



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

ЯУЗА

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



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 вскроется. 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 погонями 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