

Юлия Иванова

Стартгейм



ЛитРес: Самиздат
Москва

УДК 82-3-93
ББК 83.8
И21

Иванова Ю.

Стартгейм / Ю. Иванова — Москва: ЛитРес: Самиздат,
2020. — 50 с.

ISBN 978-5-532-06057-9

Женя таинственным образом попадает внутрь компьютерной игры "Стартгейм", которую ещё никому не удалось пройти до конца. В этом мире всё, как в игре: золото, которое можно собирать в мешок; три жизни, которые бьются в небесах в виде трёх красных сердец, враждебные персонажи, которые могут наносить урон игроку, невероятные способности и неожиданные помощники. Кто бы мог подумать, что в подземной темнице Женя встретит Свету, знакомую девочку из школы, которая пропала из дома некоторое время назад? Оказывается, игра "Стартгейм" вовсе небезопасна для пользователей, и выбраться из неё можно только, если удастся пройти уровень до конца.

ISBN 978-5-532-06057-9

© Иванова Ю., текст, 2020
© Omiko Trading LTD., оформление, 2020

Глава 1.

Непроходимый уровень

Женя сидел за компьютером. Вечер для игры выдался на редкость удачный: завтра воскресенье, а значит, уроки делать не нужно, родители ушли в театр и должны были вернуться не скоро. Самое благоприятное стечение обстоятельств, чтобы пройти, наконец, этот таинственный уровень «Стартгейма».

Ходили слухи, что эта новая компьютерная игра не простая, а с каким-то секретом, и тот, кто первым пройдет её до конца, якобы получит приз. Что за приз, откуда поползли эти слухи – никто толком не знал, но все ребята в школе в свободное время играли в «Стартгейм». Правда, пока никто не смог разгадать её тайну.

Виталик, лучший друг Женьки, каждый день в школе встречал его одним и тем же вопросом:

– Ну что, прошёл?

А Женька отвечал:

– Нет ещё.

– И я – нет... – вздыхал Виталик. – Эта игра какая-то заколдованная! Наверное, там ошибка.

А дело было в том, что один из уровней «Стартгейма» был непроходим. Все до единого игроки на расспросы друзей отвечали, что дошли только до 8-ого уровня, и дальше игра не поддавалась. На том же самом уровне «застрял» и Женька. Застрял в том смысле, что ему никак не удавалось пройти его. Он бился над ним уже несколько дней, но всё напрасно. Видимо, там был какой-то особенный секрет, способ, до которого никто из мальчишек не додумался.

Было в этом что-то таинственное и необъяснимое, и Жене очень хотелось стать первым, кто разгадает секрет уровня. Это бы очень подняло его репутацию в школе.

Так что сегодня, провозжая родителей в театр, Женя мысленно готовился к битве. Настраивался на победу и только на победу. Жаль только, что времени на игру у него, как обычно, было очень мало. Родители предупредили сына, что компьютер через полтора часа заблокируется. Потому что, по мнению мамы, именно такое количе-

ство времени, проведенное за игрой, не могло сильно повредить его умственному развитию. На взгляд Жени, этого времени было катастрофически недостаточно, чтобы насладиться процессом.

Мальчику казалось, что он уже изучил непроходимый уровень, как свои пять пальцев: знал все ловушки и секретные клады, ловко уворачивался от врагов, управлял действиями компьютерного персонажа, как своими собственными. Иногда ему мерещилось, что это он сам прыгает, бежит, сражается и вновь проигрывает. Бывало, что ему даже ночью снилось, что он продолжает играть в «Стартейм».

– Да что же я делаю не так? – разочарованно воскликнул Женя.

Он в очередной раз проиграл, на экране появилась надпись «Game over» под аккомпанемент раздражающей провальной мелодии. Знаете, из таких, что проникают прямо в сердце, чтобы игрок полностью ощутил всю горечь поражения.

Который раз уже он проходил уровень почти до конца, но снова и снова проигрывал финальное сражение с Бигбосом. Бигбос – огромный паучище, которого надо было победить в конце 8-ого уровня. Он сидел на огромной паутине в своём логове и сторожил переход на следующий уровень. Каждый раз чудовище злобно хохотало, одержав победу над игроком. Вот и сейчас, казалось, его многочисленные чёрные глазки насмешливо смотрели с экрана прямо на мальчика. Женя вздрогнул.

«В игре точно есть какой-то секрет», – подумал он.

Он упрямо тряхнул головой и попробовал сыграть снова. Но как только заиграла жизнерадостная музыка, возвещающая начало уровня, тут же на пол-экрана развернулось окно с надписью: «Время игры истекло». Игровое время, разрешённое родителями, закончилось.

– Не может быть! – застонал Женя. – Так быстро?

Он глянул на часы. Действительно, полтора часа пролетели как один миг – он и не заметил.

– Так не честно, не честно! – воскликнул Женя. Он никак не хотел смириться с тем, что опять потерпел неудачу. Даже стукнул рукой по экрану монитора, чтобы хоть как-то выместить свои эмоции. Вдруг прямо поверх окна со словами «Время игры истекло» появилось новое окно, которое полностью перекрыло собой родительское пре-

дупреждение. На экране теперь красовался вопрос «Вы хотите покинуть игру?», и две копки для выбора ответа: «Да» – «Нет».

– Конечно, я не хочу, – буркнул Женья и нажал на кнопку «Нет».

Экран мигнул, и появилась новая надпись: «Продолжить игру можно только с полным погружением. Пожалуйста, подтвердите свой выбор». И ниже две кнопки: красная «Старт» и зелёная «Выход».

– Что значит с полным погружением? – удивился Женья. Раньше таких надписей в игре он не замечал.

Игрок пожал плечами, и, не особенно задумываясь о последствиях, нажал кнопку «Старт». И как только он это сделал, всё вокруг стало удивительным образом изменяться: жизнерадостная мелодия игры зазвучала так громко, что Жене захотелось заткнуть уши, цвета стали перемешиваться между собой, предметы исказились до неузнаваемости. Мальчик моргнул от удивления, лишь на долю секунды закрыл глаза, а когда открыл – оказался уже в другом мире.

– Вот это да! – вырвалось у него.

Его комната и окружающие знакомые предметы исчезли: вокруг простирался фантастический пейзаж, нарисованный такими яркими красками, что непривычным глазам больно было смотреть. Пронзительно-голубое небо, ядовито-зелёная трава под ногами, одинаково круглые серые камни – всё было какое-то ненастоящее. Слишком яркое, слишком чёткое, слишком «компьютерное».

– Как в игре! – подумалось Жене.

Музыка продолжала играть, но уже не так громко, как в самом начале. Теперь она шла ровным повторяющимся фоном, и мальчик не понимал, откуда она доносится. Как будто он оказался в самом центре игровой мелодии, окруженный ею со всех сторон.

И вдруг он догадался! Вот что значит «полное погружение»!

– Я же в компьютерной игре! – прошептал Женья. – Это ведь самое начало 8-ого уровня.

Он с удивлением рассматривал знакомые декорации: серые камни, заросли травы, синие горы вдалёке. Тут и там в воздухе висели золотые монетки, сверкая блестящими боками и поворачи-

ваясь вокруг своей оси. В игре его персонаж должен был подпрыгивать и сбивать эти монетки, зарабатывая себе дополнительные очки и пополняя мешок с золотом.

– Стоп! А я-то кто? – вдруг всполошился Женя. И немедленно начал себя осматривать. Дело в том, что перед началом игры в «Стартгейм» игрок мог выбрать одного из нескольких героев, чтобы управлять им. Были там всякие разные чудные персонажи: и с хвостами встречались, и с рогами, и со свинными пятачками.

Но на этот раз Жене, кажется, повезло. Его руки и ноги оказались на месте, голова тоже. Рогов на ней, к счастью, не обнаружилось, и мальчик вздохнул с облегчением. Он остался самим собой, изменилась только одежда. Теперь на Жене были мягкие кожаные штаны и жилетка, футболка с длинными рукавами, на голове как влитой сидел шлем с большим фонарём. Дополняли костюм плотные перчатки, высокие сапоги, а также защитные щитки на локтях и коленях.

«Ну что ж, наверное, для игры эта одежда куда лучше, чем джинсы и футболка», – подумал Женя. Он никогда раньше не задумывался о том, как часто попадают в серьёзные переделки компьютерные персонажи, и сколько на их долю выпадает всяких разных неприятностей. Для игры это было вполне естественно.

Всё это было очень интересно, в высшей степени захватывающе! И Женя искренне радовался бы этому необычайному приключению, если бы не одно небольшое обстоятельство. Увидев на себе защитный костюм, Женя сразу вспомнил про все сложности и препятствия игры, а также осознал, что ему так и не удалось ни разу пройти 8-ой уровень до конца. И вообще никому пока не удалось!

Было не очень приятно проигрывать даже тогда, когда он был всего лишь игроком, сидящим за своим компьютером. Что же случится с ним, если он проиграет, находясь здесь, внутри игры?

Тревожные мысли были прерваны нарастающим жужжанием. От этого звука хотелось бежать и прятаться, потому что мальчик узнал его. Он попробовал шагнуть в сторону и ужаснулся: его походка изменилась! Он двигался каким-то прыгающим шагом, делая выпады вперёд одной ногой и приставляя к ней вторую.

«Как раненый робот, – подумалось Жене. – Хорошо, что тут на меня никто не смотрит».

Пока он пытался справиться с походкой, жужжание приблизилось настолько, что стало ясно – от пчелобомб не спрятаться. Эти существа, похожие на пчёл своим полосатым окрасом, были одними из враждебных персонажей «Стартгейма». Женя оглянулся в ту сторону, откуда приближались пчелобомбы, и сразу понял, что его ждёт.

Они летели стройным косяком и были настолько крупные, что каждая казалась размером с поросёнка. Каждая пчела несла в лапках ведро с мёдом, намереваясь сбросить его на голову противника.

Ни увернуться, ни защититься игрок не успел.

– Фу! – вырвалось у Жени, когда первая порция мёда вылилась прямо ему под ноги.

– Бе-е-е! – сказал он, когда мёд медленно заскользил по спине.

– Уф! – еле успел выдохнуть он, когда самая меткая пчела угодила мальчику прямо в лоб. Сладкие, липкие, тягучие струи потекли по лицу, заливая глаза и рот. После каждого попадания вокруг Жени всё начинало мерцать, и он хорошо знал, что это означает в игре. Пчелобомбы наносили ему урон своими снарядами, пусть небольшой, но все-таки ощутимый.

В «Стартгейме» у игрока было всего три жизни. Когда заканчивалась одна из них, можно было продолжать играть с того же места, где эта жизнь сгорела. Когда же были потрачены все жизни, игру приходилось начинать с самого начала.

Полосатые бомбардировщики сбросили все свои снаряды на беззащитную жертву и, с чувством выполненного долга, улетели вдаль. За новыми боеприпасами.

Женя же, зажмурившись, отчаянно пытался избавиться от липкого мёда. Он попытался вытереть лицо руками, но только ещё больше перепачкался. Теперь уже склеились не только глаза и губы, но и пальцы на руках. Мальчик вспомнил, что компьютерный персонаж в игре обычно просто встряхивался после таких нападений, как собака после купания, и становился снова чистым.

«Надо попробовать этот способ, каким бы он ни казался странным», – решил Женя.

А что ему ещё оставалось делать? Он наклонил голову вперед, расставил руки в стороны, и, как сумел, встряхнулся. Прозрачно-жёлтые медовые капли тут же брызнули в разные стороны и исчезли, не долетая до земли. «Собачий» способ сработал!

Женя вздохнул с облегчением.

– Никогда не любил мёд!

Он с опаской взглянул на небо в поисках новых врагов, но пока никого не увидел. Зато он заметил кое-что другое – солнца в этом компьютерном небе не было. Вместо солнца в кудрявых облаках пульсировали три больших красных сердца. Они бились размеренно и ровно, как живые. Не узнать их было невозможно!

– Жизни! – воскликнул Женя. – Это же мои три жизни!

Одно сердце выглядело немного потрёпанным по краям – текущая жизнь игрока заметно пострадала от попадания вёдер с мёдом.

Рядом с сердцами в небе парил мешок с золотом. Как он там держался, оставалось для Жени загадкой. Но почему бы и нет, если сердца бьются, мёд с одежды стряхивается, а походка у тебя такая, каких свет ещё не видывал?

Мальчик заворожено смотрел в небо. Три жизни! Это много или мало? С одной стороны, если рассуждать логически, три жизни – это на две больше, чем у любого обычного человека. То есть, много. С другой стороны, в этом удивительном мире Женю каждую минуту подстерегало множество врагов и опасностей. И вполне могло случиться так, что даже трёх жизней не хватит, чтобы добраться до финала. Повезло ещё, что первые враги, встретившиеся ему на пути, оказались довольно безобидными пчёлобомбами. Обдумав всё это, Женя немного приободрился и решил, что пора действовать.

– Только для начала надо разобраться с правилами игры, – сказал он сам себе.

Глава 2. Правила игры

Женя снова посмотрел вверх, где над ним сверкали золотые монетки. Какие-то висели выше, какие-то ниже, но дотянуться рукой до них было невозможно. Слишком высоко. Блестящие денежки вертелись вокруг своей оси, немного позвякивая, как будто дразнили мальчика. Кроме монеток в воздухе зависали каменные и кирпичные уровни, на которые можно было запрыгнуть. По ним ещё было очень удобно убегать от врагов, если возникала такая необходимость.

«Чтобы так высоко прыгать, нужно превратиться как минимум в кенгуру», – подумал Женя. И тут же с опаской осмотрел себя, вдруг в этом странном мире мысли могут становиться реальностью. Но нет, по-прежнему, он оставался самим собой.

Мальчик решил, что первым делом необходимо освоить прыжки. В длину, чтобы перепрыгивать через пропасти и провалы, в высоту, чтобы путешествовать по каменным и кирпичным кладкам, а так же для сбора золотых монет. Без умения прыгать – на 8-ом уровне делать нечего, это факт.

Он присел, оттолкнулся от земли и ... полетел. То есть, это ему только показалось, что полетел. Потому что подпрыгнул мальчик так высоко, словно на его ногах были пружинки. И это оказалось совсем несложно, как будто его компьютерное тело только и ждало сигнала, чтобы показать свою прыгучесть.

– Ура! Лечу! – воскликнул Женя.

Это было потрясающее ощущение. Мальчик в полёте сбил несколько золотых монет, и вместо того, чтобы упасть на землю, они с приятным звяканьем взлетели вверх и исчезли в мешке с золотом.

Женя даже засмеялся от радости. Он приземлился, снова подпрыгнул, пробежался по одному из каменных уровней, сбивая монетки, и вдруг резко затормозил на самом краю обрыва.

– Ой!

Перед ним лежала пропасть. Расстояние, которое он должен был перелететь, казалось таким большим, что даже «пружинок» в его ногах было бы недостаточно.

– Конечно, можно рискнуть, ведь у меня есть три жизни... – пробормотал Женья, заглядывая в бездонный провал прямо перед собой, но, поразмыслив, все-таки не стал прыгать. А, наоборот, повернул назад. Он вспомнил, что в самом начале этого уровня спрятано секретное место, в котором можно раздобыть для себя дополнительную жизнь.

Игроку пришлось поплутать между кирпичными кладками, чтобы найти этот потайной уголок. Оказавшись, как ему казалось, именно под тем кирпичом, в котором хранилась секретная жизнь, Женья помедлил немного. Нужно было подпрыгнуть и удариться головой о нужный камень, чтобы тайник открылся. Интересно, защитит ли шлем от удара?

Шлем защитил. Казавшаяся твёрдой кладка от удара спружинила так, как будто была не кирпичной, а резиновой. Женья запрыгал, словно мячик, между нижним уровнем и верхним. Пришлось сделать над собой усилие, чтобы остановиться и перестать прыгать. А самое главное, что место он нашёл верное, потому что из кирпича медленно выплыло красное сердце. Оно величаво поднялось вверх и присоединилось к остальным жизням игрока. Теперь на небе равномерно бились четыре сердца.

– Есть! – обрадовался Женья.

После успешно проведённой операции под названием «Запасное сердце», можно было попробовать перепрыгнуть пропасть. Как бы ни было страшно это делать, в игре свои законы – чтобы выиграть, надо двигаться вперёд.

Кое-что очень беспокоило мальчика: он не понимал, почему больше не прилетали пчёлобомбы, а самое главное, не появлялся никто из остальных врагов. Он провёл в игре уже много времени, но ещё ни разу не встретился с враждебно настроенными обитателями. Если не считать медовой атаки пчёл, конечно. Это казалось странным, потому что уровень должен был кишмя кишеть разными неприятными существами.