



Алекс ЛАНГ

МИР В КУБЕ

ПРОБУЖДЕНИЕ



**МОСКВА
2016**

УДК 821.161.1-312.9
ББК 84 (2 Рос=Рус)6-44
Л22

Составитель серии
Алексей Бобл

Разработка серийного оформления
Владиславы Матвеевой

В оформлении переплета использована работа
художника *Владимира Манюхина*

Ланг, Алекс.

Л22 Мир в Кубе. Пробуждение : [фантастический роман] /Алекс Ланг. — Москва : Издательство «Э», 2016. — 416 с. —(LitRPG).

ISBN 978-5-699-85313-7

Недалекое будущее...

Игровая индустрия развивается бешеными темпами. Супер-популярным стал Мир в Кубе. За вознаграждение игроки со стажем предлагают обычным его пользователям свою помощь: прохождение квестов, добыча артефактов, решение сложных вопросов. Такие люди называют себя хэлперами. Однажды одному из них, по имени Ал, предложили заработать на весьма сложном задании. Нужно было в ограниченные сроки прокачать перса довольно слабой расы. Ал взялся — уж очень привлекательным был куш, но вскоре стал замечать, что в игре творится что-то странное. Неписи начали вести охоту на обычных игроков...

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

ISBN 978-5-699-85313-7

© Ланг А., 2016
© Оформление.
ООО «Издательство «Э», 2016



Это стало уже рутиной: троды,
матрица, выход в симстим.

Уильям Гибсон «Нейромант»

PROLOGUE

ОТКРЫТАЯ МОГИЛА

Оун бежал на пределе своих характеристик. Будь у него время, добил бы уровень. Тогда можно было поднять ловкость до сотни и получить хороший бонус скорости. Но времени не было. «Крылья Дракона» практически нагнали рейнджера. Они и так заставили его скрыться в соседнем Кубе. А теперь окончательно захлопнули ловушку. Юг и восток перекрыты союзниками «Драконов», назад повернуть нельзя, а на западе только небольшой участок пустошей.

Игра для Оуна закончена. Его старания — лишь небольшая агония. Буквально через два-три часа все будет решено.

Оун стиснул зубы и еще раз сверился с картой. Без шансов...

На западе не было ни городов, ни данженков. Зато, если сделать крюк, можно попытаться снова уйти в горы и проскочить к переходу в Рок. Но... получится ли? Не раскроют ли «Драконы» его замысел? А если они уже оставили кого-то у перехода?

«Будто у меня есть выбор...»

«Похоже, действительно нет», — мысленно согласился сам с собой Оун.

И в самом деле, что ему оставалось еще? Выйти из игры, оставив метку? «Драконы» обязательно ее найдут и установят наблюдение. Как только Оун снова войдет в игру, он окажется в руках противника. Выходить без метки — глупость еще большая. Тогда при следую-



щем входе рейнджер окажется на стартовой локации родного Куба. А не расставить там наблюдателей — это расписаться в собственной глупости. Нет, «Драконы» не такие. Поэтому и остается только спастись бегством.

Бежать, бежать, бежать...

Надеяться, что он успеет проскочить пустоши и уйти в горы. Там будет проще — у рейнджеров нет штрафа при передвижении по «чужой» местности.

Внезапно Оун остановился. Осознание пришло парой секунд позже.

Это же...

Мобы!

Все пространство, насколько хватало взгляда, было заполнено многоуровневыми монстрами. Они походили на гигантских освежеванных горилл. Гладкая багровая кожа, огромные передние лапы, короткие задние, накачанный торс, небольшая голова с широким лбом и множеством мелких красных глаз. Мобы достаточно неповоротливы — они медленно передвигались, упираясь кулаками в землю, и натывались на собратьев. При этом все они были как минимум сотого уровня. А значит, очень опасны. Особенно для рейнджера семидесятого уровня.

Однако не только монстры заставили Оуна остановиться. Приблизительно в пятистах ярдах возвышалась темно-синяя арка телепорта. Это означало только одно — игра запустила новый данжен.

Хотя нет. Также это означало, что у рейнджера появился крохотный шанс на спасение.

Оун стал пристально вглядываться в арку. Навык идентификации был прокачан довольно скверно, поэтому много информации узнать не удалось. Повезло, что тот вообще сработал.

Название: Подземный город Зарлонгов

Уровень: 120

Статус: Неисследованный



Минимальное количество игроков: 1

Максимальное количество игроков: ???

Квесты: ???

Награды: ???

Репутации: ???

Достижения: ???

Немного. Однако и этого было достаточно. Если удастся пробиться к инстансу, «Драконам» придется очень туго.

Но вместе с этим вставал новый вопрос. Как низкоразрядному игроку пройти сквозь это море чудовищ? Маскировка? Если идентификация сработала лишь на треть, маскировка точно не поможет.

Оун открыл окно инвентаря. Эликсиры, еда, фолианты, квестовые ресурсы, прочий хлам. Ничего, что могло помочь в этой ситуации. Окно характеристик персонажа — основные параметры, зависимые, классовые навыки, профессии...

Стоп. А это что?

В графе специальных навыков значились две характеристики: «Крылья страха» и «Душа в пятках». Первая была частью игрового события. В честь Хеллоуина на стартовых площадках запущен специальный мини-инстанс. Все участники получили части маскарадных костюмов, сладости с бонусами, а также эту характеристику. На время события она прибавляла 5% к скорости передвижения. Но откуда взялась еще и «Душа в пятках»?

Рейнджер хлопнул себя по лбу и покачал головой. Вспомнил.

В первый же месяц игры, когда он еще не освоился, Оуна занесло на один внутриигровой турнир. Все участники были гораздо сильнее рейнджера. Ему не оставалось ничего, кроме как постоянно убегать от соперников, надеясь продержаться до конца тайма и пройти в следующий круг по ничьим. В итоге даже



сноровка рейнджера не спасла Оуна от полнейшего разгрома. Однако за свою тактику он получил специальный навык. На тот момент он казался унижительным, поэтому рейнджер постарался как можно скорее забыть про турнир и его последствия. Но сейчас «Душа в пятках» оказалась очень кстати.

При активации этой особенности все основные параметры скидывались до нуля и переходили в скорость. Иными словами, персонаж с таким набором характеристик мог погибнуть от одного подзатыльника, но для этого по нему нужно было попасть...

Оун нажал на пиктограмму навыка и с трудом устоял на ногах. В одно мгновение изменилось восприятие мира. Монстры стали двигаться будто сонные. Зато каждое движение рейнджера было таким молниеносным, что хотелось блевать. Вернее, хотелось бы, находишься Оун в реальном мире. Вирт блокировал некоторые ощущения, однако в режиме полного погружения иногда возникали наложения реальных чувств на игровые ситуации.

Сделав несколько движений и привыкнув к новому уровню скорости, Оун побежал к телепорту. Через пятьдесят ярдов его заметили. Раздался громогласный рев, и зарлонги двинулись в сторону рейнджера.

Медленно. Слишком медленно.

Оун рванул к левому краю. Затем дождался, когда в центре появится брешь, и кинулся туда. Одни зарлонги размахивали тяжелыми ручищами. Другие высоко подпрыгивали, тяжело опускались и издавали новый рык. Воздух вокруг них вибрировал, по земле пробегали волны. Очень похоже на оглушение или замедление. Но никто не успевал завершить атаку. Оун просто исчезал из одного места и появлялся в другом.

«Проклятье, почему я не вспомнил про эту особенность раньше? Всего час назад — и мне даже не пришлось бы уходить в этот гребаный Куб...»



Рейнджер выругался...

И едва не пропустил удар. Кулак зарлонга пролетел в дюйме от лица Оуна. Рейнджер захотел выругаться еще изощреннее, но подавил это желание. В следующий раз уже могло не повезти...

Две сотни ярдов.

Уходить от атак стало тяжелее. Монстры окружали телепорт плотным кольцом. словно пчелы, защищающие свою королеву. Или кто там у них...

Снова рев. На этот раз в опасной близости. Оун даже почувствовал спиной колебания воздуха. Скорость на секунду замедлилась, но потом вновь приняла прежнее значение.

Пятьдесят ярдов.

Почему-то бежать стало проще. Впереди — три зарлонга, по бокам около десяти, но они не обращали внимания на Оуна. Вместо того чтобы нападать, mobs бежали назад. Спустя пару секунд далеко позади раздался крик. Почти сразу за ним — душераздирающий вой. Такого рейнджер раньше не слышал.

Уже влетая в арку перехода, он оглянулся.

«Драконы» все-таки настигли его. Передовой отряд в десять человек появился на локации и тут же наткнулся на разъяренных зарлонгов. Уровень преследователей был выше уровня рейнджера, поэтому mobs сразу переключились на них. Застигнутые врасплох, «Драконы» тут же потеряли четверых. Однако нужно отдать должное лучшему клану Куба Флэт — оставшаяся шестерка с огромным трудом, но все-таки расправилась с нападавшим. Вот только для десятков новых монстров гибель одного не значила ровным счетом ничего.

Зато кое-что значила для Оуна. «Драконам» придется заплатить высокую цену, только чтобы пробиться к телепорту в Подземный город. Теперь задача рейнджера — еще больше усложнить жизнь бывшим соратникам...



«Игрок Оун [70] открыл новый инстанс «Подземный город зарлонгов»

Получено достижение: «Открытие Подземного города зарлонгов» (на 5% увеличивается опыт в любых данженах)

Соберите три достижения типа «Первооткрыватель», чтобы получить специальный навык «Кладовискатель»

Вы первый игрок, посетивший локацию «Подземный город зарлонгов». В качестве бонуса на время нахождения в нем ваши характеристики увеличены

Вами получено: «Благословение Первооткрывателя» (увеличивает ваш урон, а также уровень и скорость восстановления жизни/усталости на 10%)

Внимание! Вы переведены в режим удвоенного получения опыта

Будь поблизости хоть один зарлонг, Оуна не спасла бы даже суперскорость. На несколько секунд рейнджер просто ослеп от системных сообщений. А будь у него включен чат, слепота длилась бы еще дольше. Системки об открытии данженов или нахождении редких вещей видит каждый игрок этого Куба и двух соседних. Обычно после них в приват начинает сыпаться всякая чушь типа поздравлений, вопросов «Что это такое? Как туда попасть?» и даже угроз. Что какой-то нуб открыл это место раньше других...

Оун отогнал лишние мысли и осмотрелся. Достаточно объемный туннель шириной двадцать футов, высотой около десяти. Слабый свет давали редкие грибы на тонкой ножке, типа бразильской мицены, и кристаллы. Но даже этого света вполне хватало, чтобы рассмотреть все вокруг. Хотя, возможно, тут поработал и классовый навык «Глаз филина».

Рейнджер приблизился к самому большому кристаллу и попытался его отломать. После нескольких ударов рукоятью кинжала кусок поддался. Держа его



перед собой, как факел, Оун направился в глубь туннеля.

Сначала проход шел под небольшим уклоном вниз, под ногами чувствовался достаточно податливый грунт. Но через пару сотен ярдов туннель выровнялся и начал петлять. Еще приблизительно через сто ярдов он стал резко расширяться, а грунт сменился каменной поверхностью. Через пару секунд Оун вышел к просторному залу. Очертания свода терялись в высоте, а противоположный конец едва угадывался.

В центре помещения была установлена статуя. Она изображала огромных размеров зарлонга. Левая часть морды чудовища закрыта маской, правая изрублена секирой. Само оружие застряло в черепе сбоку. Зарлонг стоял на груде изломанных человеческих тел и держал на вытянутых руках рыцаря в полном доспехе. По сравнению с габаритами монстра человек выглядел карликом. В тех местах, где он держал рыцаря, металл порвался, как тряпка.

Несмотря на то что статуя выполнена из камня, Оун ощущал исходящее от нее напряжение. Казалось, еще чуть-чуть — и монумент оживет. Рев монстра затопит зал, резкий скрежет металла сменится хрустом костей и мокрыми шлепками развалившейся плоти...

Оун поспешно отвел взгляд от скульптуры. И едва не бросился назад — к выходу из данжена. То, что его не заметили, было чудовищным везением. Монумент произвел на рейнджера настолько глубокое впечатление, что он не сразу обратил внимание на остальных. Кто это был, сложно сказать — навык идентификации не работал. Фигуры в темных балахонах стояли на коленях и монотонно кланялись статуе зарлонга-титана.

Жрецы?

«Да какая, к черту, разница!»

Рейнджер поспешно убрал кусок кристалла в инвентарь. Вроде он был слишком далеко, чтобы его почувствовали. К тому же балахоны сидели спиной к про-



ходу. А может, они находились в трансе и в принципе ничего вокруг не замечали?

Так или иначе, на пути встала новая преграда. Три десятка жрецов, которые неизвестно какотреагируют на игрока.

На глаз ширина зала около двухсот ярдов.

«Попробовать проскочить? А если у этих жрецов есть какие-то способности — магия или типа того? От некоторых кастов уклониться невозможно...»

Что же делать тогда?

«По левой стороне балахонов заметно меньше. Рвануть туда? Или все-таки применить маскировку? Это сильно уменьшит скорость движения, к тому же нет никаких шансов, что способность сработает в таком месте...»

Оун еще раз взвесил все варианты и кинулся через зал. Секунду-две на него не обращали никакого внимания. Но стоило рейнджеру приблизиться к монументу, как поднялся гул. Оун кинул взгляд через плечо — балахоны перестали кланяться, но по-прежнему стояли на коленях. Теперь они читали что-то вроде молитвы, от которой их тела окутывала лиловая аура. Одновременно сбоку раздался мелкий дробный стук. Будто осыпался потолок. Оун перевел взгляд и едва не остановился...

Ему потребовалось сделать огромное усилие, чтобы продолжить бег.

Словно подсыхая глина, со статуи осыпался верхний слой. А под ним оказалась живая плоть. Ну, насколько это возможно для виртуальной реальности...

Оживший зарлонг повернул голову и встретился взглядом с Оуном. Рейнджер ожидал чего угодно — горящих глаз, ярости, презрения, жажды крови. Но не этого. Зарлонг внимательно следил за игроком и *оценивал* его. Еще мгновение — и колосс ухмыльнулся. Недобро, но без какой-то особой враждебности. Скорее, просто в предвкушении.



От такого поведения моба Оуну стало не по себе. Захотелось как можно скорее выйти из игры, и не важно, что будет с реликтом Крыльев Дракона. Лишь бы свалить отсюда и забыть это. Взгляд, полный жизни.

Чувство ничтожности и какой-то обреченности перед виртуальным гигантом...

«Господи, да откуда у этой твари такой взгляд?! Она будто осознает себя!»

Стон. Рыцарь в руках зарлонга тоже оказался живым. Он попытался выскользнуть, но монстр не ослабил хватку. Он перевел взгляд на пленника, только теперь в нем читалось одно разочарование. Разочарование и скука.

А затем зарлонг резко развел руки в стороны...

Оун был так ошеломлен, что не сразу понял произошедшее. Зал взорвался какофонией звуков: пронзительный скрежет, сдавленный хрип, короткий лязг, еще более пронзительный истошный визг, и... внезапная тишина... затем что-то лопнуло, порвалось, сухо хрустнуло, треснуло и снова затихло. А потом к ногам зарлонга тяжело шлепнулось нечто похожее на груды крупных узелков...

Когда пришло понимание случившегося, Оун был готов грохнуться в обморок, как сопливая школьница. И черт с тем, что вирт все это блокирует. Сознание, запертое в игровом теле, молило о пощаде. Оно хотело вернуться в реальный мир, потому что там можно запереться в сортире, а потом надраться каким-нибудь дешевым пойлом. А еще потому что там нет ничего подобного...

Фильмы ужасов? Чушь это все, бред! В фильмах всегда есть четкое разделение между живыми актерами, бутафорией и компьютерной графикой. Но другое дело — компьютерная игра с возможностью погружения. Боты и НПС в ней выглядят как обычные игроки. Они выполняют простые команды: выдают квесты, делятся советами, рассказывают новости, развлека-



ют, удивляют. Они вносят в игру подобие реальной жизни. Неудивительно, что многие воспринимают их как обычных людей. Даже в уставе кланов все чаще мелькает правило: «Относись к «местным» так, какого отношения хочешь к себе!»

И вдруг он видит такое...

Оун бежал, уже не отдавая себе отчета. До прохода оставалось не больше пятидесяти ярдов, но рейнджер сейчас думал о другом. Как можно скорее вырубить эту хрень и забыть все, что видел.

Внезапно рейнджера что-то сбilo с ног. Отбросило к стене и с силой приложило по голове. Уровень хп резко упал до красного сектора. Оун попробовал подняться, но снова упал. Пол оказался залит чем-то липким, а руки наткнулись на длинный осклизлый предмет. «Глаз филина» услужливо подсветил этот «предмет», и сознание Оуна снова забилося в конвульсиях. Рейнджер кинул взгляд на зарлонга. Монстр замахнулся для броска второй половиной разорванного тела...

А на морде зверюги появилось выражение истинного наслаждения.

Спотыкаясь и снова падая, Оун рванул к проходу. Понимая, что времени не осталось и держится он только на бонусах за открытие данжена, достал на бегу реликт. Тот самый, ради которого все и затевалось. Совсем близко что-то с отвратительным чавканьем взорвалось. Оуна окатило холодными брызгами. Он постарался не думать об этом.

Двадцать ярдов, проход раздвоился. Оун выбрал левый. На повороте хотел оглянуться, но в последний момент передумал. Где-то впереди раздался громкий топот. Сзади ему вторил жуткий хохот.

Рейнджер уже не следил за окружением, поэтому даже не заметил, как земля ушла из-под его ног. Лишь краем глаза Оун успел увидеть внизу окровавленные кольца.

«Похоже, конец...»



«И слава богу!»

Пронзительный скрежет, сдавленный хрип, короткий лязг, и тишина...

Сэм с трудом откинул крышку вирт-капсулы. Первые десять минут он просто лежал и смотрел в потолок. Перед глазами до сих пор стояли эти ужасные сцены. Темный зал. Осмысленный взгляд. Улыбка превосходства. Грубая казнь. Страх, какого Сэм в жизни никогда не испытывал. Бездумное паническое бегство. Довольный хохот.

Сэм облизал пересохшие губы.

— Господи, что за психи делали эту игру?

Нужно было выбраться из капсулы и сходить в душ, но не было сил. Руки тряслись, ноги как куски ваты. Все силы остались там, в этом гребаном Подземном городе. Сэм прикрыл глаза и тяжело вздохнул. Даже осознание, что реликт теперь находится вне досягаемости, не успокаивало его.

Напротив, у него появились сомнения в правильности своего поступка...

