливой рекламы, внезапно без предупреждения прерывающей интересные фильмы, выпуски новостей и спортивные трансляции, повсемест-

но стал резко отрицательным. Недовольные зрители массово устанавливали блокирующие всплывающие окна в браузерах программы, а также писали жалобы на надоедливую рекламу в техподдержку сайтов и во всевозможные инстанции.


Власти пытались бороться с рекламной заразой и грозили самыми серьёзными последствиями неизвестным хакерам, устроившим этот глупый розыгрыш. Сисадмины достаточно быстро научились оперативно блокировать трансляцию надоевшего всем ролика. Специалисты по информационной безопасности разными способами пытались определить искусно замаскированный источник сигнала и утверждали, что вскоре выйдут на след этих наглых хакеров. И хотя злоумышленников в итоге так и не нашли, через несколько недель трансляции прекратились сами собой, и все вздохнули с облегчением.

Таким образом, величайшее событие в истории человечества, поставившее точку в многовековом споре о возможности существования других разумных рас во Вселенной, прошло весьма сумбурно, скомканно, и пусть и было замечено множеством людей, но практически никем из них не понято.

Хотя нашлись всё же энтузиасты-одиночки, решившие узнать побольше про «игру, искажающую реальность». Несмотря на все разоблачения экспертов и многократно озвученную абсурдность приведённых схем, эти упёртые чудаки продолжали верить в чудо и даже построили изображённое на чертежах устройство...



СЕТЕВОЙ ТУРНИР

**Д**а, мы знали, что это рискованно и незаконно. Прекрасно понимали, что со свистом вылетим из университета, если наша деятельность по организации коммерческих турниров по сетевым играм и особенно тотализатора на них вскрыется. Тем не менее мы сознательно шли на этот риск. Почему? Сложно сказать. Сначала всё было просто и понятно — самые первые турниры я и два моих соседа по комнате в общежитии организовали исключительно ради денег, так как нам, полунищим студентам, финансы требовались позарез. А потом, когда кое-какой кэш позволял вроде больше не рисковать, мы просто не могли остановиться, и деньги тут уже не играли главной роли. Адреналин, азарт, уважение среди однокурсников и интерес со стороны студенток — вот что двигало нами и заставляло рисковать.

Мы прекрасно понимали, что масштаб турниров постепенно растёт, круг посвящённых неизбежно ширится, и всё труднее становится сохранить тайну от преподавателей, полиции и службы охраны нашего университета. Все предпринимаемые ухищрения по сохранению анонимности участников и самих организаторов турниров могли работать лишь до того момента, пока нами не займутся действительно профессионалы в области информационной безопасности. Мы это прекрасно понимали. Всё чаще в разговорах

с моими друзьями мелькало, что пора сворачивать лавочку, что следующий сетевой турнир должен стать последним. Но за ним следовал очередной турнир, затем ещё один и ещё...

Грандиозный ПвП-турнир между студенческими общагами Москвы, начавшийся в полдень субботы, затянулся до пятого часа утра понедельника. Из восьми сотен игроков через сетку квалификационных боёв в финал пробились тридцать два участника. В их числе был и я. Да, в отличие от своих соседей по комнате, занимавшихся сетевым оборудованием, средствами шифрования трафика и приёмом ставок, я нередко и сам участвовал в сетевых баталиях. И даже частенько побеждал, срывая при этом весьма неплохие денежные призы.

Причём никаких «кодов на бессмертие», читерских модов и других нечестных приёмов я никогда не использовал. Мощный компьютер с лучшей видеокартой и хорошим процессором, быстрый пинг, знание игровых карт и оружия, а главное, растущие из правильного места руки — всё, больше ничего мне для победы не требовалось. Участвовал я всегда под разными игровыми псевдонимами и был уверен, что никто из обычных игроков не догадывается, что за многими призёрами и победителями последних турниров скрывается один и тот же человек.

Вот и сейчас я играл. Со шлемом виртуальной реальности на голове, с пальцами на кнопках эргономичных перчаток-манипуляторов, я был полностью погружён в процесс. Мира вне игры для меня временно не существовало...

* * *

Бегом по крутым ступенькам винтовой лестницы на третий, самый верхний этаж богатого особняка. Остановиться, чтобы отдышаться. Выносливость ушла пра-

ктически в ноль, мои толстые колонны-ноги дрожали, бока раздувались, словно кузнечные меха. Я тяжело хрипел и открывал рот, словно выкинутая на берег рыба. Воздуха решительно не хватало. Как же трудно быть великаном!

Идея выбрать огра-рукопашника пришла мне в голову спонтанно буквально за минуту до старта финала, когда случайный жребий вытянул нам карту на последнюю игру турнира — средневековый замок с его громадными полутёмными залами, узкими переходами и крутыми лестницами. Крайне неудобная карта для дроу-лучника, которым я успешно преодолел все отборочные стадии, а потому в последний момент я решил сменить своего игрового персонажа.

Никогда раньше мне не доводилось играть за великанов, и неудобства их грузного тела стали для меня неприятным сюрпризом. Трёхсоткилограммовая туша оказалась неспособна бегать и карабкаться по канатам, и даже обычная крутая лестница становилась серьёзным препятствием для огра, сжирая при подъёме всю выносливость. На все мои команды тело великана реагировало почти с секундной задержкой: к этому было особенно трудно привыкнуть.

Подобная инерция движений едва не стоила мне жизни в предыдущей схватке с юрким человеком-ассасином, с лёгкостью уворачивающимся от ударов моей громоздкой двуручной секиры. Пришлось действовать нетривиально — в какой-то момент я имитировал замах своим оружием, но вместо удара бросился вперёд, широко расставив руки и сбивая присевшего человека с ног. Тогда мне дико повезло — юркого противника удалось придавить к полу своей тушей. Лишив ассасина его главного преимущества — подвижности, я с лёгкостью расправился с ним, просто скрутив шею голыми руками. Тот ассасин стал уже четвёртым моим фрагом в финале, вот только и жизни у меня самого осталось

лишь тридцать семь процентов. Слишком мало для выживания. Даже критически мало.

Пока выносливость неторопливо восстанавливалась, я открыл таблицу статистики. Из тридцати двух участников финала в живых после почти часа игры оставались лишь четверо — мой огр, человек-копейщик, лучница-эльфийка и ещё кто-то неизвестный, кого никто из игроков так и не смог пока ни разу заметить, а потому в таблице напротив расы и класса этого персонажа до сих пор стояли вопросительные знаки. А между тем этот неизвестный успел убить уже троих. Крут, однако. Видимо, какой-то невидимка-стелсер, скрытно атакующий со спины.

Раздался сигнал, оповещающий участников, что до конца турнира осталось пять минут. Нужно поторопливаться. Я открыл карту. Судя по плану здания, впереди за закрытой дверью меня ждал длинный прямой коридор. На месте лучницы-эльфийки именно там я караулил бы своих противников, расстреливая соперников издали. Очень удобное для неё место, это нужно было учитывать.

Нарочито с шумом распахнув дверь, я сделал решительный шаг вперёд, а затем резко отпрянул назад. И тут же в дверной косяк на уровне моей головы вонзилась длинная стрела с красным оперением! Я не ошибся — эльфийка-лучница притаилась именно там, где я и предполагал. Не теряя ни секунды, я бросился вперёд, страшно рыча по-звериному — громкий крик иногда реально помогал, вызывая у противников ступор, растерянность и страх. Тем более когда это оглушительно ревел огромный великан-людоед.

Даже самому зелёному новичку понятно, что одной стрелой в грудь такую массивную живую машину смерти не остановить. Куда стала бы метиться хрупкая лучница, на которую несётся огромный озверевший огр? Напрашивался выстрел в голову, наносящий по-

вышенный урон. Поэтому в тот момент, когда эльфийка отпустила тетиву, я заслонил своё лицо широкой секирой.

Треньк! Повезло — стрела с дребезжащим звуком рикошетом ушла в сторону. Вот ведь девчонка дура! Ей бы стрелять по ногам, замедляя меня и выгадывая тем самым время для новых выстрелов. Но остроухая эльфийка действовала слишком предсказуемо, а после неудачи и вовсе растерялась, замешкалась, выронила следующую стрелу, а затем запоздало попыталась убежать от приблизившегося рукопашника. Ну уж нет! Я рубанул с размаху справа-вниз, и красивая длинная женская головка покатила по камням, отсечённая страшным ударом тяжёлой секиры. Пятый фраг! И даже без потери здоровья с моей стороны!

Я остановился и снова открыл карту. Времени оставалось мало. Где искать ещё двух врагов? И в этот момент, словно отвечая на мой вопрос, буквально в двадцати шагах от меня впереди за очередной дверью раздался отчётливый вскрик. Ещё минус противник. Интересно, кто на этот раз умер? Я открыл таблицу со списком участников. Имя человека-копейщика потускнело, зато напротив последнего остававшегося соперника появилась четвёрка, означавшая очередной фраг. И снова жертва не успела увидеть своего убийцу. Ловок, зараза, что и говорить...

В правом верхнем углу экрана тревожно затикал таймер, сообщающий, что до конца финала осталось менее двух минут. Если выживших к истечению времени окажется несколько, будет назначена переигровка — восемь лучших по результатам финала киберспортсменов встретятся снова на этой же карте. Ой, как не хотелось бы — я и так уже едва соображал после многочасового игрового марафона. К тому же сегодня на третьей паре в университете должна состояться важная контрольная, к которой хотелось бы подгото-

виться, а перед этим хоть немного выспаться. Так что вперёд, рискуем!

Резко распахнув дверь, я сразу отшатнулся назад, повторяя трюк, на который купилась лучница. Но никто меня не атаковал. Странно. Немного успокоившись, я осмотрелся. Крохотная заставленная мебелью полутёмная комнатка, из которой сразу два выхода вели с разных сторон на один и тот же полукруглый увитый плющом балкончик. Круглый люк в потолке и свешивающаяся верёвочная лесенка. Возможно, таинственный невидимка уже поднялся таким способом наверх. Но скорее всего мой противник находился где-то здесь, в этой небольшой затемнённой комнате, скрываясь в невидимости и поджидая моей ошибки. Теперь передо мной стояла задача как-то обнаружить его, не подставив при этом свою уязвимую спину — у многих игровых классов удар сопернику в спину считался критическим и вызывал повышенный урон.

Я перерубил канаты лесенки, потом рубанул секирой воздух крест-накрест, затем пару раз резко провёл лезвием вдоль пола. Пусто. Либо мой противник настолько искусен, что совершенно бесшумно уклонялся от моих ударов (что маловероятно), либо его здесь вообще не было. Но тогда где же он? Наверху? Вряд ли — ему ведь тоже наверняка хочется закончить финал здесь и сейчас, а не участвовать в переигровке. Неужели он ждёт меня на открытом хорошо освещаемом солнцем балконе? Да ну, бред какой-то, зачем «стелсеру» выдавать себя и выходить из тени?

Я снова осмотрелся. В этой небольшой комнатке совершенно негде было укрыться. Тумбочки, маленький столик, открытый шкаф с покосившимися дверцами. Еще раз рубанув пространство комнаты своим оружием, я снова убедился, что противника тут нет. Противно завывла сирена — пошла последняя минута финала. Итак, нужно было решаться — через правую или левую

дверь выходить на балкон. За какой-то из этих дверей меня поджидал соперник, наверняка сейчас из невидимости наблюдавший за моими душевными терзаниями. Чистая лотерея — смогу ли я выйти на противника лицом к лицу и убить его, используя преимущество в силе великана, или же ошибка с выбором приведёт к тому, что невидимка зайдёт мне в спину и победит.

Тяжело вздохнув, я принял решение... и со всей силы, разом тратя всю накопленную выносливость, рубанул секирой по платяному шкафу!

Моё тяжёлое оружие врубилось во что-то мягкое. Есть! Бинго! Вместо досок и щепок брызнула кровь, на пол рухнуло располовиненное тело. Метаморф, принимающий форму предметов. Выжидает добычу и атакует ничего не подозревающую жертву со спины, обычно убивая одним ударом. Крайне редко используемый на сетевых турнирах класс из-за своей медлительности, необходимости находиться совсем рядом с жертвой и абсолютной беспомощности, если первая атака не привела к убийству противника. Неожиданный выбор, но нужно признать, что он едва-едва не привёл к победе.

— Как я его! Вы видели?! — восторженно прокричал я для своих соседей по комнате, снимая шлем виртуальной реальности с головы.

И замер...

В комнате общежития находилось множество людей в серой пятнистой форме сотрудников полиции. Мои друзья лежали распластанными на полу, их запястья были сцеплены за спиной наручниками.

— Да, мы видели, — усмехнулся усатый мужчина с укороченным автоматом в руках, видимо главный в группе. — Давай тоже падай на пол, ноги в стороны, руки за спину. И не заставляй меня повторять свои слова дважды, чемпион.



ОТЧИСЛЕННЫЙ СТУДЕНТ

Я отчислен из университета? — спросил я у ведущего допрос следователя, когда у столь важного человека нашлось-таки время на такого неудачника.

— Сам-то как думаешь? — вопросом на вопрос ответил немолодой усатый офицер с погонами капитана, бегло пролистывая кипу бумажек на столе и расписываясь на некоторых из них. — Ладно бы вы с друзьями просто играли в компьютерные игры вместо учёбы в лучшем вузе страны — не одобряю, но хотя бы могу понять. Но вы ведь додумались организовать тотализатор! Так что тут вообще без вариантов. Уголовный Кодекс Российской Федерации, статья 171.2, пункт 2. До четырёх лет лишения свободы. Так что влип ты конкретно, Кирилл.

Я вздрогнул, затем тупо кивнул — собственно, эту информацию я уже знал, так как в прошлом году смотрел, чем грозила нам подобная незаконная деятельность. Четыре года тюрьмы... Я застонал и встряхнулся, пытаясь собраться с разбегающимися мыслями. Голова от усталости и волнения соображала с огромным трудом. До этого я провёл три не самых приятных часа на лавке в «обезьяннике» местного отделения полиции, стараясь отодвинуться как можно дальше от нестерпимо воняющих и к тому же ещё и обоссавшихся бомжей и пытаясь при этом не уснуть. А потом, когда я всё же

задремал, меня растолкал сержант полиции и провёл по коридору в кабинет этого офицера. Мне сказали, что это следователь, хотя никаких вопросов, кроме подтверждения имени-фамилии и указанной в моём личном деле краткой биографии, он пока не задавал.

На заданные же вопросы я с готовностью ответил. Да, я — Кирилл Викторович Комаров, двадцати лет отроду. Уроженец небольшого городка Суздаль во Владимирской области. Сестёр-братьев нет. Мать не помню — мне не было и четырёх лет, когда она умерла. Отец же погиб относительно недавно, ещё и трёх лет не прошло. Работал геологом, их группа где-то в Восточной Сибири наткнулась на нелегальных добытчиков золота, а тем свидетели криминального промысла были не нужны. Жил какое-то время у тётки в Суздале, затем закончил школу и поступил на геологический факультет Московского государственного университета.

Следователь внимательно меня слушал, что-то черкая в своих бумажках, потом словно забыл о моём существовании, включил компьютер и что-то долго там искал, пролистывая экраны текста.

— А где мои соседи по комнате? — задал я свой следующий вопрос, просто чтобы нарушить затянувшееся молчание.

Офицер наконец-то оторвал свой взгляд от экрана, положил шариковую ручку на стопку листов и пристально посмотрел на меня.

— Те двое отчисленных студентов-неудачников? Их пока держат в камере в полном неведении относительно дальнейшей судьбы. Обычный приём — психологически таким способом обрабатываем, чтобы понервничали сильнее и сами себя накрутили всевозможными страшилками. А завтра или послезавтра, когда они морально будут уже полностью созревшими, предложим им простой выбор: или под суд за органи-

зацию незаконного тотализатора на азартных играх, или добровольцами в армию. Военная кафедра у твоих подельников не закончена, так что пойдут они служить рядовыми в инженерные войска — вроде именно туда распределяют отчисленных студентов с вашего факультета геологии. Послужат на благо нашей Родины, наберутся жизненного опыта и заодно получают хороший урок на будущее не нарушать общепринятые законы.

Я задумался, хотя соображать в моём невыспавшемся состоянии было весьма трудно. С одной стороны, хорошо, что существовал альтернативный путь, кроме как в тюрьму. С другой же, мне было совершенно непонятно, зачем офицер это рассказывает и почему меня держат отдельно от однокурсников. Бывших однокурсников, если уж быть более точным.

— А почему меня отдельно от друзей держат? — наконец-то задал я интересующий меня вопрос, так как неизвестность стала слишком уж тяготить.

— Потому как ты, Кирилл, не простой участник, а самый что ни есть организатор всего этого незаконного бизнеса. Дело выходит достаточно громкое, и кто-то должен ответить перед законом. Хотя насчёт тебя всё же ещё не определено, нужно сперва подтвердить кое-какие детали твоей деятельности. Может, и переведём тебя к друзьям, после чего отправитесь вы всей дружной компанией понтоны ставить и мосты возводить на Крайнем Севере или где-то ещё. Хотя, возможно, выбор вариантов дальнейшей судьбы у тебя окажется более богатым, чем у твоих соседей по комнате.

Офицер замолчал и снова углубился в изучение документов. Я же сидел на лавке и пытался понять, что именно мой собеседник имел в виду и какие «детали моей деятельности» могли его заинтересовать. Тишина снова затянулась, меня стало клонить в сон, как вдруг резко зазвонил телефон на столе следователя, и я едва

не подпрыгнул от неожиданности. Офицер взял телефон, молча выслушал какое-то сообщение, после чего положил трубку.

— Вот и закончили расшифровку всей вашей бухгалтерии, а также восстановили списки призёров всех предыдущих турниров и выплаченных им премиальных, — не скрывая самодовольства, поделился он со мной информацией. — Теперь всех участников турниров хорошенько пропесочат. Некоторых отчислят, у кого и так проблемы с успеваемостью имелись. Остальным выдадут «волшебные пендели», чтобы на будущее должный стимул к учёбе придать. Что же касательно тебя... — Мой собеседник резко на полуслове остановился, положил перед собой несколько бумажек, удивлённо присвистнул и что-то подчеркнул в них ручкой, затем поднял на меня глаза. — Судя по финансовым отчётам, Кирилл, ты участвовал в пятидесяти трёх сетевых турнирах. Причём в двадцати семи из них победил, в остальных был в числе призёров. Так?

— Да, так и есть, — не стал отпираться я, поскольку информация и так уже была известна следователю. — Всего лишь в двух турнирах я вообще пролетел мимо призовых мест, в остальных получил какую-нибудь награду. Хотя какое это сейчас имеет значение...

Однако если судить по заметно изменившемуся поведению моего собеседника, для него мои результаты были почему-то важными. Следователь аккуратно сложил все распечатки со стола в пластмассовую папочку, закрыл её и наклонился в мою сторону.

— Значение, как бы это ни показалось странным, действительно имеет. Буквально вчера сверху нам спустили очень необычную разнарядку — выявить среди студентов московских вузов заядлых игроманов и предоставить эти списки начальству. Собственно, на вашем игровом сервере мы как раз и нашли всю нужную нам информацию по данному запросу.

— Кому вообще могли потребоваться списки геймеров среди студентов?

Усатый офицер пожал плечами и откинулся на спинку стула.

— Знаю лишь то, что написано в присланной официальной бумаге. Какому-то подмосковному институту, занимающемуся разработкой чего-то там в области виртуальной реальности, потребовалось несколько опытных геймеров для тестирования программ. Я не знаю, сколько вакансий у них имеется, не знаю конкретных условий, но для тебя это реальная альтернатива тюрьме или топтанию сапог в армии. Так что подумай, Кирилл. Такой шанс избежать ответственности и вместо наказания получить интересную работу выпадает нечасто. Только думай скорее, пока эта лазейка для тебя ещё открыта.

Я лихорадочно соображал. Поработать какое-то время в подмосковном институте, пока вся эта шумиха с коммерческими сетевыми турнирами не уляжется? Чем не отличный вариант для меня? Пускай даже оклад на такой работе будет скромным, сейчас это совершенно неважно. К тому же, судя по всему, заработанные на игровых турнирах деньги у меня изымать не стали, так как все мои банковские карточки по-прежнему находились в кошельке. А значит, кое-какая скопленная сумма на жизнь у меня имелась.

— Чего тут думать? Меня очень даже заинтересовало такое предложение! — громко объявил я о своём решении. — Что нужно подписывать?



ТОВАРИЩИ ПО НЕСЧАСТЬЮ

Меня внезапно разбудил удивлённо-обиженный вскрик какой-то девушки. — Так этот чёртов контракт с институтом на два года?! — сокрушалась девица едва ли не в истерике.

Я приоткрыл глаза и... окончательно проснулся. Место было незнакомым. Тёмное помещение, заваленное мешками с цементом и старой мебелью. Мне потребовалось несколько секунд, чтобы сориентироваться и вспомнить, где я нахожусь — какой-то ангар или склад, куда меня доставили напрямиком из отделения полиции в машине с непрозрачными стёклами. Признаться, я даже не знал, долго ли мы ехали и в какую сторону, так как сразу же уснул в машине. Помнил лишь, что меня в итоге растолкали, провели в это помещение и сказали «ждать остальную группу».

Тело затекло и ныло — ведь я уснул, примостившись в какой-то невероятной позе на жёсткой неудобной лавке, какие обычно ставят в залах ожидания автовокзалов. На них ещё специально делают ручки между сиденьями, чтобы бомжи не могли ночевать. Но днём я был настолько уставшим, что как-то всё-таки умудрился разместить свои конечности и лечь. Вот только попытка пошевелиться привела с резкой боли в затёкшей ноге.

— О, наш йог проснулся! — встретили моё пробуждение весёлым смехом.

Кое-как выбравшись из превратившейся в западную лавки, я выпрямился и обернулся к своим соседям. Трое молодых парней и две девушки, вся группа примерно моего возраста. Тоже отчисленные студенты-геймеры, набранные для работы в таинственном институте?

Возможно, и так, хотя одна из девиц совершенно не вписывалась в образ заядлого игромана. Она сразу же привлекла моё внимание — яркая длинноногая блондинка с красивым, просто кукольным личиком, обалденной точёной фигуркой и... хитрым внимательным взглядом, который сразу перечёркивал складывающийся образ наивной дуручки, выдавая высокий интеллект хозяйки. Стильное дорогое платье и туфельки, сумочка от кутюрье, дорогие серьги с изумрудами. Ну не похожа была эта роскошная красавица на человека, для которого виртуальные миры заменили реальность.

Другая девушка, словно в контраст первой, была совершенно неприметной: невысокого роста, темно-волосой и скромно одетой, с толстыми очками на носу: эдакая невзрачная классическая «ботаничка».

— Привет всей честной компании! — жизнерадостно приветствовал я собравшийся коллектив. — Я пропустил что-то интересное? Кто-то что-то говорил про контракт на два года?

— Да вот Артур утверждает, — «ботаничка» указала на длинноволосого хипповатого вида парня с серьгой в левом ухе, — что в деканате института ему дали подписать контракт на два года.

— Именно так! — с готовностью подтвердил этот «хиппи», одетый в драные джинсы и тёмную водолазку с эмблемой группы «Pink Floyd». — Меня сегодня отчислили из института с третьего курса. Там длинная история, действительно было за что. Но я пробовал бороться и даже написал прошение на имя декана, что

всё понял и осознал, подобное не повторится и всё такое... Но зараза его заместитель поставил резолюцию, что сперва я должен подтвердить серьёзность намерений исправиться — отработать по специальности полный контракт в подмосковном полувоенном институте, и только после этого меня восстановят. И дал мне подписать договор, в котором чёрным по белому было написано про два года.

Артур закончил свою эмоциональную речь, опустил голову и замолчал. Остальные тоже молчали и неприкрыто рассматривали меня.

— Сам-то ты кто? Тоже отчисленный студент, как и все мы? — не выдержал сидящий на корточках коротко стриженный парень самого что ни есть бэдловатого вида — чёрная кожаная куртка, спортивные штаны, кроссовки на голую ногу, кепка на голове. Для завершенности картины классического гопника ему не хватало разве что фингала под глазом и мятой папиросы во рту.

Скрывать мне было нечего, поэтому я честно назвал своё имя и рассказал, как был отчислен с факультета геологии Московского государственного университета за то, что вместо занятий участвовал в коммерческом сетевом компьютерном турнире.

— Собственно, как и все мы, — горько усмехнулась та самая тихоня-ботаничка. — Пока ты спал, мы уже успели перезнакомиться и выяснили, что тут собрались участники одного и того же сетевого турнира. Причём все мы прошли в финал. Что обидно, я ведь почти до самого конца раунда своей лучницей дошла, была одной из четверых выживших участников. Немного не повезло — промахнулась пару раз, и «рукопашник» меня покромсал...

— Так нужно было по ногам огру стрелять и отходить шаг за шагом, не давая ему приблизиться, — дал я

запоздалый совет, на что девушка изумлённо воскликнула:

— Так это был ты, Кирилл?! Это твой огр меня убил, а потом победил в финале! Ты кучу денег наверняка срубил, признавайся!

— Угу, как же... — почему-то смутился я и опустил взгляд в пол. — Победить-то победил, вот только ни копейки не получил. Только-только шлем с головы снял и даже не успел от компа отойти, как меня полиция скрутила.

Тут в наш разговор встрял ранее молчавший мускулистый парень кавказской внешности, до этого без толку пытавший реанимировать свой мобильный телефон.

— По поводу турнира я вам точно говорю — это сами организаторы полицию вызвали! Только они ведь знали, кто с какого IP-адреса играл. Вот они и сдали всех ментам, чтобы не платить выигрыши. Решили все деньги себе прикарманить, суки!

Этой же точки зрения придерживались все собравшиеся. В адрес организаторов турнира полились ругань и проклятия. Я так и вовсе возмущался громче всех, чтобы никто не заподозрил меня в связях с этими таинственными мошенниками-организаторами. Наконец все выговорились и замолчали. Я воспользовался паузой и несколько запоздало попросил собравшихся представиться.

Блондинка на вопрос об имени назвалась «Иришкой из Первого меда» и сообщила, что нисколько не жалеет о своём отчислении, поскольку «терпеть не может вида крови, и вообще это была дурацкая инициатива родителей запихнуть дочку в медицину». Вторая девушка назвалась Машей и, упуская детали, сообщила, что была аспиранткой одного из московских технических вузов и даже рада тому, что многолетняя пытка

с постоянным безденежьем, унижением с выбиванием льгот и мест в общаге наконец-то закончилась.

«Гопник» сквозь зубы нехотя выдавил, что его зовут Денис, а остальное «нам знать необязательно, так как это уже в прошлом». Кавказец же оказался более открытым. Он назвал своё имя — Имран — и сказал, что является мастером спорта по самбо. Имран закончил в прошлом году Институт физкультуры, причём даже с красным дипломом, но возвращаться в родной Дагестан пока не торопился, продолжая правдами и неправдами жить в московской студенческой общаге среди друзей и надеяться на счастливый билет в жизни.

— Знакомые обещали хорошую работу в Москве, но что-то у них не сложилось, — не стал он вдаваться в подробности сорвавшихся планов.

Имран ещё с минуту потыкал пальцами в свой телефон, после чего убрал его в карман со словами:

— Не ловит тут мобильная связь ни хрена! Наверное, эта чёртова жестяная крыша экранирует.

— И крыша тоже, — послышался насмешливый голос откуда-то из темноты. — Но вообще тут военный объект, и работают «глушилки».

Как и все остальные, я обернулся на голос и увидел немолодого крепкого на вид мужчину в тёмно-синем комбинезоне. На рукаве вошедшего красовалась необычная эмблема — внутри белого круга греческий золотой шлем с гребнем и вычурная вьющаяся надпись: Второй Легион. Оружия у этого мужчины я не заметил, но военная выправка и немалый армейский стаж почему-то сразу угадывались.

Не дав нам даже нескольких секунд на обдумывание сказанного, вошедший указал рукой куда-то в тёмную даль ангара:

— Идите в ту сторону, в темноту. В самом углу увидите стопку сложенных листов шифера. Сдвиньте ши-

фер, и откроется лестница вниз. Спускайтесь в туннель и проходите на территорию Купола. Остальные группы новичков уже прибыли, их вскоре отправят на первоначальный инструктаж, как и вас. А так как зал для собраний у нас на территории Купола совсем небольшой, то не задерживайтесь, если не хотите стоять несколько часов во время получения необходимой вводной информации.

* * *

Шифер мы сразу нашли. В этой стопке было сложено листов двадцать, и груз казался просто неподъёмным. Но вся эта пачка послушно сдвинулась от лёгкого толчка, приводимая в действие каким-то скрытым механизмом. Под шифером обнаружился круглый люк и уходящие вниз в темноту скобы. Первым полез Имран и вскоре крикнул, что нашёл на стене выключатель. Действительно, через секунду внизу загорелся свет, и всем стало видно, что лестница на самом деле совсем короткая.

Зато освещаемый редкими тусклыми лампами туннель показался нам бесконечным. Мы долго шли вдоль серых бетонных стен без каких-либо надписей, рассматривая идущие вдоль пола трубы и жгуты проводов. Несколько раз путь нашей группе преграждали металлические двери, но они совершенно бесшумно отворялись, стоило нам только подойти ближе. Как и все остальные, я с невольным уважением оценил толщину этих дверей — каждая сантиметров по двадцать пять, а то и все тридцать прочного сейфового металла. Наконец за очередной такой дверью обнаружилась лестница наверх.

Пока я хлопал глазами, привыкая к яркому свету в небольшой комнатке, стоящий возле металлической рамки крепкий охранник, опять же в синей форме

с эмблемой Второго Легиона, велел всем выкладывать на стол документы, мобильники, кошельки, ключи и прочие предметы.

— Они вам теперь долго не понадобятся, — «успокоил» нас парень, и при этих словах его стоящий чуть поодаль напарник почему-то рассмеялся.

Стоявшая первой в очереди «Иришка из Первого меда» неожиданно густо покраснела и долго упиралась, не желая демонстрировать окружающим содержимое своей дамской сумочки. Чего там могло находиться такого уж компрометирующего, я так и не понял, так как охранники всё же попросили остальных отойти, чтобы не смущать девушку.

Но вот настала и моя очередь, и я тоже вынужден был вытряхивать свои карманы. Паспорт. Студенческий билет, уже недействительный после отчисления из вуза. Горсть мелочи. Нераспечатанная упаковка презервативов. Ключи от уже бывшей комнаты в общежитии. Затем настала очередь кошелька и пластиковых карточек со всеми сбережениями... Меня заставили пройти через магнитную рамку, затем быстро и профессионально обыскали. После чего, убедившись, что я ничего не утаил, охранник из всех вещей вернул мне только пачку презервативов. Остальное же сложил в большой прозрачный пластиковый пакет и запаял его специальным приспособлением, какие бывают при входе в крупные гипермаркеты или аэровокзалы.

— Вот даже не знаю, хороший это для тебя знак или плохой, — с ехидством прокомментировал стоявший следующим в очереди Денис такое избирательное возвращение мне части имущества.

— Не задерживай остальных, проходи дальше, в Купол! Запомни, твой номер одна тысяча четыреста семидесятый! — поторопил меня военный, крепя на пакет с моими вещами бирку с номером.

ИСКАЖАЮЩИЕ РЕАЛЬНОСТЬ. ОБРАТНЫЙ ОТСЧЁТ

До этого «ботаничка» Маша получила номер 1469-й, а «хиппи» Артур 1468-й. Выходило, что нумерация здесь шла по порядку. Но тогда получалось, что уже почти полторы тысячи людей трудились в этом таинственном «Куполе». Размах впечатлял. Это должен был быть очень и очень серьёзный проект!

Пакет с моими вещами охранник просунул в окошко в стене, и чьи-то руки его тут же забрали. Я же двинулся дальше по коридору, проговаривая про себя номер и стараясь его хорошенько запомнить: «Тысяча четыреста семидесятый»!



ПОДЗЕМНЫЙ КУПОЛ

Хоть я и слышал уже несколько раз про некий «Купол», но такого размаха сооружения точно не ожидал. Это оказался именно железобетонный купол, вот только поистине невероятных размеров. Диаметр на уровне пола не менее полукилометра, из-за чего дальняя стенка даже размывалась и терялась в сизоватой дымке. Высотой в верхней точке порядка ста, а может, и ста пятидесяти метров. Огромное количество ярких прожекторов высоко над головой создавали иллюзию солнца в летний полдень. Внизу же, под куполом, расположился самый настоящий жилой микрорайон с многоэтажными домами, футбольным полем и несколькими теннисными кортами, зелёным парком и посыпанными белым песком дорожками.

— Я и не подозревал о таких колоссальных объектах в Подмосковье, — проговорил также поражённый увиденным Артур.

— Причём это ведь совсем недалеко от Москвы, мы всего за час доехали из центра, — добавила Маша. — Хотя есть по Дмитровскому шоссе какие-то большие ангары, но они в разы меньше этой полусферы...

— Ребята, смотрите! — вскрикнула и указала рукой Иришка на какой-то быстро передвигающийся под самой крышей серебристый сигарообразный объект.

Я повернул голову в указанную сторону и сперва принял летящий аппарат за вертолёт. Однако странные зализанные формы, отсутствие винтов и абсолютная бесшумность летающей машины выдавали совершенно иной принцип передвижения по воздуху.

— Что это за штука?! — Мы переглянулись в полном недоумении.

Услышав наши удивлённые возгласы, рядом с нашей группой остановилась делавшая вечернюю пробежку раскрасневшаяся русоволосая девушка в серебристом спортивном костюме.

— Новенькие? Сразу видно. Это испытывают построенный по миелонским чертежам антиграв. Причём вы видите уже второй экземпляр. Первый месяц назад криворукий пилот разбил об одну из высоких «кукурузин».

— А, ну теперь после твоих объяснений всё стало понятно. Конечно же, это обычный антиграв, и как это мы сами не догадались?! — ответил ей Денис, нарочито ёрничая и явно провоцируя бегунью. — Мы же каждый день такие видим и знаем, что быют их исключительно о кукурузу!

Девушка ничего не ответила, лишь смерила хама оценивающим взглядом, презрительно фыркнула и продолжила свою пробежку. На спине её формы стоял номер «343» и был изображён рогатый бычий череп, ниже которого готическим угловатым шрифтом змеилась надпись: Первый Легион.

— Если судить по порядковому номеру, она уже давно обитает тут под куполом, — задумчиво проговорил я и дал совет нашему «гопнику» не цепляться к местным старожилам.

В ответ был грубо послан матом за то, что лезу с ненужными поучениями. После чего разошедшийся Денис ещё и прошёлся в весьма вульгарных

и оскорбительных выражениях по фигуре этой девушки-спортсменки, а затем и обобщённо по всем женщинам. Договорить он не успел, со стоном согнувшись из-за резкого тычка в живот от стоявшего рядом Имрана:

— Не смей оскорблять женщин в моём присутствии! У тебя есть мать, у меня есть мать. У каждого человека есть мать. Ты должен с уважением относиться к тем, кто дал нам возможность видеть этот мир.

Конфликт дальнейшего развития не получил, хотя «гопник» и шипел ещё какое-то время что-то угрожающе-неразборчивое. Мы прошли по посыпанной песком дорожке и остановились на развилке возле указателя. На направленных в разные стороны стрелках стояли надписи:

«Стрельбище». «Кукуруза». «Лабиринт».

Ни одно из направлений не указывало на «конференц-зал», «зал собраний» или «место получения вводных указаний», так что мы остановились. К счастью, я заметил невдалеке на теннисном корте двоих занимающихся парней и поспешил спросить направление у них. Мне с готовностью ответили, и через пару минут вся наша группа уже рассаживалась на свободные кресла в небольшом полукруглом помещении, напоминающем летний крытый кинотеатр. Тут уже находились человек пятьдесят, и хотя мест хватило всем, но мы едва не опоздали — находящийся на сцене баскетбольного роста мужчина в строгом деловом костюме уже проверял микрофон, готовясь к выступлению.

— Иван Лозовский, заместитель руководителя Купола и Дипломат нашей фракции, — представился он и попросил выключить свет.

И вот свет в зале погас, зато экран за спиной докладчика осветился. С экрана на нас смотрело человекоподобное, заросшее густой бурой шерстью суще-

ство в накинутом на плечи ярко-алом плаще поверх металлического латного доспеха. Мощные надбровные дуги. Широкий лоб. Чёрные глаза без белков. Широкий нос и массивный подбородок. Прижатые к черепу мохнатые уши. Плотно сжатые губы с выпирающими клыками хищника. Обе передние лапы гуманоида сомкнуты на рукояти искрящегося широкого клинка.

— Итак, новички, начну с самого важного и основополагающего. Перед вами кронг Давэеш-Пир. Он один из правителей могущественной космической расы гэкхо и полновластный хозяин обширнейших территорий в нашей галактике. В том числе по всем космическим законам ему принадлежат права и на нашу с вами родную планету Земля. Я понимаю, что звучит это невероятно и шокирующе, но судьба человечества находится полностью в лапах этого существа. Сразу уточню, что гэкхо нам не враги, а скорее покровители, наставники и защитники. В любом внешнем конфликте они выступят на нашей стороне. Но при этом каждую секунду вы должны помнить, что кронг Давэеш-Пир имеет полное право выселить человечество с Земли или даже полностью уничтожить нашу цивилизацию, если люди проявят хоть малейшее непочтение или неповиновение по отношению к своим сюзеренам гэкхо. И у него хватит сил это сделать.

В зале стихли не только все разговоры, присутствующие даже дышать стали через раз, шокированные полученными новостями. Докладчик же выждал небольшую паузу и убедился, что все осознали важность сказанного им, после чего продолжил:

— Теперь, когда сложившийся политический расклад вам известен, давайте обсудим то, ради чего вас всех и пригласили. Купол. Игра, искажающая реальность, и ваша роль в ней.

* * *

Наверное, я был единственным из всех собравшихся в зале, кто впервые видел пятидесятисекундный ролик с мохнатым пришельцем, изводивший в прошлом году пользователей Интернета по всему миру. Просто так уж совпало, что именно тогда у меня в университете случилась тяжелейшая сессия, к которой я по причине внезапно вспыхнувшей первой любви и, соответственно, охлаждения тяги к учёбе подошёл сразу с тремя «хвостами» и был на грани вылета. А потому проводил дни напролёт в библиотеке, штудировав литературу, переписывая конспекты и напряжённо готовясь к зачётам и экзаменам.

Хотя скорее всего я тоже не поверил бы в Первый Контакт, как и миллионы других людей по всему миру, случись мне увидеть этот ролик в прошлом году. Однако сейчас, после сообщения Дипломата Ивана Лозовского о шатком положении человечества, я отнёсся к увиденному с большим вниманием. Один тонг безопасности Земли, это вообще сколько? Я не постеснялся встать и задать этот вопрос ведущему.

— Отличный и очень правильный вопрос! — воодушевился Дипломат и с готовностью принялся отвечать: — Мы давно уже выучили систему исчисления времени расы гэкхо и знаем, что «тонг» в переводе на привычные нам единицы времени означает примерно три с половиной года. Но тут есть две неясности, получить ответ на которые мы пока не смогли. Во-первых, мы знаем, что на родине гэкхо, планете Шихарса, время течёт быстрее, чем на нашей Земле, так что «тонг» там несколько короче, чем был бы здесь у нас. Процентом на шесть короче, а это ни много ни мало два месяца и семнадцать дней. Во-вторых, мы так и не получили ответа от наших сюзеренов, с какого момента пошёл обратный отсчёт. Ролики посланников гэкхо

транслировались двадцать три дня, и каждый раз в них назывался один и тот же срок в один тонг. Есть даже особое мнение, что отсчёт пошёл вовсе не с момента показа информации, а с момента постройки на Земле вирт-капсулы и появления первого человека в игре, искажающей реальность.

— Вирт-капсулы? — Какой-то сидящий в зале очкарик зацепился за проскочивший в речи дипломата термин.

— Да, именно вирт-капсулы. В этих приведённых в видеоролике схемах показано общее устройство вирт-капсулы, а затем пошаговый процесс её сборки. Разные проекции, разные детали, но в итоге всё достаточно логично укладывается в целостную конструкцию. Впервые сборку удалось осуществить в Южной Корее, произошло это один год и семь месяцев назад. Первым человеком, отправившимся в виртуальный мир, был Ким Ин Хун, молодой инженер южнокорейской компании электроники. Он же стал первым человеком, успешно прошедшим лабиринт. К счастью, первооткрывателю хватило ума не удаляться от точки появления и выйти, сообщив властям о своей находке. Вскоре в игру вошли ещё несколько исследователей, затем целая группа из тридцати корейских солдат. А ещё через месяц наша военная разведка обнаружила строительство возле города Ёнджу подземного комплекса Нуп-Еун Сусё, что в переводе с корейского означает «Высокая кукуруза». Вскоре нужные технологии появились и у нас в стране, после чего в Подмосковье началось строительство подземного объекта Купол, в котором мы и находимся сейчас...

— Вы говорили про какой-то лабиринт. Можно уточнить этот непонятный момент? — Снова тот же очкарик прервал докладчика.

Дипломат недовольно скривился, но всё же ответил и на этот поступивший вопрос:

— Да, каждый новичок сразу после создания своего персонажа возникает в центре лабиринта. Это своего рода привыкание к виртуальному телу, тренировка навыков, а заодно испытание. Успешно выбравшиеся за отведённый срок из лабиринта получают дополнительные очки характеристик. Это редчайшая возможность усилить свои базовые характеристики, так что таким шансом не разбрасываются. Именно поэтому у нас возле здания администрации построена точная копия того самого лабиринта, так что обязательно изучите его, прежде чем заходить в игру. На выход из лабиринта даётся примерно полчаса. Вы должны научиться гарантированно достигать точки выхода из лабиринта за пятнадцать минут, только после этого будете допущены в вирт-капсулу. Сразу после преодоления лабиринта, ни в коем случае не распределяя полученные очки характеристик, записывайте все параметры своего персонажа и выходите из игры. Опытные наставники рассмотрят получившуюся заготовку и подскажут, какие навыки нужно брать для эффективной игры и какие характеристики усилить за счёт нераспределённых очков.

— А что такое «кукуруза»? — не унимался очкарик, хотя на него уже стали недовольно шикать соседи по залу.

Дипломат наконец-то переключил слайд, и вместо мохнатой рожи инопланетного властителя Земли мы увидели высокие цилиндрические сооружения, действительно напоминающие початки кукурузы.

— Вопрос про кукурузу последний, на который отвечаю прямо сейчас. Остальные вопросы будете задавать после окончания моего выступления, иначе мы с вами так никогда не закончим, — проговорил Иван Лозовский недовольно. — Итак, «кукуруза» и её предназначение... Если у нас с вами всего одна вирт-капсула, её можно поместить где угодно и она будет работать,

получая энергию из гравитационного и электромагнитного полей нашей планеты. Но всё гораздо сложнее, когда у нас много вирт-капсул — десятки и сотни и нужно организовать их синхронную работу. Ведь мало новичку войти в виртуальный мир, ему нужно возникнуть именно в определённом месте и быть корректно идентифицированным игровым миром в качестве члена определённой фракции...

Дипломат прервал свою речь и плеснул в стакан минералки из бутылки. Действительно, в зале собраний стало душновато от такого количества людей, я и сам не отказался бы от возможности смочить горло. Сделав пару глотков, выступающий продолжил:

— Кстати, наша фракция называется Human-3, или сокращённо НЗ. Эта аббревиатура будет всегда отображаться на вашей экипировке, убрать или стереть эту надпись невозможно. У корейцев номер Н0, нулевой. Так что мы — четвёртая по счёту из человеческих фракций, вошедших в игру, искажающую реальность. Возвращаясь к «кукурузе»... Технологию размещения вирт-капсул нам подсказали гэкхо — эдакая высокая конструкция с центральным стержнем и чётко определёнными местами креплений индивидуальных ячеек. В принципе, высота получаемой «кукурузины» ничем не лимитирована. Но мы в Куполе стали устанавливать по сто вирт-капсул на одном стержне — получается высоченная двадцатипятиэтажная конструкция. Легко понять по индивидуальным номерам, что ваша «кукуруза» пятнадцатая, она уже готова. Сейчас всю идёт строительство шестнадцатой, вот только ввести в игру ещё сто человек для нашей фракции будет ой как непросто!

Я наострил уши, собираясь услышать важную информацию про какие-то ограничения количества игроков во фракции и связанные с этим сложности, но речь Дипломата была неожиданно прервана оглушительно взывшей сиреной. Мерзкий, пробирающий до

Михаил Атаманов

костей звук, напоминающий сигнал воздушной тревоги: от него уши сворачивались трубочкой, а по всему телу начинали бегать мурашки. Затем по всему Куполу раздался усиленный до громоподобного состояния голос:

— ВНИМАНИЕ, ГОВОРИТ НАЧАЛЬНИК КУПОЛА. НАША ЧЕТВЁРТАЯ ЗАСТАВА АТАКОВАНА! УГРОЗА ПРОРЫВА ТЁМНОЙ ФРАКЦИИ ЧЕРЕЗ ТУМАННОЕ УЩЕЛЬЕ! БОЛЕЕ ЧЕТЫРЁХСОТ НАПАДАЮЩИХ! ЗАМЕЧЕНЫ СРАЗУ ПЯТЬ ВРАЖЕСКИХ ТОПОВ! К ОРУЖИЮ!!!



ВХОД В ИГРУ



Собственно, на этом собрание для новичков было закончено. Иван Лозовский сослался на то, что он не только Дипломат нашей фракции, но ещё и высокоуровневый игрок, а каждый ствол сейчас жизненно необходим на фронте. Поэтому своё двухчасовое выступление Дипломат перенёс на семь часов утра завтрашнего дня.

Отвечать на сыплющиеся со всех сторон вопросы насчёт Тёмной Фракции, количества застав и общей игровой ситуации Иван Лозовский не стал. Вместо этого уже в дверях обернулся и велел всем новичкам отправляться к жилым корпусам и заселяться в общежитие, после чего сходить в столовую поужинать, ознакомиться с распорядком дня и принятыми в Куполе правилами, потом отправляться на отдых. А с самого утра завтрашнего дня прослушать-таки вводную информацию, изучить построенный лабиринт, сгенерировать своих персонажей и активно входить в игру, искажающую реальность.

Мы вышли из зала совещаний. Под Куполом ревела сирена, множество людей бежали в одну и ту же сторону.

— «Заруба», похоже, идёт серьёзная. Может, нам тоже стоит помочь? — спросил я у своих новых знакомых, однако поддержки не нашёл.

Все ссылались на то, что новичкам даны однозначные инструкции, что делать этим вечером, а само-

вольные поступки тут наверняка не одобряются. Я тяжело вздохнул и тоже поплёлся вслед за остальными новичками. Путь к жилым корпусам проходил мимо «кукурузин», и я наконец своими собственными глазами узрел эти высоченные сооружения. Увиденное впечатляло, не то слово! Круглые колонны метров по семьдесят в высоту, вокруг каждой вились винтовые лесенки и отходили застеклённые овальные «зёрна» с металлическими наростами внутри — видимо, это и были те самые вирт-капсулы.

— А вот это наша, пятнадцатая! — указала Маша на одну из «кукурузин».

Я остановился и, задрав голову, осмотрел место своей будущей работы. Высота впечатляла. Это ведь придётся каждый день карабкаться туда по лесенке вверх. Хорошо, что у меня нет боязни высоты, иначе я даже не представлял, как бы справился.

Кроме большого, хорошо заметного числа «пятнадцать» на бетонном стержне при входе были указаны номера игроков: с 1401-го по 1500-й. Кстати, эта башня была единственной, куда не спешили обитатели купола, во все остальные «кукурузины» народ стекался со всех сторон и спешил на свои рабочие места. Я снова посмотрел на пятнадцатую. Странно. Никакой охраны при входе. Заходи, кто хочет...

Хотел было сказать об этом своим новым знакомым, но обнаружил, что все они уже далеко ушли по посыпанной белым песком дорожке. Я же остался совсем один. А что если...

Я верю своей интуиции, она практически никогда не подводила меня. Вот и сейчас, как и в случае спонтанной смены персонажа в финале сетевого ПвП-турнира, я просто кожей чувствовал, что мне нужно, не теряя времени даром, прямо сейчас начинать знакомиться с новой игрой.

Осторожно, каждую секунду ожидая гневного окрика кого-нибудь из местных, я направился к пятнадцатой башне. Никто меня не остановил, до меня вообще никому не было дела. Уже увереннее я стал взбираться наверх. Всё выше и выше по винтовой лестнице. Ух, да это же просто невыносимо! Неужели нельзя было построить тут лифт?! Уже на восьмом этаже башни мои ноги стали недовольно гудеть от непривычной нагрузки, а до своего четырнадцатого этажа я добрался чуть ли не на четвереньках, высунув язык от усталости. Уф-ф!

На стене среди прочих был указан мой номер «1470», и короткий коридор вёл в небольшую остеклённую комнатку, в центре которой стояло металлическое овальное ложе с прозрачной крышкой. Моя вирт-капсула! Я постоял, разглядывая это высокотехнологичное сооружение и откровенно любуясь плавными безупречными изгибами конструкции. Крышка легко отъехала в сторону, стоило мне только коснуться её. Покрытое каким-то мягким пористым материалом ложе манило и словно приглашало меня поскорее лечь на него.

Нужно ли снимать обувь? Да и вообще, требуется раздеваться или нет? Вешалки в комнате не было, но мало ли... Сквозь прозрачное стекло я посмотрел на соседние башни. Вот в одиннадцатой «кукурузине» как раз на уровне моего этажа незнакомая женщина вошла в комнатку и, быстро сдвинув крышку, прямо в одежде и обуви легла в свою вирт-капсулу. Понятно, раздеваться не требуется.

Я осторожно прямо в ботинках наступил на пружинящее покрытие. Нормально, оно вполне держало мой вес. Я лёг и хотел было потянуться руками за крышкой, но она сама уже пришла в движение. При этом кажущийся стеклянным материал крышки потерял свою прозрачность и выглядел отсюда, снизу, совершенно

чёрным. Не уголь, не цвет крыла ворона, а какая-то абсолютная темнота, не отражающая никакого света.

«Идеально чёрный цвет!» — успел подумать я, и мир вокруг меня изменился.

* * *

Я стоял в крохотной круглой комнатке с совершенно белыми стенами, потолком и полом. Буквально шаг-полтора в любую сторону, и я упирался в преграду. Источника освещения видно не было, и казалось, что приглушённый свет струится со всех сторон. Единственным предметом, кроме меня и холодных гладких стен, было большое зеркало в рост человека.

Но не стеклянное или металлическое зеркало, а словно проецируемое на стену изображение, которое повторяло все мои движения и кривляния, но позволяло при желании мысленно покрутить изображение, рассмотрев себя со всех сторон. Что я и делал, критически осматривая самого себя и недовольно кривясь.

Да, волосы отросли уже изрядно, давно нужно было в парикмахерскую сходить... Миг — и в зеркале я отобразился уже с аккуратной короткой стрижкой. Вау! А если вот тут подлиннее оставить и чёлку набок? Повинуясь моим желаниям, изображение послушно менялось. Так, а если цвет волос сменить? Нет, не нравится, давай-ка обратно.

Наигравшись с причёской и придав волосам насыщенно-чёрный цвет, я перешёл к цвету глаз. Хочу изумрудно-зелёные, они вроде считаются самыми редкими у людей! Получилось неплохо, но с волосами не сочеталось совершенно. Может, холодно-синие? Кстати, а почему бы не сделать глаза светящимися или пылающими, как изображают у волшебников? Получилось жутковато, но я оставил в таком виде.

Теперь накачанные мышцы, высокий рост, косая сажень в плечах и всё остальное... Я собирался вылепить себе безупречное тело атлета, которое будет нравиться всем без исключения девушкам, но тут меня ждал полный облом — менять в каких-то пределах удавалось только оттенок кожи и убирать или добавлять родинки и шрамы. Жаль. Но ладно, что там дальше?

Имя: Комаров Кирилл Викторович.

Надпись появилась над моим изображением в зеркале, и я недовольно покачал головой. Нет, так не пойдёт. Разве мне нужно, чтобы каждый встречный-поперечный знал моё настоящее имя? А вдруг я серьёзно обижу кого-нибудь в этой виртуальной игре? Зачем мне озлобившийся мститель, который будет знать мои Ф.И.О. и легко найдёт меня в реале?

Так... надпись получилось сократить до «Комар», но вот полностью стереть не удалось. Комар? Было у меня такое прозвище в школе, и я вполне нормально к нему относился. Хорошо, пусть будет «Комар». Что там дальше?

Возможные для выбора классы: «Геолог» или «Изыскатель».

Что за ерунда?! Почему такое ущемление моих прав и возможностей? А что если я хотел быть танкистом, снайпером или там пилотом звездолёта? Я так и эдак пытался расширить скудноватый выбор предлагаемых профессий или вернуться обратно к меню выбора имени и внешнего вида, но ничего не получилось. Только Геолог или Изыскатель. Блин... Чем они хоть отличаются?

«Геолог». Специалист по обнаружению и добыче ценных минералов, осадочных пород и рудных жил. С ростом уровня и навыков персонажа увеличиваются шанс обнаружения и объём добычи.

Основные навыки: «Минералогия», «Добытчик», «Работа со взрывчаткой».

Ограничения класса: невозможность использования тяжёлой и силовой брони. Невозможность использования снайперского оружия и ракетных систем.

Вся нужная информация отобразилась на зеркале поверх моего изображения. Так, понятно. А в чём тогда фишка Изыскателя? Мгновенно, повинувшись моему мысленному запросу, на зеркале отобразился другой текст:

«Изыскатель». Специалист по обнаружению скрытых локаций, аномалий и полезных минералов с помощью сканирующих систем. С ростом уровня и навыков персонажа увеличиваются шанс обнаружения и ценность добычи.

Основные навыки: «Электроника», «Сканирование», «Картография».

Ограничения класса: невозможность использования тяжёлой и силовой брони. Невозможность использования снайперского и автоматического оружия. Невозможность пилотирования звездолётов и летательных аппаратов всех типов.

Ух, ё... Как же много ограничений оказалось у класса «Изыскатель»! И хотя меня заинтриговали слова про поиск скрытых локаций и аномалий, но «невозможность использования автоматического оружия» сильно настораживала. На дальней снайперской дистанции такой персонаж не боец, впрочем, как и Геолог. На средней же и ближней... а вот тут было непонятно. Слишком мало я пока что знал об игре и совершенно не представлял существующие там типы оружия. Возможно, и есть что-то неавтоматическое и при этом вполне пригодное для причинения вреда всем злым. А возможно, и нет...

Снова вывел информацию о Геологе. Вроде как более сбалансированный класс, и именно этот путь для меня напрашивался, если учитывать моё обучение на факультете геологии и полученные там знания. Я уже

хотел было сделать выбор, но тут взгляд зацепился за сочетание слов «специалист по добыче» и «бонус на объём».

Это что же получается? После обнаружения полезных минералов или рудных жил меня заставят самого добывать найденные ценности, раз уж у персонажа имеется бонус на объём добычи? Меня аж передёрнуло от невесёлой перспективы провести следующие два года своей жизни с киркой в какой-нибудь каменоломне. Это же свихнуться можно от однообразия и скуки...

Зато с какой силой заиграли манящие сердце любого азартного человека слова «тайные локации», «аномалии» и прочие интересности, которые обещал мне путь Изыскателя! И я решился, остановив выбор именно на этой профессии.

Зеркало потускнело, после чего отразило следующее:

Комар. Человек. Фракция НЗ.

Изыскатель 1-го уровня.

Характеристики персонажа:

Сила 12

Ловкость 15

Интеллект 17

Восприятие 19

Телосложение 10

Модификатор удачи +2

Параметры персонажа:

Очков здоровья 176

Очков выносливости 114

Очков магии 0

Переносимый груз 24 кг

Известность 0

Навыки персонажа:

«Электроника» 1

«Сканирование» 1

«Картография» 1

Я внимательно вчитался в получившиеся характеристики. Трудно было вот так с ходу сказать, хороши они или плохи, разве что низкое телосложение Комара меня расстроило — всего десять единиц. Да и нулевая магия тоже не порадовала. Не то чтобы я ожидал от Изыскателя каких-либо способностей в чародействе, скорее наоборот, но раз такая характеристика в таблице имелась, значит, у кого-то магия всё же была! А значит, мой Изыскатель первого уровня получался обделённым магией по сравнению с кем-то другим.

Кстати, по всем характеристикам можно было прочесть краткие подсказки. Вроде того, что Сила влияет на переносимый персонажем вес, дальность броска разных предметов и наносимый оружием ближнего боя урон. Или что количество Очков здоровья зависит от Телосложения, уровня персонажа и некоего множителя, индивидуального для каждого игрового класса. Про магию же было сказано, что количество зависит от Интеллекта, уровня и связанного с игровым классом коэффициента. Видимо, у Изыскателя этот коэффициент был просто равен нулю.

В целом ничего нового для себя я не обнаружил, все характеристики персонажа были привычными и так или иначе уже встречались мне в других играх. Разве что вызывала вопросы Известность — непонятно, как она рассчитывалась и на что влияла. То ли это была своего рода карма, положительная или отрицательная в зависимости от твоих предыдущих действий, то ли какой-то модификатор, влияющий на реакцию встреченных в игровом мире персонажей. Ведь одно дело, когда тебя о чём-то попросит совершенно незнакомый человек и по большому счёту тебе глубоко плевать, обидится он твоему отказу или нет. И совсем другое, если то же самое попросит известная, всеми уважаемая личность, знакомством с которой ты гордишься и отношением дорожишь.

ИСКАЖАЮЩИЕ РЕАЛЬНОСТЬ. ОБРАТНЫЙ ОТСЧЁТ

Очень быстро я убедился, что редактировать параметры не получается и приходится принимать то, что создала для моего персонажа игровая система. Единственный выбор, который предоставляла мне игра, — подтвердить, что я ознакомился с вводными данными и готов войти в игровой мир, или ещё подождать и подумать.


По-хорошему мне сейчас полагалось выйти из вирт-капсулы, дождаться завтрашнего дня, выслушать двухчасовую вводную инструкцию, затем изучить лабиринт и только потом продолжить. Но представляете, насколько трудно оторваться от новой игрушки, которую тебе только-только дали попробовать!

Я понимал, что, как только дам подтверждение о том, что ознакомился с начальными характеристиками и готов, меня сразу же перенесёт в некий лабиринт, предназначенный для проверки способностей новичков. Прекрасно представлял, какой нагоняй получу от начальства, если провалю проверку и упущу возможность усилиться. С другой же стороны, я вовсе не малолетний ребёнок, впервые запустивший виртуальную игру и не понимающий, как в ней передвигаться и ориентироваться. Я достаточно опытный геймер, повидавший тьму-тьмушную разных игровых реальностей. Да неужели мне не хватит способностей и опыта справиться с каким-то предназначенным для новичков лабиринтом?!

Поэтому, внутренне сконцентрировавшись и пожелав самому себе удачи, я подтвердил, что готов к испытаниям.



ИСПЫТАНИЕ ЛАБИРИНТОМ

 картинка сменилась мгновенно. Пропало зеркало, на его месте в стене появился полукруглый проём, в котором переливалось голубого цвета силовое поле с периодически пробегающими по нему разрядами и молниями. А ещё одна за другой нарисовались в виде разноцветных полосок показатели жизни, усталости и голода. При появлении каждой полоски перед глазами в виде всплывающей подсказки с текстом выскакивало уведомление, так что никаких непонятностей и вопросов по поводу нововведений у меня не осталось.

Я покрутил головой, но полупрозрачные полоски, словно приклеенные, всё время оставались в левой верхней части области моего зрения. Смотреть они не мешали, совершенно не раздражали, все шкалы были максимально возможной длины. Поэтому я удовлетворённо кивнул, проговорив вслух для неведомого разработчика игры:

— Всё понятно, вопросов нет. Кроме одного. Мне что, идти через это полыхающее отверстие? А ну как меня молнией шибанёт?! Или ничего не случится?

Ответа я предсказуемо не получил, зато внизу экрана появилась небольшая пиктограмма в виде вложенных друг в друга кругов, словно волны расходились от брошенного в воду камня.

«Сканирование». Умение класса. С ростом навыка радиус сканирования и вероятность обнаружения будут увеличиваться, типы получаемых откликов расширяются, а время перезарядки навыка уменьшится.

О как! Я теперь что, словно летучая мышь, буду использовать эхолокацию? Но как же тогда слова в описании класса «Изыскатель» про электронные средства сканирования и всё такое? Я находился в некоторой растерянности, тем более что проверить на практике новую возможность не получалось — иконка оставалась неактивной.

А между тем ознакомление с игровыми возможностями продолжалось. Внизу экрана появилась шкала прогресса.

Использование навыков и совершение игровых действий приводят к заполнению шкалы прогресса. При полном заполнении шкалы происходит повышение уровня персонажа. Смерть персонажа приводит к обнулению шкалы прогресса.

ВНИМАНИЕ!!! Смерть персонажа при нулевой шкале прогресса приводит к потере одного уровня, всех нераспределённых очков навыков и части уже имеющихся навыков. Повторная смерть приведёт к потере двух уровней и значительной потере навыков.

А вот это была очень важная для меня информация. Во-первых, умереть в игре вполне возможно, и это не фатально. Кроме того, если шкала прогресса хотя бы немного заполнена, гибель персонажа не приводит к каким-то серьёзным, необратимым последствиям. Во-вторых, смерть при пустой шкале прогресса карается намного жёстче.

Кстати... Я посмотрел на пустую шкалу и свой первый уровень персонажа. Что же получается? Если прямо сейчас мой Изыскатель первого уровня вдруг погибнет, то... а бывает ли вообще нулевой уровень? Или это уже окончательная смерть? Мне стало несколько не

по себе, лезть в силовое поле и экспериментировать на своей шкуре что-то резко расхотелось.

А между тем открылся инвентарь моего Комара. Джинсовые куртка и брюки, водолазка, кроссовки, нижнее бельё. Предметы одежды располагались в соответствующих слотах экипировки и не несли никаких свойств. Разве что моя старенькая джинсовая куртка давала плюс один к показателю брони, но была при этом наполовину «порепана». Большинство же возможных ячеек оставались пока что пустыми. Да, головного убора нет, ячейки на поясе неактивны, оружия нет ни основного, ни запасного, нет перчаток, очков, браслетов и колец. В так называемом «рюкзаке» всего шесть ячеек, одну из которых занимала пачка презервативов...

Просто зашибись готовность к испытаниям. Ни компаса, ни мотка верёвки, ни набора цветных мелков — отмечать уже проверенные тупики и повороты. Ни даже элементарного фонарика на случай темноты в лабиринте или хотя бы самого примитивного ножа. Я как-то резко пришёл в себя и даже удивился своей недавней безрассудности. Что это на меня такое нашло, раз я решился сунуться в незнакомое место без подготовки?!

Вместо бесшабашной самоуверенности на меня накатила паника. Я уже почти-почти передумал куда-либо идти и искал способ открыть вирт-капсулу, но тут светящееся силовое поле замигало, потускнело и отключилось, открывая проход в стене. Одновременно с этим в нижней части экрана появился таймер обратного отсчёта. Мне давалось тридцать минут на выход из лабиринта...

* * *

Естественно, теперь ни о каком выходе из игры речи не шло. Вперёд!

Едва я перешагнул через открывшийся в стене проём, как иконка сканирования сменила цвет с се-

рого на фиолетовый — навык можно было использовать. Я сразу оглянулся посмотреть, как с этой стороны выглядит проём, через который я пришёл. Но стена за моей спиной была совершенно гладкой и прочной, без малейших признаков проломов и отверстий. Односторонний портал, чтоб его! Обратного пути не существовало. Теперь только искать выход.

Кстати, рассеянного, исходящего от стен света вполне хватало, так что фонарик в лабиринте не потребовался бы. Вот только куда идти? Всюду лишь белые гладкие стены. Сверху, на высоте примерно трёх метров, глухой потолок. Самое время активировать пиктограмму сканирования.

Я не сразу понял, результат ли это моих действий или карта появилась сама по себе, но в нижней части экрана поверх изображения действительно отобразились схемы коридоров кольцевого лабиринта. Причём не только ближайшие участки, которые я мог видеть своими собственными глазами, но и скрытые, находящиеся за стенами. Класс! Работает сканирование!

Вот только время перезарядки навыка составляло целых десять минут, а радиус отрисовки стен на карте оказался совсем небольшим: буквально шагов пятнадцать. Отображённый участок лабиринта включал лишь несколько колец стен, проёмов в них и развилки. Однако ценной информацией стало уже то, что лабиринт кольцевой и я нахожусь в самом его центре.

Уже секунд через тридцать, ориентируясь по карте и следуя единственному выводящему наружу коридору, я выбежал из изученного куса лабиринта и остановился у очередной развилки. Направо или налево? Я наобум свернул налево и побежал вдоль стены, как обычно советуют при прохождении лабиринтов небольших размеров. Путь вдоль одной выбранной стены — надёжный, хотя и весьма медленный способ най-

ти выход. Но я предполагал, что лабиринт едва ли из крупных, раз рассчитан на проверку способностей новичков. Так что рано или поздно выход мне обязательно должен встретиться, и главное — просто двигаться достаточно быстро, чтобы успеть выйти из лабиринта за отведённый срок. К тому же я сразу заметил, что при моём перемещении по лабиринту отрисовывалась и карта. Ну, тогда вообще детский сад! Тут даже заблудиться не получится!

Стоп... В небольшом круглом зале, в котором я очутился минуты через четыре своего забега, кроме трёх других выходов имелись ещё спуск вниз и подъём наверх. Мои самоуверенность и весёлость как ветром сдуло. Главное отличие многоуровневых лабиринтов от одноуровневых, кроме их большей сложности, заключается в том, что движение вдоль стенки вовсе не гарантирует выход. К тому же длина коридоров в случае нескольких этажей явно возрастала, и мой крайне медленный способ становился откровенно проигрышным. Нужно было менять тактику.

Я растянул карту на весь экран, чтобы сориентироваться. Разворачивать карту меня никто не учил, а потому я даже запоздало удивился, что проделал это совершенно автоматически, ориентируясь на прошлый опыт других виртуальных игр, и получил нужный результат. Так, далеко ли я ушёл от центра лабиринта?

Одного-единственного взгляда на интерактивную карту хватило, чтобы завять от ужаса и бессильной ярости — все уже отмеченные мною на карте участки лабиринта постепенно стирались! Центр уже пропал целиком, и постепенно исчезали коридоры, по которым я промчался! Я приблизительно оценил время существования отметок на карте тремя минутами. Только этого не хватало! Как же мне ориентироваться в этом многослойном лабиринте?!

Оставлять на развилках отметки или заметные предметы, чтобы несколько раз не соваться в тупики? Пожалуй, это вариант.

Я достал из инвентаря пакет презервативов, оторвал небольшой кусочек цветной картонной упаковки и бросил возле коридора, из которого пришёл. Отметка должна была значить, что туда идти не нужно — тупик. Соваться на верхний и нижний этажи я пока не стал и продолжил свой забег по лабиринту.

Очки выносливости постепенно снижались, мой Комар начал уставать столько бегать. Ещё минут пять, может шесть, и придётся перейти на шаг. Во всей этой нервной неопределённой ситуации радовало лишь то, что шкала прогресса медленно, но верно наполнялась. Так что даже если моему Изыскателю доведётся умереть в лабиринте, персонаж должен возродиться.

Подшло время использования сканирования, навык перезарядился. Я немедленно воспользовался им и посмотрел на карте результаты. Снова круг шагов тридцати в диаметре, на нём отображён кусок того зала со спуском и подъёмом, через который я пробежал. Причём, судя по карте, я снова вскоре должен был в него вернуться — выбранный мною коридор оказался неверным. Так и вышло — через минуту я отметил два коридора новыми обрывками плотной бумаги.

Оставался ещё один неисследованный коридор на этом уровне, но я решил сменить этаж и подняться повыше. Бежал уже совершенно наобум, игнорируя одни ответвления и ныряя в другие. Пару раз мне встретились провалы в полу, через которые нужно было перепрыгнуть, а ещё раз потребовалось пролезть ползком небольшой участок коридора с низким потолком. Как вдруг... я снова оказался в круглом зале с несколькими выходами, спуском и подъёмом. Причём некоторые коридоры были отмечены обрывками бумаги! Как так?! Я же поднимался выше!

Но забивать голову подобными вопросами было уже некогда — пошли последние десять минут отпущенного срока. Я спустился этажом ниже и уже не столько бежал, сколько чередовал быстрый шаг с короткими пробежками — выносливость балансировала на нулевой отметке.

Ещё одно сканирование...

И тут, когда надежды уже почти не осталось, на полученном после сканирования куске карты я увидел внешнюю границу лабиринта! Получившийся круг с коридорами и стенами был словно срезан с одной стороны! А ещё я заметил по карте на одной из внутренних стен совсем рядом от себя какую-то отметку, каких ранее не встречал. Сориентировавшись и свернув в ту сторону, я нашёл необычный участок стены — на нём были многочисленные трещины. Похоже, стена в этом месте была не настолько прочной, и её можно было сломать...

Вот только смысл такого действия, если я видел по карте, что пробраться за эту стену можно и нормальным путём?! Стену ломать я не стал и, сориентировавшись, побежал к внешнему коридору, за которым находилась граница лабиринта. Возможно, где-то там имелся выход.

К сожалению, выхода на том участке я не нашёл — все пути снова сворачивали к центру лабиринта. Зато обнаружил нечто другое — в одном месте на внешней стене тоже были многочисленные трещины! Если пробить стену тут, то окажешься вне лабиринта!

* * *

Когда я вывалился из пробитого проёма в стене в какую-то тёмную пустоту, на таймере оставалось всего шесть секунд. Я достаточно болезненно плашмя шлёпнулся с порядочной высоты на песок, отче-

го воздух из моих лёгких с криком вырвался наружу, а из носа потекла кровь. Одежда была вся в пыли, костяшки кулаков разбиты, а кроссовки на обеих ногах пришли в негодность и совершенно не держались на ногах. Шкала здоровья балансировала где-то на уровне тридцати процентов, а выносливость так и вовсе давно была нулевой. Но я успел!

Получено 5 свободных очков характеристик персонажа.

Навык «Сканирование» повышен до 2-го уровня!

Навык «Картография» повышен до 2-го уровня!

Известность повышена до 1!

— Необычный способ выхода. Смотрю, лэнг Радугин послушался-таки наших мудрых советов и перестал заранее снабжать своих рекрутов информацией о Лабиринте.

Фразу произнесли буквально в шаге от меня, причём с каким-то странным, крайне непривычным акцентом. Глухой и негромкий голос, слишком ровный и отстранённый, словно обладателю его было совершенно безразлично происходящее со мной.

Кривясь от боли, я приподнял голову... и упёрся взглядом в потёртые металлические ботинки размера эдак семидесятого, если не сотого.

Коста Дыхш. Гэжхо. Клан Вайде-Дыхш. Дипломат 56-го уровня.

Рядом со мной пришелец! Нельзя демонстрировать ему слабость и никчёмность представителя расы людей. Я кое-как собрался с силами и встал на ноги, хотя меня всё ещё пошатывало после падения. Огромный лохматый гуманоид возвышался надо мной на две головы, внимательно рассматривая меня своими пронзительно чёрными глазами и с клыкастым оскалом наблюдая за моими попытками стоять ровно. На нём был такой же металлический доспех, как у того инопланетянина из видеоролика. А может, Коста Дыхш

и был тем самым пришельцем, которого показывали по телевидению?

Я с достоинством поклонился, очень надеюсь, что мои действия выглядят жестом глубокого уважения к сюзеренам, а не неспособностью стоять вертикально.

— Приветствую представителя великой и могущественной цивилизации Шихарса!

В ответ дипломат не то закашлялся, не то рассмеялся. Выглядело это, словно приглушённый лай сквозь плотно сжатые зубы.

— Вижу, Комар, тебя уже просветили насчёт моей расы. Но отставь свои попытки выражения благоговения, у тебя всё равно не получается делать это искренне. Скажи лучше, прошёл ли ты испытание Лабиринтом?

— С трудом и, похоже, нестандартным способом, но вроде успел, — улыбнулся я разбитыми в кровь губами. — Получил пять свободных очков для усиления характеристик персонажа.

— Пять? Отличный результат, который означает, что ты действительно ничего не знал о Лабиринте. Обычно лэнг вашей фракции предпочитает не рисковать. «Синица в руках лучше журавля в небе». Его слова. Рекруты наизусть вы зубривают путь через Лабиринт ещё до входа в игру. И получают всего два очка, но зато гарантированно. Рад, что твои командиры снова разрешили новичкам рисковать и пробовать свои силы.

Я смутился и опустил взгляд.

— Да, собственно, мне никто и не разрешал. Просто все оказались заняты из-за нападения Тёмной Фракции, и я сам попробовал на свой страх и риск.

— То-то я смотрю на твою экипировку и недоумеваю, — совсем по-человечески укоризненно покачал головой гуманоид. — Ох, и влетит же тебе завтра от начальства. Как там у вас говорят... А! Достанется по первое число!

— Почему обязательно влетит? Я же прошёл испытание! Победителей не судят!

Но Коста Дыхш был абсолютно уверен в неизбежности моего наказания, и дело тут, как выяснилось, было не только в моём безрассудном риске. Дипломат рассказал, что новичок впервые появляется в игре, искажающей реальность, именно в том виде, в каком лёг в вирт-капсулу. Поэтому это — единственный способ закинуть в виртуальный мир необходимые для выживания и роста колонии предметы, конструировать которые тут в игре фракция ещё не научилась или не имеет ресурсов для их производства.

Диэлектрики и сверхпроводники. Электронные платы и процессоры. Банальные батарейки и пружины из молибденовой стали. Детали станков и просто редкие материалы вроде лантаноидных сплавов или трансурановых элементов. Каждый новичок обязательно приносил для нужд колонии полезный груз. Плюс тепловизоры, оптические и коллиматорные прицелы, трудные в изготовлении патроны и детонаторы, да и просто персональное оружие для себя самого...

Чем больше Дипломат рассказывал об этом, тем тяжелее становилось на сердце. Во-первых, сомнений уже не оставалось: мне действительно влетит. Уже хотя бы за то, что не принёс товарищам ничего из необходимых вещей и подставил тем самым всю нашу фракцию. Во-вторых, а чем самому мне теперь экипироваться? Так и бегать дальше в драной джинсовой куртке и рваных кроссовках?



ПЕРВАЯ НОЧЬ

Никакого Лабиринта возле себя я не обнаружил. Вокруг лишь песок, редкие невысокие кустики, да атели чуть поодаль подкрашенные заходящим солнцем верхушки деревьев густого высокого леса. На мой удивлённый возглас по поводу исчезновения Лабиринта Коста Дыхш объяснил, что это таинственное сооружение появляется лишь в самом начале игры, не является частью основного мира и вернуться в него никак нельзя. По словам Дипломата гэкхо, он стоял на пороге своего жилища, вслушиваясь в звуки далёкого боя, и своими глазами наблюдал процесс моего появления. Я возник в воздухе на высоте метров трёх и шмякнулся наземь всего в десяти шагах от его шатра.

Я действительно уже успел разглядеть неподалёку полусферическую, утопленную в земле металлическую конструкцию вроде палатки или небольшой юрты, из которой пробивался приглушённый зеленоватый свет и доносился манящий запах жареного мяса и каких-то ароматных специй. Но лишь после слов Дипломата я тоже обратил внимание на далёкие всполохи на тёмном горизонте и какой-то непонятный треск.

— Враги атакуют вашу главную базу, — пояснил Дипломат, безразлично зевая и демонстрируя при этом крупные острые зубы хищника. — Уже до второго ряда укреплений вашей фракции сумели прорваться. Пожа-

луй, даже не припомню, чтобы они хоть раз так далеко доходили.

— Разве гэкхо не должны поддержать нас? — с надеждой уточнил я, на что пришелец реально удивился.

— С какой стати? И вы, и ваши оппоненты, да и все остальные фракции на этой планете — вассалы моего народа, гэкхо. Мы не вмешиваемся в ваши внутренние разборки. Со всеми торгуем, со всех собираем положенную дань. Но если на ваш мир нападут агрессивные миелонцы или кто-нибудь из своры мелеефатов вздумает основать тут базу, то мы защитим вас. Это наша обязанность как ваших сюзеренов и покровителей.

Мы постояли ещё немного, наблюдая за отблесками далёкого сражения, потом Коста Дыхш потерял интерес к происходящему и развернулся, собираясь возвращаться в свой шатёр.

— Скажи, Дипломат, а много в космосе разных рас? — несколько запоздало задал я вопрос, и гэкхо остановился.

— Хватает. И все расы разные. Со своими причудами.

Дипломат посчитал такой ответ достаточным и снова собрался закончить разговор, но я вновь остановил его.

— Коста Дыхш, а как научиться разговаривать на языке вашего народа?

Огромный лохматый великан даже не стал скрывать своего удивления:

— Комар, а зачем тебе это умение? Ты Изыскатель, а не Дипломат или Переводчик. Тебе вряд ли придётся когда-нибудь общаться с другими гэкхо, кроме меня. А я знаю язык твоего народа, и этого вполне достаточно для общения.

Но мне почудилось, что это всё пустые отговорки и проявленный мной интерес к языку расы гэкхо Дипломата воодушевил и порадовал. Поэтому я, слегка поклонившись, ответил:

— Великая космическая раса. Великая культура. Великая история. Колоссальные накопленные знания в самых различных областях науки. Всё это крайне интересно для меня, да и для всего человечества в целом. Наверняка существует огромное количество текстов с поистине бесценной для людей информацией, вот только понять их без знания языка гэкхо невозможно...

Мохнатый гигант одобряюще рыкнул, и передо мной появились строки текста:

Коста Дыхш предлагает вам изучить навык «Космолингвистика». Изучить этот навык?

Конечно! Почему-то я был уверен, что Дипломат гэкхо — далеко не единственный представитель внеземных цивилизаций, которые повстречаются мне в игре, искажающей реальность. Понимать их язык — огромный плюс!

Получен навык «Космолингвистика» 1-го уровня!

На моё плечо легла тяжелая мохнатая лапа, отчего я даже слегка присел. Ободряюще постучав меня по плечу, Коста Дыхш одобритительно прорычал:

— Комар, ты лишь третий человек во всей вашей фракции НЗ, который пожелал изучить наш язык. Мне нравится, что ты действуешь нестандартно. Только так и нужно играть, а не выбирать привычные шаблоны и рамки. Вот что... Если завтра лэнг Радугин и его свита будут слишком уж журить тебя за самовольные поступки, сошлись на меня. Скажи им, что раса гэкхо одобряет твои действия.

После этих слов мохнатый великан пожелал мне спокойной ночи и полез в свою палатку. Я же стоял и хлопал глазами, рассматривая строки пробегающих сообщений:

Получен 2-й уровень персонажа!

Получено 3 свободных очка навыков!

Известность повышена до 2!

Внимание!!! Свободные очки навыков, нераспределённые в течение суток, сгорают при первой смерти персонажа.

Ух ты! Второй уровень так быстро! И полезное знакомство с Дипломатом расы гэкхо! А жизнь-то налаживается!

* * *

Отойдя подальше от шатра гэкхо, чтобы не смущать своим присутствием и не мешать отдыху важного Дипломата, я присел на тёплый, покрытый сухим лишайником валун, ещё хранивший тепло дневного солнца. Открыв таблицу с характеристиками персонажа, уже неторопливо и вдумчиво ознакомился со всеми показателями. Нужно было распределить свободные очки характеристик и навыков, устранив слабые места и усилив сильные стороны персонажа.

Да, я прекрасно помнил, что всем новичкам советовали не устраивать самодеятельность в этом важном вопросе и положиться на выбор опытных наставников. Но во всех играх я предпочитал сам продумывать путь развития, а не слушаться чужих советов и копировать чьи-то наработки. Да и гэкхо тоже советовал мне играть самому, а не использовать готовые шаблоны.

Пять свободных очков... Совсем мало, если подумать. Куда бы их с большей пользой приспособить? Прежде всего, меня интересовало Телосложение — самый слабый из моих параметров.

Телосложение персонажа влияет на запас Очков здоровья и Очков выносливости, на способность к сопротивлению болезням, ядам и радиации, на скорость остановки кровотечения и заживления ран, на длительность задержки дыхания, а также на сопротивляемость агрессивной среде, высоким перегрузкам и гравитации.

Судя по тому, что «Лабиринт для новичков» мне удалось пройти лишь с огромным трудом и на последних секундах, игра весьма и весьма сложная и «хардкорная». Трудностей и опасностей встретится ещё огромное множество, и зачастую именно от Телосложения будет зависеть, умрёт мой персонаж или всё же выживет на последних единицах здоровья и выносливости. Имеющиеся жалкие десять очков персонажа в Телосложении меня совершенно не устраивали. Поэтому сразу два очка в Телосложение!

Количество Очков здоровья выросло до двухсот одиннадцати, Очков выносливости — до ста двадцати пяти. По внутренним ощущениям у меня словно объём лёгких вырос, рёбра расширились, отчего надетая водолазка натянулась и даже затрещала. Да и мелкие ссадины на ладонях и лице мгновенно затянулись. Нереально приятные ощущения — почувствовать себя резко поздоровевшим!

С огромным трудом я удержался от соблазна кинуть ещё одно-два очка в Телосложение. Нет, хватит. Хорошего понемногу.

Теперь Восприятие. Это ведь не только совокупная характеристика зоркости, острого слуха и прочего чутья. Для моего Изыскателя это наиглавнейшая характеристика, от которой напрямую зависит успех сканирования. Поэтому подтверждаю добавление одного очка, повышая Восприятие до двадцати.

Даже визуально произошедшие изменения были заметными — сумеречный вечерний мир вокруг меня стал несколько контрастнее, да и канонада далёкого боя теперь слышалась более отчётливо.

Теперь Интеллект, он ведь важен не только магам. Моему Изыскателю придётся работать со всевозможными электронными средствами сканирования и прочими сложными высокотехнологичными приборами, так что Интеллект однозначно потребуется.

Оставалось всего одно свободное очко характеристик. Увеличить Силу? А что, мысль хорошая, больше ценных трофеев смогу приносить. Да и мышцы визуально покрупнее будут, тоже плюс. Или всё же Ловкость? Или ещё очко в Восприятие?

Но тут я обратил внимание, что совершенно упускаю из виду ещё одну характеристику — Модификатор удачи. А между тем этот параметр был активным, и его можно было улучшить.

Модификатор удачи персонажа влияет на шанс попадания при стрельбе из любых типов дальнобойного оружия, на выигрыши в азартных играх, на нанесение противнику критического повреждения.

Внимание! Для класса «Изыскатель» (как и для всех остальных добывающих классов персонажей) модификатор удачи не влияет на шанс обнаружения трофеев, но с какой-то вероятностью увеличивает ценность находки.

Звучало, конечно, заманчиво. Вот только понять бы ещё этот шанс на увеличенную ценность находки, хотя бы приблизительно. Десять процентов или, может, всего одна сотая процента? Разница всё-таки весьма и весьма существенная. Стоит ли овчинка выделки? В смысле стоит ли прокачивать Модификатор удачи?

После минутного размышления я решил рискнуть и потратил последнее свободное очко характеристик, подняв Модификатор удачи до плюс трёх.

С очками характеристик закончил, теперь навыки. Имелось три свободных очка для распределения. Копить их и откладывать распределение на будущее в игре, искажающей реальность, в отличие от большинства других игр, было нерационально и опасно — первая же смерть приводила к сгоранию. Поэтому вкладывать их нужно если и не сразу, то по крайней мере в течение одного дня.

Напрашивалось «Сканирование» — основной навык моего Комара. Но его я могу прокачивать, просто периодически активируя пиктограмму сканирования, что я и так постоянно делал сразу после перезарядки способности. «Картография»? Она, похоже, вообще сама по себе прокачивается...

Наверное, правильнее вкладывать свободные очки для усиления тех навыков, которые я пока не понимал, как прокачивать нормальным путём. Например «Электроники» или «Космолингвистики».

Навык «Электроника» повышен до 2-го уровня!

Навык «Электроника» повышен до 3-го уровня!

Навык «Космолингвистика» повышен до 2-го уровня!

Теперь, когда с распределением очков было закончено, настала пора куда-нибудь идти — не сидеть же всю ночь тут на камне. Я встал с валуна и осмотрелся. Уже совсем стемнело. На небе горели яркие и совершенно незнакомые звёзды. Не то чтобы я такой уж спец в астрономии, но найти на небосводе Большую Медведицу, Пояс Ориона или Полярную звезду всё же смог бы. Так вот, ничего этого среди миллионов пульсирующих звёзд я не обнаружил. Мысль о Южном Полушарии я тоже сразу отставил — Южного Креста тоже не было. А значит, находился я не на Земле...

* * *

Тёплый ночной ветерок ворошил волосы, вокруг неистово заливались тысячи сверчков, изредка над головой пролетали летучие мыши. Если бы не разноцветные полоски жизни, сытости и выносливости, шкала прогресса да отображаемая перед глазами карта, мир вокруг меня можно было бы принять за реальный.

Куда идти? С двух сторон сплошной стеной стоял чёрный пугающий лес, откуда периодически доносились жутковатые завывающие звуки. Однозначно не