

Кир Лайт

КИЛЛ-АП

УДК 82-312.9
ББК 84-445
Л12

Л12 **Лайт К.**
Килл-ап / Кир Лайт – М.: Литнет, 2026. – 400 с.

ISBN 978-5-521-94188-9

Я стоял на вершине игры и был почти легендой. А потом вырезал целый клан, и меня кинули на самое дно. Что ж, придется начинать сначала, вот только в этот раз я попал в игру с полным погружением. Однако кто сказал, что будет легко, пусть засунет свои слова куда подальше. Ведь только мне могло так «повезти», и я словил редкий баг, из-за которого оказался в полной заднице. Но что, если баг превратится в фичу?



Знак информационной продукции согласно
Федеральному закону от 29.12.2010 г. № 436-ФЗ.

ISBN 978-5-521-94188-9

© Литнет, 2026
© К. Лайт, 2026

Пролог

Я сидел на небольшом уступе под самым потолком полукруглого канала канализации, а подо мной, метрах в трех ниже, поджидала, пока я спущусь к ним на обед, целая стая тараканов-мутантов. Тех самых, что уже откусили мне половину левой ноги и порядком распробовали на вкус правую. Несмотря на найденные в инвентаре бинты, кровь остановить не удалось, и показатель ХП медленно, но верно полз вниз. Серая стартовая одежда новичка вся покрылась бурыми пятнами крови, и видок, должно быть, у меня был еще тот, ничуть не лучше встреченных мной на поверхности зомби. Еще пара минут – и я умру в игре первый раз. Даже удивительно, что так долго продержался.

Одно радовало: ноги были виртуальными, а настоящий я вместе со своими реальными и абсолютно невредимыми ногами находился сейчас дома в капсуле виртуального погружения. В полной безопасности.

Я скептически хмыкнул. Смотря что считать безопасностью. Выйти из игры сам я не мог, кнопка логута была неактивна (спасибо криворуким разработкам), а техподдержка на мои запросы не отвечала (еще одно злое «спасибо!» улетело в том же направлении), и живым мимо мобов мне отсюда не выбраться. Вот и вся моя «безопасность».

Снова проверил шкалу здоровья и горестно вздохнул. Пошарил по пустым карманам. Ничего. Я ведь даже нож, что дается при старте, и тот потерял. Бросил тоскливый взгляд вниз. Погибнуть смертью храбрых, что ли? Таракашки в ответ на подобные мысли приветливо замахали усами.

Тараканы или нет, но это точно были какие-то насекомые. Серо-зеленые, цвета плесени, что покрывала стены коллектора, с прочным хитиновым панцирем и тонкими длинными усами. Размером один таракан был с небольшую собачку, которую богатые дамочки любят

таскать в сумках под рукой. А помимо всей прочей «красоты», снизу каждая тварь была снабжена тремя парами многосуставных ног, заканчивающихся длинными, острыми шипами, а сверху – плоской лупоглазой головой с огромными челюстями, которыми мутанты радостно заклацали, стоило мне шевельнуться. «Слезай, дружок, обнимемся!» – слышалось мне в этом мерзком звуке.

– Ага, – вполголоса ответил я, – огнемета на вас нет! Я б вас пригрел...

Как и большинство людей, я недолюбливал тараканов. Ну как недолюбливал? Скорей чувствовал отвращение и брезгливость. Но не сказал бы, что я их боялся. До сегодняшнего дня.

Когда целая армия этих мерзких тварей пытается сожрать тебя заживо, ничего, кроме животного страха, испытывать не получается.

А ведь чувствительность всего на тридцать процентов установлена. Однако больно, будто вживую кусают, падлы! Хотя в игре боль и не чувствовалась в полной мере, и укусы таракашек ощущались будто комариные, но их было столько, словно на меня напал пчелиный рой.

Запиликал показатель ХП, достигнув критической отметки. Судя по скорости, с которой у меня убывала его шкала, мне оставалось минут десять. Вот тебе и опытный игрок, влегкую покоряющий вершины очередного шутера. Так бездарно сдохнуть в первые пару часов игры – надо еще постараться.

– Чтоб вас!.. – сдавленно выругался я, кроме разочарования игрой, чувствуя и подступающую злость.

Гребаные разрабы, чтоб им пусто было, умудрились накосячить в самом начале игры! Чтобы добраться до стартового поселения, мне пришлось пережить настоящий ад. Да то, что я до сих пор жив, – это уже чудо!

Выберусь, я им такое письмо в поддержку накаатаю! Чтобы у них там кресла под задницами подгорали и волосы на голове шевелились при упоминании моего имени! И про многоуровневых мобов

на старте напишу. И про того, первого, который, будь у меня нос чуть длиннее, его бы и откусил.

Идиотская игра! Да я за пару часов тут нервов потратил больше, чем за все время своей неудачной женитьбы.

С досады стукнув со всего маху кулаком о стену и потеряв при этом еще пару сотых процентов здоровья, задрал голову кверху и заорал:

– Придурки! Да я вам ничего сложнее карандашной точилки бы не доверил! – я немного подумал и добавил: – Механической... – И снова крикнул, выпуская на волю накопившиеся эмоции: – Но уж точно не разработку компьютерной игры нового поколения!

Злость никак не находила выхода, и я понимал, что не сейчас, так через миг прыгну обратно к тараканам, позволив им доделать свое черное дело. Может, заодно, прихвачу с собой на тот свет пару десятков тварей. Камикадзе хренов...

Поняв, что других вариантов у меня нет, я решил не затягивать и приготовился спрыгнуть к монстрам. Это будет мой последний подвиг на сегодня, и плевать на обещанные плюшки – второй раз я через это проходить не намерен. Лучше уж дождусь официального запуска и зайду в игру с парадного входа, а не как сейчас – через задний проход разрабов, не сумевших отладить все как следует. Надеюсь, что в следующий раз проживу дольше, чем жалких пару часов.

Угу, зато сейчас умру гордо: стоя на ногах, а не свалившись на врага безжизненным мешком. Я скосил взгляд на культю, оставшуюся от левой ноги... Ладно, поправочка: умру, стоя на одной ноге!

Выпрямившись, я резко отклонился назад, чтобы спрыгнуть. Однако не учел того факта, что выступ подо мной был совсем крошечным. При рывке я крепко приложился спиной о стену, в затылке что-то хрустнуло – черепушка, что ли?! – и перед глазами полетели белые мошки. В который раз подивился достоверности ощущений, передаваемых нейроинтерфейсом мозгу. Все как в реале. Особенно, к сожалению, боль.

От сильного удара стена, где я провел последние полчаса игры, перевернулась, как костяшка домино, и я – вместе с ней. Какое-то мгновение я продолжил сидеть на уступе, только с другой стороны стены и вверх ногами, прежде чем в игре сработала гравитация, и я повалился вниз, со всей дури ударившись о каменный пол макушкой.

– Да чтоб вы все там до конца жизни чужой код правили, а не свой, косячный, писали! – взвыл я, схватившись за голову. По моим ощущениям она раскололась на несколько сотен тысяч кусочков.

Чтобы окончательно прийти в себя, пришлось немного отлежаться, прежде чем звон в ушах затих и я смог сесть, пытаюсь разглядеть хоть что-нибудь в непроглядной тьме.

Первое, что бросилось в глаза, – системное уведомление. Большие алые буквы высветились прямо передо мной: «Игрок HeadShot. Показатели здоровья на критическом уровне. Выход из игры через 3 минут».

– Три минут, я так и подумал, – щурясь и растирая ушибленную голову, заворчал я.

За надписью о моей скорой игровой кончине я увидел еще одну строку текста, но рассмотреть ее никак не мог. Раздраженно смахнул красные буквы в сторону, и вокруг меня вдруг зазвучала торжественная музыка. Я успел прочесть «Поздравляем тебя, игрок...», когда снова выскочила «системка». Мне оставалось уже «2 минут и 50 секунд». Махнул рукой и вновь услышал музыку. Только опять не успел прочесть ничего дальше поздравления: весь обзор перекрыло окно уведомления.

Я заорал и замахал руками, отгоняя назойливую надпись, как стаю надоедливой мошки. Но этого не понадобилось. После третьего закрытия надпись появляться перестала, и я смог прочитать текст поздравления целиком.

«Поздравляем тебя, игрок HeadShot! Ты нашел тайник. Все его сокровища теперь твои!»

Как только я дочитал сообщение, надпись исчезла, музыка стихла, а в паре шагов от меня зажегся свет. Он бил откуда-то из потолка, освещая небольшой каменный постамент, на котором лежала красная подарочная коробка, перевязанная лентой, – мой приз!

– За все мои мучения тут должен быть как минимум гарем из семидесяти двух девственниц, – вполголоса пробормотал я, медленно подползая к «подарку».

И тут же усмехнулся: смотри-ка ты, всего пару часов в игре, а осторожность уже в подкорку въелась. Я ожидал подвоха от всего. Особенно от того, что приготовили мне разрабы. Бесплатный сыр бывает только в мышеловке. И то не всегда.

На всякий случай встав от коробки как можно дальше, протянул руку и осторожно дотронулся до подарка. Мигнув, он исчез, и тут же тренькнуло системное оповещение, уведомляющее о том, что в моем виртуальном рюкзаке прибыло. В спешке призвал меню и ткнул значок инвентаря. А как только увидел, чем именно осчастливила меня игра, мне захотелось расплакаться от радости.

– Вот ты-то мне и нужна! – воскликнул я. – Моя прелесть...

Ну все! Разбегайтесь по углам тараканы, зомби и прочие монстры! Нагибатор экстра-класса в деле! С такой игрушкой я всю игру на колени поставлю!

Глава 1

Hunter Groggi/Golden Griffons: «Я тебя найду в реале, ты, урод! Ты мне за все заплатишь!»

HeadShot/No Clan: «Сначала найди, придурок; Ъ».

Ухмыльнувшись, я закрыл окно мессенджера, а затем и сам «Снэйфл», откинулся в кресле и с облегчением выдохнул.

Игра мне откровенно наскучила, и можно было с чистой совестью уходить из нее. Квесты пройдены, локации исследованы, а титул лучшего киллера закрепился за мной намертво – в рейтинге я всегда был в первой десятке. Тем более что теперь при каждом заходе меня будут поджидать и дружно убивать: разозлил «Грифонов» я не на шутку.

Я не боялся, что эти идиоты из клана «Золотой грифон» найдут меня в реальном мире. Мой настоящий айпи отследить было почти невозможно – знакомый хакер постарался. Все следы вели на Канары, на сервер одной тамошней компании, вот пусть там и ищут. Разве что кто-нибудь из администрации игровой компании сольет им мои настоящие данные, забиваемые при регистрации. Однако политика игры гарантировала полную анонимность игроков, и ради пусть и топового, но все же игрового клана никто на это не пойдет.

Потерять хорошо прокачанного персонажа было не жалко. Если сильно соскучусь по «Снэйфлу», то открыть новый аккаунт и прокачать его до прежних вершин для опытного игрока – раз плюнуть! Зато я на этом деле бабла поднял. Реального! Да столько, что одним махом удастся решить все проблемы. А их за последние пару месяцев на меня навалилось немало, и в основном финансовых.

Про того, кто был виновен во всех моих бедах, и думать не хотелось. Я выберусь. Всегда справлялся, и этот раз не будет исключением. Вот только подзаработаю... Кстати, как там поживает мой заказчик? Оплату уже перевел?

Я нажал на ярлык электронной почты и, пока вкладка прогружалась, встал с кресла, походил туда-сюда, разминая затекшие мышцы. Вернулся к компу и, не садясь, бегло просмотрел заголовки последних писем.

Быстро пролистнул несколько писем от банков: сразу три напоминания о просрочках платежей. Я нахмурился и недовольно поджал губы. Сроки горели адским пламенем, проценты капали просто сумасшедшие. Каждый день на счету. И тут же мысленно возликовал, заметив письмо от заказчика. Вот они – мои денежки!

Я открыл письмо и пробежал по нему взглядом, выцепив главное. Приветствие – куда без него в деловой переписке. Заказ был сложным, а ты молодец, справился! Бла-бла-бла... Это можно было и опустить. А, вот главное – про деньги! «Прости, но «Грифоны» назначили награду за твою голову». Я ухмыльнулся. Еще бы не назначили. Я им статус сбил до таких адских показателей, что вернуться в топ рейтинга им будет ой как непросто. «Охотники за головами через тебя могут выйти и на меня, поэтому заплатить не смогу. Будем считать, что мы друг друга не знаем. Пока!»

Я так упорно паялился в экран, как будто деньги должны были посыпаться прямо оттуда. Но нет, «Пока!» было последним словом в письме. Не «деньги перевел» и не «заказ оплачен». Я медленно опустился в кресло, осознавая, что сейчас произошло: меня кинули!

И пока я обдумывал, что положу в котомку, с которой по миру пойду, просрочив все платежи кряду, на столе зазвонил сотовый.

Голова отказывалась вообще что-то понимать. Я мельком проверил, не банк ли это. Общаться с менеджером, у которого в лексиконе «Вы просрочили платеж по кредиту!» вместо «Доброе утро!» и «Когда отдадите долг?» вместо «Хорошего вам дня!» желания вообще не было. Но это оказался мой лучший друг Михаил Коробов, или попросту Миха.

– Привет! Где пропал? – привычно начал я.

– Хай, бро! Новостишки есть. Ты щас как, сильно по работе занят?

– В отпуске, – буркнул я недовольно, вспомнив, что мои свободные денечки скоро закончатся.

Работая офисным клерком и ковыряясь в статистике и отчетах, много не заработаешь. Потому я и начал играть, сразу, как только большинство разработчиков ввели возможность вывода игровой валюты. Вспоминая полученные в юности навыки и оттачивая новые, я постепенно занял свое место под солнцем, получая с заданий иногда больше, чем на основной работе.

Я и в отпуск свалил с расчетом на то, что одним мощным рывком выгребусь из долговой ямы, в которую меня скинула моя бывшая. Планировал: возьму заказы, на которые раньше и смотреть бы не стал, угроблю хорошую репутацию персонажа, зато утру ей нос. Все на это поставил. И проиграл!

Я сквозь зубы ругнулся. Но каким-то внутренним чутьем вдруг зацепился за этот неожиданный звонок. Миха, бывало, пропадал неделями на своей суперсекретной работе, про которую нельзя ни чего говорить, кроме того, что он с другими программерами игрушки пилит. Зато когда он решался о себе напомнить (звонок или сразу на пороге с упаковкой пива в руке и широченной лыбой на довольной морде), то всегда не просто так.

– Если ты сейчас не расскажешь про то, как быстро и без напряжения заработать огромные деньжищи, то я сброшу звонок, – пригрозил я, и тишина в трубке разорвалась Мишкиным хохотом.

– А ты нюх не растерял, бро! – похвалил он меня, ухахатываясь. – Затем и звоню. Про новую игрулю слышал? «Килл ту Килл» называется. Наши рекламщики из каждого утюга уже про нее вещают.

– Мишань, ты знаешь, я кота в мешке не люблю. Этих игр выходит, дай бог, по полсотни в год. А сколько остается на плаву?

– А у нас вывод средств есть...

– Как и в остальных сорока девяти, – перебил его я. – Мне нужны гарантии, что вы останетесь на плаву через... – Я задумался. «Снэйфлу» было уже полтора года. – Хотя бы через год, Миха.