







АЛЕКС КОШ  
**ОДИНОЧКА**  
ДОРОГА МЕЧЕЙ



АСТ  
МОСКВА

УДК 821.161.1-312.9  
ББК 84(2Рос=Рус)6-44  
К76

Любое использование материала данной книги, полностью или частично, без разрешения правообладателя запрещается.

Серия «Wargames» основана в 2014 году

*Художник — Александр Кретов  
Серийное оформление — Василий Половцев*

**Кош, Алекс.**

**К76**    **Одиночка. Дорога мечей** : [Фантастический роман] / Алекс Кош. — Москва: АСТ, 2014. — 380, [4] с. — (Wargames).

ISBN 978-5-17-086847-6

«Арктания» — виртуальная игра в стиле стимпанк. Магические заклинания, закодированные артефакты, паровые машины, огнестрельное оружие и механические големы здесь — часть обыденной жизни.

Бывший паладин, а ныне кузнец Корн; жрица богини Элени, знахарка Амина; великий лучник, а теперь простой охотник Лерт; гном-подрывник Фрам; колдун Ратмир. Что объединяет всех этих персонажей помимо того, что каждый из них был сослан в глухую деревеньку на границе с землями орков за провинности перед Императором? Почему именно здесь начинает свой путь персонаж геймера Андрея, стеклодув Фальк? Может ли виртуальная богиня влиять на реальный мир и что ей нужно от Андрея как в игре, так и вне ее?

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

© А. Кош

© ООО «Издательство АСТ»

## ЧАСТЬ 1

# СТЕКЛЯННАЯ РОЗА

*«Создание капсул виртуальной реальности — фантастика, и фантастикой останется. Наши технологии не позволяют имитировать реалистичные ощущения, необходимые даже для частичного погружения в виртуальный мир».*

Из интервью специалиста по компьютерным технологиям. 18.08.2014

*«Российский Институт по исследованию мозга смог создать первый в мире прототип шлема, способного воздействовать на нейроны мозга и заставлять человека испытывать конкретные ощущения, чувства и даже эмоции. Кроме того, возможна и обратная связь — впервые лишенный руки испытуемый смог с помощью мысли не просто управлять электрическим протезом, но и выполнять сложнейшие действия, например, играть на фортепьяно».*

Новостная лента всех тематических порталов  
Интернета. 04.11.2016

*«Первые капсулы виртуальной реальности представлены на выставке ИнтерГейм 2020. Ваш покорный слуга опробовал это чудо на себе, и с уверенностью могу заявить, что это нечто невероятное! Даже без предварительной настройки, на которую, по словам разработчиков, требуется от двух до трех часов, ощущения просто удивительные. В качестве теста я смог прогуляться босиком по траве, ощутить запах цветочной поляны, и даже попробовать на вкус землянику. Это прорыв в игровой индустрии!»*

Журнал «Территория игр»

## ГЛАВА 1

**Н**аконец-то!

Я нетерпеливо переминался с ноги на ногу, наблюдая за тем, как рабочие устанавливают в углу комнаты виртуальную капсулу. Целых полтора года потребовалось мне, чтобы накопить необходимую сумму. И как все-таки хорошо быть специалистом в своем деле, а программист я действительно неплохой: сдал пару крупных проектов, сэкономил на отсутствии личной жизни, и вот у меня появляется новый гаджет, мечта миллионов — виртуальная капсула «СуперВирт 3000»! Последняя версия продукта отечественной корпорации «РусВиртТех» стоила ничуть не меньше квартиры, в которой ее, собственно, сейчас и устанавливали. Конечно, у меня не пятикомнатные хоромы, а скромная трешка, но все же...

— Принимайте технику, Андрей Евгеньевич, — бодро сказал молодой рабочий в форменной одежде. — Топовая модель, очередь на подобные игрушки расписана на годы вперед. Тут и комплекс медицинской диагностики, которому позавидует любая больница, и микромассаж, чтобы тело не затекало во время долгой игры.

— Я в курсе, — хмыкнул я. — Сам два года назад предзаказ делал, когда они еще только в планах были. Другие принципиально не покупал.

— Что ж, выходит, вы до сих пор даже в Троне не были? — удивился второй, собирая с пола остатки упаковки капсулы.

— Ни в Троне, ни в Мониле, ни в других виртуальных мирах, — подтвердил я. — Не хотел портить впечатления. Сами знаете, пока все доработают, доведут до ума.

Что уж говорить, если в случае виртуальных миров даже альфа тестинг отдельных локаций мог занимать недели. Много-



тысячные отделы разработчиков круглыми сутками вылавливали баги и фичи игры, постоянно что-то подрезая и изменяя, и то же самое затем продолжалось во время открытого тестирования первыми пользователями. Не знаю как другим игрокам, а мне подобное сомнительное удовольствие нафиг не нужно. Это помимо того, что год назад во многие игры ввели полноценный искусственный интеллект, который тоже наверняка требовал определенного времени обкатки в реальных игровых условиях. Кстати, если бы кто-нибудь спросил меня, то я как программист сказал бы, что создание полноценного ИИ попросту невозможно, но ведь именно с появлением полноценной виртуальной реальности наши ученые поставили галочку напротив ачивки<sup>1</sup> «мозг человека полностью исследован». И только им ведомо, какие возможности открылись с появлением первых нейрошлемов. Слепые прозрели, глухие услышали музыку, и даже многие психологические заболевания неожиданно оказались лишь мелкими проблемами. Шизофрения? Пфф, наденьте шлем и подумайте о чем-нибудь хорошем — голоса уйдут и больше никогда не вернуться. Ох, черт, о чем я думаю вообще?

Рабочие еще долго демонстрировали мне работоспособность всех функций капсулы, попутно объясняя, как и когда менять расходные материалы. Подозреваю, я знал об этом, да и о самой начинке капсулы гораздо больше их самих, успев за год ожидания проштудировать всю доступную техническую информацию. Все-таки хочется знать, что и как будет воздействовать на мой ценный мозг и ставшее за тридцать лет таким родным тело.

— В Арктании вам понравится, — весело сказал рабочий, вручая красочную коробку с документацией к игре. — Говорят, это новое поколение виртуальных миров, с совершенно иной подачей квестов<sup>2</sup> и невероятной социальной составляющей.

---

<sup>1</sup> Ачивка (от англ. *achievement* — достижения) — «запись в личном деле», получаемая игроками в случае выполнения определенных условий или заданий.

<sup>2</sup> Квест (от англ. *Quest* — задание) — выполняется в компьютерных играх для достижения игровой цели. После выполнения игроки получают опыт, деньги, репутацию и различные предметы.



Я вежливо кивал, хотя и сам отлично знал содержимое рекламных проспектов. А уж новости самого молодого и модного игрового мира Арктании для меня уже давно стали значительно интересней реальных. Арктания появилась всего несколько месяцев назад и успела завоевать немалую популярность даже несмотря на весьма дорогую подписку и высокие требования к виртуальным капсулам. Все-таки пилотный проект дочерней компании «РусВиртТеха», до этого предпочитавшей отдавать создание игровых вселенных на откуп поднаторевшим в игростроении восточным и европейским производителям, изначально и позиционировался как единственный мир, заточенный под использование всех возможностей дорогущих капсул «СуперВирт 3000». Конечно, я мог бы купить капсулу попроще и начать играть в старейших мирах вроде Трона или классического Срединного Королевства еще год назад. Но помимо глубины погружения меня смущал еще один факт — все эти игры уже давно были исследованы вдоль и поперек. Миллионы игроков топовых уровней, тысячи кланов и гигабайты общедоступных гайдов<sup>1</sup> существенно уменьшали привлекательность этих вселенных даже несмотря на бесконечные глобальные эвенты<sup>2</sup>, продуманные лучшими сценаристами. Нет уж, лучше играть в неисследованном игровом мире, где еще остается ощущение фронта и есть возможность стать первым, лучшим и исключительным. Если уж в жизни не получилось.

Спустя час я наконец-то остался один на один с виртуальной капсулой. В закрытом виде она более всего напоминала белое пластиковое яйцо с идущими к ней проводами и трубами. Да, да, именно трубами. Поступление воды для разведения пищевых концентратов, вывод отходов жизнедеятельности... в этих версиях было предусмотрено практически все. Более того, благодаря встроенной системе массажа с помощью электрического тока мышцы поддерживались в тонусе, и игроки

---

<sup>1</sup> Гайд (от англ. *guide* — руководство) — пособие, описание действий и механики игры, облегчающие жизнь игрокам.

<sup>2</sup> Эвент (от англ. *event* — событие) — некие события, вводимые в игру разработчиками для продвижения сценария, добавления новых локаций, врагов и т.д.



могли оставаться в виртуальном мире даже на несколько дней без каких-либо последствий. По слухам, капсулы этого класса использовались и различными больными с повреждениями опорно-двигательной системы, для которых виртуальность полностью заменила обычную жизнь. Конечно, все это жестко регулировалось заводскими настройками, следящими за физическим состоянием, и при малейшей угрозе здоровью игрока выкидывало в реальный мир. Со здоровьем у капсул вообще особые отношения: в них понапихано столько датчиков, что надобность во врачах просто отпадает. Единственное, чего не может «СуперВирт3000» — это провести хирургическую операцию, хотя и тут я не совсем уверен. Все данные с датчиков в реальном времени отслеживаются серверами компании, и это одна из многочисленных причин того, что капсулы подобного уровня доступны очень немногим.

Я приготовил себе кофе и сел за стационарный комп, чтобы напоследок пробежаться по официальному сайту Арктании и узнать последние новости. Мир Арктании был разделен на два материка, на которых, в свою очередь, располагались пять государств. Гордика — горное государство гномов, эльфийское царство Эллендрил, людская Золотая Империя, оркское Царство Громга и Альий Халифат. Игроки на данный момент могли играть за четыре из пяти фракций, халифат оставался нейтральной территорией, население которой целиком состояло из неписей, к тому же поклонявшихся культу смерти. Обычный фэнтезийный мир, если бы не одна маленькая особенность — присутствие наряду с «обычной» магией весьма продвинутых технологий. Конечно, до двигателя внутреннего сгорания и компьютеров там не дошли, но вот паровые машины, огнестрельное оружие и механические големы — часть обыденной жизни арктанцев. Не всех, конечно. Эльфы и орки предпочитали путь магии, гномы — технологию, а люди, по своей загребущей природе, старались использовать все и сразу. Поэтому в Арктании запросто можно было встретить рыцаря в доспехах из мифрила, защищенных многочисленными рунами, и с пулеметом Гатлинга в руках.



Количество игроков за каждую фракцию при этом почему-то оставалось равным, хотя как можно играть за орков, я себе вообще не представлял. Эти ребята не особенно беспокоились о гигиене, и, играя в капсуле последней модели, можно было такого нанюхаться... Настройки игры позволяли регулировать чувствительность, но, как правило, игроки ограничивали только болевые ощущения, а в остальном стремились выжать из своих капсул максимум. Кстати, боль регулировалась в промежутке между 10 и 50 процентами и я не представляю себе маньяков, включавших ее на максимум. То есть, как ощущается уполовиненная боль от отрезанной руки? Это ж караул просто должен быть! А ведь там еще и магия есть, и огнестрел... неет уж, не надо мне такого удовольствия.

Кофе был уже давно допит, а я все сидел, не решаясь забраться в капсулу. Я ждал этого момента с самого первого дня, когда «РусВиртТех» анонсировал выпуск первой серийной виртуальной капсулы. Кстати, до сих пор эта российская компания оставалась лидирующим производителем капсул в мире, что пробуждает непривычную к таким вывертам национальную гордость. Конечно, большую часть электронной начинки, как обычно, заказывали в Китае, но вот заводы и технологии полностью принадлежали «РусВиртТеху». Аллилуйя!

— А, ладно, — наконец решил я. — Чего время тянуть.

Я быстро скинул одежду, залез в капсулу и запустил диагностику.

Во время первого запуска капсулы производилась ее автоматическая настройка под пользователя, которая раньше занимала несколько часов, а теперь укладывалась в пятнадцать-двадцать минут. Как раз в то время, которое игрок тратит на создание своего альтер эго.

Темнота почти мгновенно сменилась яркой заставкой игры — капсула подключилась к глазным нервам. Это еще не виртуальность, просто продвинутая версия старого доброго экрана. Удивительно, но несмотря на появление этой технологии, в обиходе люди все равно предпочитали пользоваться старыми добрыми мониторами.



«Вас приветствует Арктания — мир волшебства и технологии. Вплетите свою жизнь в узор новой истории этого красочного мира, полного неожиданностей, тайн и загадок. Ступите на тяжелый путь воина, или станьте ремесленником, купите дом или отстройте собственный замок — все в ваших руках. В качестве бонуса вы получаете возможность получить эксклюзивного маунта<sup>1</sup> по достижении тридцатого уровня».

Ах да, известная игровая фишка — маленький приятный бонус при покупке топовой капсулы. Что характерно, каким именно будет этот маунт, я не узнаю, пока не получу соответствующий уровень. Любопытно, черт подери! Но нет смысла забивать себе голову: увижу животину, когда придет время, а пока начну генерацию внешнего вида персонажа.

Была в Арктании еще одна интересная особенность — это статус «реальности» аватара. То есть, игрок мог сформировать себе в конструкторе любого перса своего пола (по понятным причинам играть за противоположный пол было запрещено), но в том случае, если он выбирал функцию «сгенерировать персонаж на основе реальной внешности», в свойствах перса появлялся маленький статус — «реальный». На общение с неписями это никак не влияло, а вот среди игроков вызывало определенное уважение. Все-таки приятнее общаться с героем и знать, что смотришь в практически реальное лицо.

Поставив галочку, я дождался, пока капсула скопировала мою внешность и отобразила персонажа человеческой расы с моим лицом.

«Что ж, не так уж и плохо, — подумал я, вертя во всех плоскостях трехмерную модель. — Худоват, но наверняка с повышением характеристик мышцы будут расти. А если попробовать другую расу?»

Надеюсь, мой смех не мешал капсуле настраивать параметры, потому что увидеть столь реалистичное изображение

---

<sup>1</sup> Маунт (от англ. *mount* — лошадь под седлом) — ездовое животное. Подразумевает под собой не только лошадей, но и других созданий, использующихся в игре для езды, будь то грифоны, драконы, големы или что-то еще более аляповатое.



своей собственной персоны с эльфийскими чертами лица или гномьей бородой — это действительно забавно. А уж превратиться в зеленого клыкастого орка или нежить... хотя нет, увидеть себя в виде разлагающегося трупа — то еще «удовольствие». Гоблины, йети, темные эльфы, тролли, тифлинги — все эти расы накладывали на мой вид свои специфические отпечатки, но в каждом лице (иногда роже, а то и вовсе — харе) можно было узнать меня любимого: скуластого и ехидного тридцатилетнего мужчину. Цвет глаз и волос менялся от расы к расе, и только в человеческом виде я оставался кареглазым брюнетом. Именно за человека я и собирался играть, причем вовсе не из-за пятипроцентного бонуса к опыту, хотя это, безусловно, приятная плюшка. Просто людям открыты все пути развития, что очень актуально для меня, ведь я еще не определился со своим классом и профессией. Решено, мой выбор — человек.

Собственно, раса, внешность персонажа и имя были практически единственным выбором, доступным сразу в начале игры. Ах да, еще предыстория персонажа. Объяснение его появления в мире Арктании. В игре отсутствовал обычный механизм выбора стартовой локации по расовому признаку, все решала предварительно выбранная биография перса. И это отлично! Я до сих пор помнил толпы игроков в стартовой локации онлайн игрушки старого поколения, ожидающих воскрешения многострадального квестового кабанчика. Нет, в Арктании все решалось гораздо интереснее: к примеру, дварф с историей «Изгой» появлялся в локации на границе Гордики и человеческой Империи, где почти сразу мог выбрать свой путь: вернуться на родину и доказать, что его изгнание было ошибкой, либо начать жизнь с нуля в Золотой Империи. И таких сценариев были десятки тысяч для каждой из рас, один просмотр их названий мог занять не один час, поэтому чаще всего сценарии привязывались к предпочтительному классу, профессии или умениям. То есть, это был не однозначный выбор класса, а поиск предыстории, которая ведет к получению искомым умений и квестов. Вероятному получению. Беда в том, что я понятия не имел, кем хочу стать



в мире Арктании, да и как можно определиться с классом, если даже не представляешь, каково это — оказаться в виртуальной реальности полного погружения.

Так, что-то я отвлекся, лучше продолжу листать предыстории. Вот, например, «Беглый раб»:

«В детстве вас, как и всех жителей маленькой деревеньки на границе с царством Громга, захватили орки. Спустя многие годы, проведенные в работе на каменоломнях, вы смогли сбежать, и теперь жаждете отмщения. В напоминание о рабстве на шее у вас красуется клеймо раба».

Внимание! Опыт от убийств орков + 20%, бонус к силе и выносливости в начале игры + 2 и + 1 каждые пять уровней.

Или еще «Сын Дракона»:

«Вы родились слабым ребенком и не прожили бы ни дня, если бы дракон не поделился с вами своим духом. Никто не знает, как и зачем он спас вас, и, возможно, узнав ответ на этот вопрос, вы сможете познать себя».

Внимание! Возможно изменение расы на «драконид», бонус к защите от всех видов магии + 10%.

Что характерно, хитрые разработчики описывали только бонусы, напрямую связанные с механикой игры, совершенно не упоминая влияние предыстории на социальную часть виртуальной жизни. Тот же беглый раб благодаря клейму наверняка приобретал определенные трудности в общении с орками в любых локациях игры, да и драконид запросто мог стать целью охоты каких-нибудь алхимиков. Вдруг его органы ценятся ничуть не меньше драконьих?

Черт, я действительно не знаю, что выбрать. Никогда не любил читать гайды, поэтому не имею ни малейшего понятия, какой класс самый сильный, кому легче всего качаться, а кому зарабатывать деньги. Нет, я читал общедоступную информацию по механике игры: описание игрового процесса, характеристик персонажей, некоторых навыков и умений, а также всего того, что делает мир Арктании особенным. Но всегда считал, что всякие описания раскочки персонажей «за



десять дней до пятидесятого уровня», «билды»<sup>1</sup> и доскональные описания прохождения квестов крадут половину удовольствия от игрового процесса. Исследование — одна из интереснейших частей игрового процесса, не хочется себя этого лишать. Как, кстати, и вкладывать в игровой процесс реальные деньги. Поэтому весь год в ожидании покупки капсулы я думал, кем хотел бы играть, и пришел к выводу, что лучше всего будет решить этот вопрос по ходу дела. Сам не знаю, почему я не учел столь сильное влияние предыстории на развитие персонажа. Так, ладно. Чего я парюсь вообще? Это же всего лишь игра. Когда не знаешь, что выбрать, то самое верное решение — это воспользоваться услугами господина Рендома.

«Вы хотите выбрать случайную предысторию?»

— Да, — подтвердил я.

«Внимание! При случайном выборе предыстории вы не сможете узнать ее до получения соответствующих квестов. Вероятность получения этих квестов существенно снижается. Вы уверены в своем выборе?»

Так будет даже интереснее.

— Да.

«Введите имя».

Ну, с этим никаких проблем нет, ник из сети — производная от фамилии Валкович вполне подойдет. Лишь бы никто его не успел занять.

— Фальк.

Персонаж: Фальк.

Раса: человек.

Предыстория — скрыта.

---

<sup>1</sup> Билд (от англ. *build* — строительство) — описание оптимального распределения характеристик и выбора умений персонажа.



Пожалуй, мне повезло, что ник оказался свободен. Я читал, что в густонаселенных играх приходилось использовать двойные и очень сложные ники вроде «Афигакис Пичалька» или «Гайд Юланий», потому что все более или менее сносные ники уже давно заняты.

«Желаете включить режим подсказок при первом входе в игру?»

Да кому нужны эти подсказки, я уже давно все знаю по описаниям, а что не знаю — сам разберусь, чай не дурак.

— Нет, — гордо ответил я.

И мир вокруг меня взорвался мириадами красок. По-моему, разработчики немного схалтурили, скопировав спецэффект из некогда известного фильма и сериала «Звездные врата». Я летел по светящемуся круглому коридору, изгибающемуся во всех плоскостях. Пожалуй, если бы я любил американские горки, то получил бы удовольствие от процесса, а так меня лишь слегка замутило. Надеюсь, что такими спецэффектами сопровождается не каждый вход в игру.

А затем я в прямом смысле слова вывалился из этого коридора на опушке летнего леса. Ощущения были довольно странными, а точнее, было странным их полное отсутствие: я даже не почувствовал падения. Я видел, шевелил руками, ногами, но не чувствовал и не слышал абсолютно ничего — очевидно, капсула постепенно подключала все системы, чтобы не травмировать психику непривычного игрока. Это немного сбивало с толку.

«Не верится, что это виртуальность, — думал я, глядя на свои руки. — Разве что шрамы исчезли, а так, никаких пикселей или чего-то подобного. Хотя, откуда тут пиксели, если изображение транслируется напрямую в мозг?»

Я как следует осмотрел себя.

Мда, одежда на мне, конечно, та еще — жалкие лохмотья. Через прореху на правом предплечье виднеется небольшая татуировка синего цвета — знак привязки к зоне возрождения. Такие есть у всех игроков и у некоторых клю-