

Алексей Федоров

Ген геймера



ЛитРес: Самиздат
Москва

УДК 82-312.9
ББК 84(2)6
Ф33

Федоров А.

Ген геймера / Федоров А. — Москва: ЛитРес: Самиздат,
2021. — 340 с.

ISBN 978-5-532-98250-5

Жить в семейке про-геймеров не так весело, как многие могут подумать. С детства я ненавидел игры, ведь меня буквально заставляли в них играть. И что же теперь, когда я нацелился на универ? То же самое! Прими участие в бета-тесте виртуальной игры или... В общем, пришлось участвовать. Кхм. Что может сын двух "про" в новой виртуалке? Найти себе невесту из клана боевых искусств, использовать магию богов раньше самих богов, заставить игру отменить решение админов и... Что? В этой игре можно получить сверхспособности!?

ISBN 978-5-532-98250-5

© Федоров А., текст, 2019
© Omiko Trading LTD., оформление, 2021

Содержание

Глава 0 День их первой встречи	4
Глава 1 И явились чудовища...	16
Глава 2 Имя, сотрясающее небеса	30
Глава 3 Первый раз, первый класс	49
Глава 4 Мир под завесой света	73
Глава 5 Когда-то его звали...	92
Глава 6 Второй этап	107
Глава 7 Гильдия, которой нет	123
Глава 8 Баланс	139
Глава 9 Первый шаг	158
Глава 10 Беспольный класс	173
Глава 11 Новый вызов	187
Глава 12 Раз, два... встряли!	199
Глава 13 Испытание	211
Глава 14 Столкновение сил	224
Глава 15 Рождение героя	237
Глава 16 Арена духов	251
Глава 17 Игрок – Геймер	262
Глава 18 Ловушка для сильнейшего	276
Глава 19-20 Подарок	292
Глава 21 Эгоизм	324

Глава 0 День их первой встречи

Что есть величайшее Зло? Это то, что творит беды и при этом остается предельно и искренне обожаемым

теми, кого перемололо своими жерновами. Существой такое Зло, оно было бы величайшим.

Пример? Тогда я бы сказал, что это... что-то среднее между любовью и неблагодарностью.

Рыцарь Зла Родрик

(Девиз: " Живущему по чести совесть не нужна ")

– Можешь одеваться, – произнесла сурового вида врач, ставя печать на обходной лист. И следом с довольной улыбкой добавила, – годен.

Не поймите неправильно. Речь идет не об армейской службе. Этот осмотр необходим для того, чтобы определить подхожу ли я для участия в закрытом тестировании первой виртуальной игры полного погружения под названием «Десятка». Более сотни миллионов желающих и всего десять тысяч мест, одно из которых досталось мне. С завтрашнего дня начнется инструктаж, и тестеры первый раз войдут в игру.

– Еще кое-что, – остановил меня голос врача. – Заполни маленький опросник. На результат это не влияет – ты уже принят, – поэтому прошу отвечать честно.

Я пробежал по листку взглядом.

Анкета участника закрытого бета-тестирования технологии замещения реальности

Имя -

Пол -

Возраст -

Представителем какой профессии вы видите себя в будущем? -

Сколько времени (часов в сутки/лет) вы проводите за играми -

Какая игра занимает первое место в вашем личном рейтинге? Почему? (Дайте максимально развернутый ответ) -

Стоило мне подумать об имени, которое мне дали родители, как захотелось завывать в голос. Если подумать, все началось именно тогда – в день их первой встречи...

24 года назад

– Итак, до начала крупнейшего турнира в истории развлекательного центра «GameWorld» осталось всего пятнадцать минут! Все, кто не успел подать заявку на участие, пройдите к регистрационным терминалам! Повторяю, пройдите к регистрационным терминалам!

Звуки голоса разносились из колонок, прикрепленных над потоком безумной толпы, которая ринулась регистрироваться с таким напором, будто там раздавали билеты в рай. Для многих так оно и было. Сотни фанатов игр всех мастей собрались здесь, чтобы доказать свое превосходство. Делать это предстояло как на древних автоматах, так и на передовых консолях. Для сегодняшнего турнира «GameWorld» собрали внушительную коллекцию игровых приспособлений.

Первое из состязаний – турнир на игровом автомате с двумя сотнями файтинг-игр. В подобных битвах важны не только личные качества и таланты игрока, но и характеристики машины. Каждый участник должен предельно точно знать параметры своего неживого напарника. Именно поэтому многие заняли места заранее. Одним из них был четырнадцатилетний парень с усталым взглядом и лохматой головой, что вместе с помятой одеждой придавало ему далеко не презентабельный вид.

Если бы знакомые проходили мимо и позвали его по имени, вероятнее всего, он бы их проигнорировал. Стоило ему вступить в игру, как он преображался. В один миг переставал ассоциировать себя с живым существом, отождествляясь с игровым именем – 11111111. *Восемь единиц*. Восемь поколений игровых систем. Он считал себя лучшим игроком на каждой из них, и от сегодняшнего турнира ожидал лишь одного – своей безоговорочной победы.

Претендент на звание лучшего взял из торгового автомата банку виноградной газировки. Облокотился на перила, наблюдая за бушующим человеческим морем внизу. Казалось, на это многоцветье можно смотреть вечно. Первое состязание будет проходить на верхнем – пятнадцатом – этаже игрового центра, но большинство из участников даже не знали об этом. «Есть ли здесь хоть один стоящий противник? – думал *Восемь единиц*. – Остается надеяться, что этот турнир не будет слишком скучным.»

Раздался шум от автомата. Кто-то еще решил промочить горло перед состязанием. *Восемь единиц* ощутил легкую вибрацию перил, скосил глаза влево. На ограждении сидела девушка. Одной рукой держала пакетик с апельсиновым соком, другой – слегка касалась узкой полоски покрытого пластиком металла. Взгляд ее скользил по толпе внизу.

В центре здания «GameWorld» громадная вертикальная шахта. Никаких перекрытий. «Расстояние от пола одного этажа до пола следующего – три с половиной метра. Мы находимся на пятнадцатом – это сорок девять метров. Плюс высота перил – полтора, плюс подъем до уровня глаз... – *Восемь единиц* всмотрелся в лицо незнакомки. – Ни малейших признаков паники. Похоже, она – заблудшая душа. Для таких мир игр и реальность неотличимы, и эта ее прическа... – на голове девушки светлые волосы были собраны в два хвостика над ушами. Два распущенных на концах венчика смотрели в стороны, создавая странное впечатление точащих из головы светлых штырей. – Она что, фанатка Шрека? Таким, как она, увлекаться играми точно не стоит. Слабые духом. Они не подчиняют игровую реальность, а сгибаются под ее гнетом. Подобным никогда не победить меня. А эта... не удивлюсь, если в ее голове бродят мысли как бы попробовать человечинки. Людоедка...»

Объявили о пятиминутной готовности к началу турнира. Свободные места стали очень быстро занимать опаздывающие игроки. Восемь единиц вернулся на свое поле битвы. Сигнал! Противники погибали один за другим, он побеждал их как несмышленных детей. Финал первого этапа турнира и его противник...

«Какого?..»

Восемь единиц сильно удивился, когда увидел ник противника – 00000000.

«Восемь нулей? Это мой подражатель?»

По условиям турнира, битва продолжается до двух побед подряд. На первое состязание было отведено три часа. За сорок минут количество участников сократилось до двух. Однако к концу трехчасового периода победитель... так и не был определен.

Восемь единиц побежал на четырнадцатый этаж, чтобы успеть к началу следующего состязания – шутер на вылет посреди огромной карты. Он мысленно просчитывал стратегию. Сколько допустимо смертей, сколько необходимо убийств для гарантированной победы. Рядом мелькали игровые автоматы, еще один рывок... вокруг пустота, а впереди лестница. И тут Восемь единиц заметил что-то сбоку. Глаз, словно язык хамелеона, рванулся к цели, ощупал и передал в мозг картинку, от которой ноги едва не перестали бежать.

– Людоедка?!

– Дворняга?!

Они выкрикнули это одновременно, с одинаковой интонацией удивления и шока. И как только до них дошли слова, сказанные другим, лица синхронно исказились в ярости.

– Да как ты смеешь, подражатель(ница)?!!! – звуки вышли из их ртов синхронно, но оценить эту странность они не смогли. Внутри вскипел безумно-дикий коктейль чувств. Это была ненависть со второго взгляда. Призы турнира вмиг потеряли смысл. Все, о чем они могли думать – это страстное, неутолимое желание растоптать противника. Эта жажда иссушила их добродетель, оставив лишь беспощадных монстров.

Они опоздали к началу второго состязания, и когда вошли в игру, сражение шло полным ходом. Фавориты данного этапа снисходительно-картинно убивали противников, но когда появились еще два игрока, ход битвы полностью изменился. В один миг лидеры были сброшены со своих пьедесталов. На игровом поле резвились вестники апокалипсиса и жнецы в одном лице.

Состязание двух фракций превратилось в состязание двух человек. Участвовать в этом этапе турнира пожелали более пятисот

игроков, и среди них не нашлось ни одного, кто сумел бы пережить *Восемь единиц* или *Восемь нулей*. Всех и каждого захватила эта напряженная атмосфера. Наблюдатели говорили, что эти двое играли так, будто от этого зависят их жизни. Однако... Те, кто сражался вместе с ними знали, что все иначе. В этой битве на кону стояло нечто большее, чем жизнь. И это находило отклик в сердце каждого участника турнира. На чьей бы стороне они не оказались, игроки выкладывались на полную, чтобы защитить самое ценное, что имели – честь геймера.

Тот турнир длился три дня. Восемь единиц и Восемь нулей проходили этап за этапом, но так и не смогли вырвать друг у друга окончательную победу. В каждом из состязаний на каждом из этапов первое место делили эти два игрока. По итогам турнира они отказались брать призы до тех пор, пока не смогут одержать победу над соперником. СМИ боролись за право взять интервью у парочки, которая смогла походя побить несколько рекордов книги Гиннеса, касающихся игр. Весь мир геймеров запомнил этот турнир под названием *Битва Кода*.

23 года назад

Она напряженно следила за противником на дисплее консоли, когда рядом появилась тень.

– Это тебе, – запахло розами, но она не могла себе позволить ослабить концентрацию ни на мгновение. – Э... ты даже не посмотришь на меня?

– Я занята.

– Брось! Ты любишь игры, но я же вижу, что персонажи не двигаются.

– Идиот... Ты видишь расстояние, на котором они находятся?

– Эм... это... близко?

– Это дистанция пикселя[1]! Сдвинь персонажа на один пиксель ближе и станет возможно провести захват, после которого начнется финальная комбинация.

– Финальная?

– Из нее невозможно выбраться. Когда мастер игровых сражений успешно провел первый шаг финальной комбинации, прекратить череду захватов и ударов уже невозможно. Иными словами, в битве мастеров первая ошибка – становится последней[2].

– Ты же не думаешь, что я поверю в этот бред? Кто бы мог подумать, что ты такая стеснительная...

Тень качнулась, шип розы коснулся ее кожи. Тело среагировало инстинктивно. Концентрация ослабилась на кратчайшее мгновение, но этого хватило, чтобы проиграть. Именно в этот момент противник начал свою атаку, будто зная, что она снизила бдительность. Ей оставалось лишь наблюдать, как ее персонажа ломают в захвате, отправляют апперкотом в небо, прерывают падение потоком огненных ударов, телепортация и новый захват. Черда приемов опустошала полосу здоровья. Будь это книга или комикс, она бы использовала секретную последовательность клавиш, и смогла совершить невозможное – прервать финальное комбо, но... это реальность, а программа неумолима. В игре нет такой функции. Это проигрыш. Второй проигрыш подряд...

На ее глаза навернулись горькие слезы поражения. «Это конец? Вот так все закончится? Я... умру? Да... это моя смерть, как переходового игрока. Гордость геймера более не позволит мне называть себя Восемь нулей... Восемь – количество жанров компьютерных игр[3]. Нуль – фигура, которой до обретений совершенной формы остался один шаг. Я мечтала однажды превратить эти нули в круги, как символ достижения совершенства во всех восьми жанрах, но теперь этому не суждено сбыться...»

– Ты... из-за тебя... я ослабила концентрацию и...

– Ааааа!!! – в коридоре раздался крик. Шум и ругань приближались к двери классной комнаты.

Дверь распахнулась. В проеме стоял и тяжело дышал парень пятнадцати лет в помятой одежде со странной коробкой в руках. Прилизанные волосы смотрелись на его голове донельзя нелепо.

– Дворняга?!

– Эй-эй! Я между прочим причесался.

– Но ты все еще ходишь в помятой одежде.

– Черт! Она была выглажена, просто пока я бежал сюда, какие-то типы вздумали мне помешать. Один придурок принял меня за террориста, – она покосилась на коробку в его руках. При должном воображении это можно было принять за бомбу.

– Что... Что ты здесь делаешь?! Пришел поглумиться надо мной?! И... как ты тут оказался? Ты ведь живешь в... – она прикусила язык и покраснела. «Не стоит говорить, что я выясняла у журналистов, где он живет. Еще подумает, что я его преследую. Вот стыдно...». – В общем, если бы ты жил в нашем городе, я бы это знала.

– А! Это... как бы... в общем, я выяснил у журналистов, где ты живешь. Только не подумай, что я преследую тебя или вроде того. Дай мне объяснить! Я... – он откашлялся в кулак. Смущенное лицо приобрело оттенок решительности. Это было так забавно, что она невольно улыбнулась. – Еще в тот день я понял, что наша встреча – это милость судьбы. Нет, сначала я тебя возненавидел, но... С каждой битвой понемногу открывал глаза, и в один миг решил – как только одержу две победы подряд... как только... – его лицо словно облили кипятком, так оно покраснело. – Я решил признаться тебе в своих чувствах. И только что это случилось. Я... Я люблю тебя Восемь нулей! Давай встречаться!!!

Она заметалась, ее чувства были в смятении. Она думала о том, что ей нужно что-то ответить; о том, что его крик слышала, должно быть, вся школа; о своем внешнем виде и множестве других глупостей, и все это время молчала...

Он схватил коробку, с отчаянием в глазах сорвал обертку.

«Нет! Неужели, там и правда...»

То, что предстало ее глазам, вышибло из нее воздух, как удар Эдди Горду[4] – неожиданно и красиво. В коробке лежала Magnavox Odyssey[5]. Для истого геймера она значит то же, что автомобилиста первая машина Маркуса[6]. Исток. Начало всех начал. Запретный плод, изгнавший людей из привычного мира, открывший им крутую и каменистую тропу игровых приставок.

Перед ее глазами лежала ожившая мечта. Она робко протянула руку и коснулась этого чуда, опасаясь, что это окажется сном. И стоило только ощутить прохладу металлической поверхности, понять,