



мастера игры on-line

Александр ШАПОЧКИН

х р о н и к и и г р о к а

ОРТЕН



Издательство АСТ
Москва

УДК 821.161.1-312.9
ББК 84(2Рос=Рус)6-44
Ш24

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

Серия «Мастера игры On-line» основана в 2015 году

Художник — *Александр Шапочкин*

Серийное оформление — *Владислав Воронин*

Шапочкин, Александр Игоревич.

Ш24 Хроники игрока. Ортен : [фантастический роман] / Александр Шапочкин. — Москва : Издательство АСТ, 2016. — 352 с. — (Мастера игры On-line).

ISBN 978-5-17-095323-3

«Хроники Ортена». Обычная онлайн-игра, в одночасье ставшая ловушкой для миллионов ее поклонников по всей Земле. Один из них — тридцатилетний художник Иван Соколов. Неведомым образом он переносится из московской квартиры в цифровое замониторье.

Очнувшись в сыром подземелье от хруста костей живого и, как вскоре выяснилось, агрессивного скелета, Иван с ужасом осознает, что отныне ему предстоит существовать в теле собственного персонажа.

Теперь его зовут Вальдер Вебер и он подданный Империи Дарей, где жители приручили силу пара, но балом по-прежнему правят магия и меч.

Новая действительность неласкова ко всем бывшим игрокам. Их поджидает множество приключений, сулящих смертельную опасность, но главная из них — сам Ортен.

Загадочный и непредсказуемый виртуальный мир — иллюзия, которая всеми силами стремится стать полноценной реальностью, постепенно перекраивая собственные правила и опутывая свои жертвы таинственными Нитями Судьбы.

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

ISBN 978-5-17-095323-3

© А. Шапочкин, 2016
© ООО «Издательство АСТ», 2016

Пролог

Два быстрых нажатия на клавишу «S», и одновременно с этим, вдавив правую кнопку, тяну мышь на себя. Отпрыгнув на несколько шагов назад, мой персонаж делает обманное движение с целью обрушить меч на голову рыцаря, но выбивает сноп искр из подставленного под лезвие щита.

Герой, вместо того чтобы попятиться, пытаюсь сохранить равновесие, чутко реагирует на «E», пробивая кулаком по шлему противника.

Оттягиваю мышку, и в тот же момент мизинцем левой руки зажимаю «Shift», отчего враг на пару мгновений становится «отслеживаемой целью». А я ухожу в пережат, спасаясь от резкого колющего выпада одноручного меча.

А парень-то — не промах. Через секунду я уже вновь вынужден отступать, с трудом сдерживая град вертикальных ударов. Лезвие его фальшиона мелькает так быстро, что мой персонаж просто не может контратаковать. Даже удивительно, как на наших уровнях нападающий смог так прокачать свою «скорость атаки».

Ещё мгновение, и мой меч автоматически отлетит в сторону, после чего я потеряю управление, а мой паладин какое-то время будет восстанавливать «баланс». Тут-то рыцарь и получит фору, достаточную, чтобы оглушить меня щитом, а там уж должно хватить пары попаданий, чтобы я отправился на перерождение.

Обидно, блин! Всегда неприятно проигрывать. Особенно в боях с другими игроками. Я — шестой уровень, рыцарь — восьмой, что, с одной стороны, на подобном этапе игры вроде бы и не важно, а с другой — дает ему преимущество в одну, а то и две уже изученные способности.

А началось всё, как обычно, с того, что парню чем-то приглянулась комнатка, в которой я убивал скелетов-палачей, в надежде добыть из их костлявых тел кое-какие необходимые мне ингредиенты. Хотя, возможно, рыцарь просто решил разнообразить свой досуг, напав на заведомо более слабого, связанного боем противника. От наличия в его действиях той или иной мотивации мне вообще-то было ни тепло, ни холодно. Погибать категорически не хотелось. Это означало бы, что на сегодня мой сеанс игры будет закончен, чего мне очень не хотелось.

Поймав момент, когда оружие супостата в очередной раз коснулось лезвия моего двуручника, я, зажав мизинцем клавишу «Caps Lock», активировал режим финтов и быстро «кликнул» правой кнопкой мыши. Лязгнула пиксельная сталь, паладин крутанул своим мечом, и рука рыцаря, с зажатым в ней более лёгким оружием, отлетела назад, выводя противника из равновесия.

Впрочем, он тут же прикрылся щитом. Не имея возможности в этом состоянии ни отскочить, ни сделать спасительный кувырок, парень активировал доступную ему оборонительную способность, мгновенно сменив боевой режим своего персонажа. Видимо, он думал, что я сейчас перейду в наступление и продолжу тупой обмен ударами, а он подловит меня на контратаке. И в этом была его ошибка.

Двойным нажатием на «W» я заставил паладина рывком переместиться к рыцарю и, ещё находясь в дви-

жении, клацнул по клавише «Е». Правильная и своевременная комбинация активировала особое действие, а потому вместо того, чтобы, перехватив двуручник в правую руку, нанести ещё один быстрый, но довольно слабый тычок, мой герой подпрыгнул и, сгруппировавшись, словно рестлер из американской национальной забавы, саданул в полёте по выставленному щиту коваными сапогами.

В системном чате тут же прошла информация об удачном применении комбо-приёма, а рыцарь, словно бы поймав пушечное ядро, кубарем покатился по каменному полу, грохоча железом доспехов. Правда, потерял он всего-то процентов пять от своей полоски жизни, однако мне в первую очередь нужно было сбить его с ног. Покуда парень пытался заставить своего персонажа подняться, я, подбежав к нему, успел пару раз беззастенчиво рубануть рыцаря по спине, прежде чем клинок вновь столкнулся с выставленным щитом, и мне пришлось уходить от быстрого лезвия противника.

— Хана тебе, приду... «пииип» — проорал из колонок разъярённый детский голос. — Сейчас я тебя «пииип» и «пиппип», а потом твою маму «пиииипипипп»!

Я улыбнулся, видя появившееся вокруг головы противника болезненное желтовато-зелёное сияние. Кое-кто, видимо, не знал, что кричать в микрофон во время боя матерные выражения — дело наказуемое. В сражении игра позволяла орать различные кличи и отдавать односложные приказы, подбадривать друзей. Но длинная, наполненная цензурированной бранью тирада — оперативно отлавливалась анализатором речи и называлась штрафом, в виде сбитого дыхания. Что, собственно, и произошло с моим малолетним вражиной.

Не обратив внимания на появившееся пенальти, пареньёк рванулся вперёд, делая богатырский замах, от кото-

рого я легко ушёл, шагнув в сторону и на всякий случай выставив перед собой блок. Героическая фигура рыцаря, в бригантине, покатом шишаке и обтянутых кольчугой деревянных наплечниках ссутулилась, с трудом поднимая свой лёгкий меч и низко опустив щит.

Персонаж моего противника прерывисто дышал, грудь и плечи тяжело вздымались, а движения заметно замедлились. Собственно, в этот момент результат боя был уже предreshён.

В колонках всюду бесновался незадачливый убийца игроков, то угрожая найти меня в реале, вычислив по IP, то осыпая отборным трёхэтажным матом, отчего по моей комнате разливалось неблагозвучное пищание автоматической цензуры. В то же время он всё ещё пытался нападать, яростно размахивая своей зубочисткой и еле-еле переставляя ноги, словно сломанный робот двигался в мою сторону.

Ему бы сейчас уйти в глухую оборону и, избегая активности, попытаться переждать действие штрафа. Но вместо этого он танком пёр на меня, с каждым шагом и словом усугубляя своё положение.

Я же, в свою очередь, не торопился добивать его. Тому было две причины. С одной стороны, я выжидал, когда парень окончательно выдохнется, чтобы закончить дело одним-единственным точным ударом в уязвимую точку. Насколько я помнил описание, персонажей класса «Рыцарь», они обладали многочисленными пассивными способностями, срабатывающими при удачно заблокированных щитом атаках. Была ли у него такая возможность или нет — я не знал, а экспериментировать с уже практически побеждённым противником — не хотелось.

А ещё я всегда считал, что подобных товарищей нужно учить уму-разуму. А что может быть обиднее для плеер-киллера, нежели ситуация, в которой намеченная жертва

не просто превратилась в хищника, но ещё и играет со своим обидчиком как кошка с мышкой?

Нет! Я не видел ничего предосудительного в том, что он напал на меня со спины, когда я дрался с монстром. Такие поступки, называемые на игровом сленге «ганк», на мой взгляд, — были неотъемлемой частью игры. Иногда, кстати, очень интересной её частью, значительно разнообразящей геймплей. Дело было в другом.

Я всегда искренне считал, что дети не должны ругаться матом. Я не ханжа и сам порой могу завернуть так, что портовые грузчики заслушаются. Но мне — уже за тридцатку, и я отдаю себе отчет, когда ругань уместна, а когда нет. Слышать же от школьников брань — по-настоящему отвратительно. И вот за это — их нужно наказывать любыми доступными способами.

Со стороны рыцаря посыпались обвинения в трусости, а затем — в жульничестве и обещания написать на меня жалобу в администрацию игры. Уже полностью сорвавшимся голосом паренёк заорал что-то про своего брата и его суперклан, который он сейчас же немедленно позовёт, и они будут убивать меня на точке возрождения до тех пор, пока я не уйду из игры.

Наконец, в колонках раздался полный возмущения женский голос. На вопли своего чада пришла нерадивая мать и, видимо послушав лексикон отпрыска, решила-таки заняться его воспитанием. К тому же вряд ли ей понравилось, что в ночь с воскресенья на понедельник сынишка сидит за компьютером после двух часов ночи.

— Но ма-а-а-ам! — жалобно заныл грозный рыцарь. — Но я не...

Дотянувшись указательным пальцем до кнопки «4», я активировал единственную имевшуюся в своём распоряжении боевую способность и, резким движением мыши, опустил свой двуручный меч, полыхнувший ог-

ненным лезвием, на незащищенную шею окончательно выдохшегося вражины.

«Вы нанесли персонажу Все-Вы-Раки Я-Папка 920 единиц физического урона критической атакой. Броня персонажа Все-Вы-Раки Я-Папка поглощает 15,2% нанесённого урона. Вы наносите Все-Вы-Раки Я-Папка 780 единиц повреждений»

«Персонаж Все-Вы-Раки Я-Папка, уровень: 8, погибает от вашей руки»

— А-а-а-а-а! Это всё ты виновата! — заорал парень прежде, чем трансляция оборвалась.

— Ву-у-у-у! — подхватил его крик, взмывший над поверженным телом скорбный дух, отправляясь на посмертные приключения в подложку игрового мира.

Прочитав сообщения о получении небольшого количества опыта, престижа и медалек за победу, я нажал большим пальцем левый «Alt», вызывая мышинный курсор, и ткнул им на обезглавленного рыцаря.

Всё, что мне причиталось с противника, по мнению игровой системы и великого корейского рандома, — пара серебряных монет, пустая склянка, дырявая ложка и обломок ножа. Скажем откровенно, не густо. Но претензии следовало предъявлять исключительно своей собственной удаче.

Набросив на себя базовое регенерирующее заклинание, я постоял пару секунд в центре комнаты, а затем развернулся и выбежал из неё. От греха подальше. Мало ли какой ещё балбес решит повоевать со мной, вместо того чтобы спокойно кромсать обычных мобов. Возможно, на здешних скелетов есть какое-то задание, о котором я ничего не знаю, а бой со следующим обормотом, который вздумает очистить для себя выгодную полянку, — я могу и не пережить.

Глава первая

Добравшись до более-менее безопасного места, я устало откинулся на спинку старенького, протёртого до дыр кресла. Всё-таки родительский компьютер пора списывать в утиль. Очень сильно всё подтормаживает, даже на самых низких графических настройках. Надо бы поменять видеокарту, добавить оперативной памяти... Да и вообще, давненько я не перетряхивал его пыльное нутро.

А может быть, не мучить ни себя, ни технику? Отправить пенсионера на заслуженный отдых, на балкон — к обшарпанным горным лыжам, сломанной отцовской военной рации и дедовским часам с кукушкой. Купить завтра же новый системный блок, да и от трубочного монитора заодно избавиться. Или, может быть, лучше взять мощный ноутбук? Таскать удобно, да и по характеристикам они уже давно не уступают стационарным машинам...

В любом случае пусть штатным квартирным пылесборником работает что-нибудь приличное и современное, а не собранный по друзьям металлолом восьми-, а то и десятилетней давности. Старичку давно уже пора на покой — странно вообще, что эта игра на нём запустилась. У моего монстра Франкенштейна силёнок меньше, чем у смартфона последней модели, а про планшеты я вообще молчу.

Заглянув под стол, я критическим взглядом осмотрел системный блок и крикнул. Даже кнопка питания вырвана с мясом из корпуса и примотана изолентой к передней панели. Прямо возле чудом сохранившегося трёх с половиной дюймового флоппи-дисковода — мамонта, пережившего тяжёлую руку отца, в отличие от своих «CD» и «DVD» коллег.

Решено! Если уж я поддался на мамины уговоры, и какое-то время буду жить на две квартиры, — следует облагородить свой технический парк. Таскать туда-сюда через полгорода тяжеленный системник только ради игр — верх глупости. Деньги в наличии имеются, так что жадничать не стоит — лучше купить что-нибудь нормальное. В конце концов, своему кошельку я теперь единственный хозяин.

Поморщился, вспомнив мою, уже бывшую, супругу Елену, и вновь сосредоточил всё внимание на мониторе, где в этот момент на персонажа самым наглым образом напала появившаяся откуда-то тройка скелетов.

Я с детства люблю компьютерные и видеоигры. Наверное, за то, что, разменяв четвёртый десяток, именно благодаря им продолжал чувствовать себя молодым и периодически даже удивлялся, когда на улице меня называли «дяденькой».

Затянули они меня в свою пиксельную круговерть ещё в девяносто третьем году прошлого века. Как сейчас помню тот тёплый августовский вечер и папу, вернувшегося с работы в обнимку с большой цветастой коробкой. Раскрыв её дрожащими от волнения ручонками, я прямо-таки обомлел от счастья, найдя в ней крутую по тем временам восьмибитную телевизионную приставку и пару картриджей с играми к ней. Так я, нежданно-негаданно, стал обладателем вещи, о которой мечтали все парни во дворе и даже некоторые девчонки.

Добив последнего костяного агрессора и собрав причитающееся мне вознаграждение, я отбежал в относительно безопасное место, где меня не могли бы достать вездесущие монстры и, что самое главное, — увидеть другие игроки, после чего свернул игру. Бросив быстрый взгляд на гаджет с новостной лентой, проверил электронную почту. Хотел было залезть на сайт знакомого мне

крупного магазина, торгующего компьютерами и комплектующими, чтобы немедленно сделать заказ, но передумал.

Часики на «Панели задач» показывали третий час ночи. Семь дней назад закончился отпуск, взятый за свой счёт, пролетела первая рабочая неделя, а за ней и выходные, которые я даже не заметил. Надо бы уже закругляться с ночными бдениями, а то опять в офисе буду литрами глушить растворимый кофе, медленно, но верно зарабатывая язву желудка. Поёрзав в кресле, жалобно скрипнувшим под моим весом, и прямо из горла хлебнув успевшего нагреться пива, несмотря на то, что передо мной стояла почти полная кружка, я задумался.

Наступил понедельник, а это, как известно, — день тяжёлый. Утром, с трудом продрав слипающиеся глаза, нужно будет ползти на работу, как обычно закинув в себя по дороге чего-нибудь съестного. Хотя нет! Деятельная и суровая в подобных вещах мамка просто так меня не отпустит, а потому классический «Завтрак спецназовца» мне обеспечен. Так что никаких больше фастфудов, да и обед можно будет пропустить.

Но это — маленькая ложка мёда в огромной бочке дёгтя. Всё равно весь день придётся терпеть завывания прогрессивных во всех отношениях коллег о «проклятом кровавом режиме». Выслушивать рассуждения о том, что жить в стране, где на полках магазинов отсутствует пармезан и хамон, — невыносимо, участвовать в каких-нибудь популярных ныне мероприятиях по поддержанию корпоративного духа, больше похожих на сектантские обряды. И, ко всему прочему, стоически переносить командирские рыки бесноватого проджект-менеджера Давида.

Молчать, чтобы не попасть под раздачу, и выполнять не свою работу, а рисовать какую-нибудь муть. Что-то типа очередного интерфейса, который оказался не по

зубам профильному дизайнеру. Или, того хуже, — править иконки предметов за девочками-аутсорсерами.

А что поделать? Я работаю в фирме, занимающейся разработкой компьютерных игр. На пожелания какого-то там концепт-художника высокому начальству плевать. Умеет рисовать — значит, можно затыкать им все дыры, и никого не волнует, что это не его специализация.

Надоело — сил нет! Вот только зарплата меня в этой конторе и держит. Ну да ладно, разбавлю эту рабочую рутину вдумчивой подборкой компьютерного железа. Закажу онлайн, а по пути домой заберу из магазина. Но перед этим нужно будет поспрашивать наших компьютерщиков на тему ноутбуков...

В квартире родителей, в которой я вырос, царила приятная тишина. Вернулся я сюда сразу после того, как мой паспорт заклеили штампом о разводе и Ленка, вильнув на прощание хвостом, покинула мою берлогу. Бывшей жене так и не удалось отжать у меня жильё, несмотря на все старания её хахаля-адвоката. Что вообще-то не удивительно, если знать из какой структуры был человек, защищавший мои интересы в суде.

За приоткрытым окном гудела сотнями автомобильных двигателей ночная Москва, знакомый с детства вид на крыши усеянных горящими окнами панельных коробок — притягивал, навевал ностальгические воспоминания. В соседней комнате мерно тикали напольные часы — раритет советской эпохи, на кухне капала из вечно текущего крана вода. С забытых книгами полок молча взирали на потомка фотографии отца, двух дедов и прадеда по отцовской линии. Все в военной форме и при погонах, казалось, они осуждали меня — непутёвого отпрыска, отказавшегося в конце девяностых годов отдать свой долг Родине. Да и вообще порицали за тот жизненный путь, который я для себя выбрал.

И предки обязательно сказали бы мне об этом, будь кто-нибудь из них ещё жив. Ведь гордиться-то мне, тридцатилетнему лбу, вообще-то нечем...

За стеной в родительской спальне тихо бубнил телевизор. Я приобрёл его примерно полтора года назад, а через пару дней отец попал на своей старенькой «Ниве» в страшную аварию на МКАДе, прямо возле поворота на Ярославское шоссе. Он умер, так и не приходя в сознание в реанимации Склифа, а мама узнала о трагедии из выпуска новостей по этому самому телевизору еще до того, как начал разрываться телефон. С тех пор она ящик не выключала. Всё говорила, что так ей как-то спокойнее живётся.

Крякнув и попеняв на себя за отсутствие силы воли, я вернулся в игру. Мимо колонны, за которой была расположена ниша со статуей, где я и спрятал от посторонних глаз своего персонажа, пробежало несколько игроков, уровня на два-три младше меня.

Забавное это было ощущение. Настоящее дежавю, приправленное литрами ностальгии. Как будто я вернулся в прошлое, лет на пятнадцать назад. В старшей школе я точно так же засиживался допоздна в этой комнате. Прислушиваясь, не проснулся ли отец, играл до посинения в только что появившиеся в те времена онлайн-игры. Экономил каждую копейку на приобретение бывших тогда в хождении интернет-карточек, необходимых для доступа в сеть со старенького dial-up-модема через обычную телефонную линию. Хорошее было время — безденежное, но душевное.

Это сейчас я в любой момент могу купить себе новый компьютер или даже автомобиль. Трудно поверить, но когда-то мои мечты, подкреплённые малыми финансовыми возможностями, не распространялись дальше похода с любимой девушкой в недорогую кафешку.