

— GADGET —
ПРОЕКТ ДМИТРИЯ СИЛОВА



ВЛАДИСЛАВ ВЫСТАВНОЙ

ЗОНА ДОСТУПА

РОМАН-ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ:
НЕ ИГРАЙ В СОБСТВЕННУЮ ЖИЗНЬ!

Снайпер

Владислав Выставной
Гаджет. Зона доступа

«АСТ»

2018

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

Выставной В. В.

Гаджет. Зона доступа / В. В. Выставной — «АСТ»,
2018 — (Снайпер)

ISBN 978-5-17-106402-0

«Мир киллеров» – новейшая игра с полным эффектом присутствия. Выбор оружия, опасная цель и война всех против всех в мире, неотличимом от реального. Карьера, рейтинги, хайп, но главное – громадный джекпот за победу в турнире. Здесь все, что нужно, чтобы получить запредельную дозу адреналина и прославиться в мире киберспорта. Новому игроку с ником Провидец не нужны ни адреналин, ни рейтинги. Он пришел с настоящей войны. Его цель – главный приз, деньги на спасение близкого человека. Но что-то пошло не так. Драйвовая игра предстает совсем в другом виде перед геймерами. Провидец – на краю смерти. Подаст ли ему кто-нибудь руку помощи, пусть даже из Ада?

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

ISBN 978-5-17-106402-0

© Выставной В. В., 2018
© АСТ, 2018

Содержание

Пролог	6
Глава первая. Геймер	13
Глава вторая. Игра на выбывание	22
Глава третья. Пробуждение	36
Конец ознакомительного фрагмента.	46

Владислав Выставной

Гаджет. Зона доступа

© В. Выставной, 2018

© ООО «Издательство АСТ», 2018

* * *

Пролог

В глазах Тины отразилась рекламная голограмма – медленно вращающиеся золотые пули.

– Перед вами прекрасный образец автоматического оружия – штурмовая винтовка бельгийского производства FN FAL. В варианте ручного пулемета с укороченным и утяжеленным стволом, оптическим прицелом и складными сошками представляет уникальное сочетание боевых качеств. Вы можете использовать это оружие в качестве снайперской винтовки на дистанции до тысячи метров. Переключив переводчик режимов огня, вы можете превратить винтовку в ручной пулемет с впечатляющей огневой мощностью. Если зарядить это оружие новейшим бронебойным патроном стандарта НАТО, в ваших руках оказывается серьезный аргумент для противника и мощная заявка на победу. Разумеется, патроны повышенного могущества идут по особой цене, но и возможности стандартного патрона данное оружие использует на все сто процентов!

Голос оружейника был хорошо поставлен, и речь его звучала крайне убедительно. Можно было подумать, что этот добродушного вида полноватый седовласый человек действительно увлечен своим делом и владеет всеми тонкостями оружейного дела. При этом движения его не были отточенными, как у отставного спецназовца, он казался просто «продвинутым любителем», что вызывало к нему еще большую симпатию, делая его эдаким «своим парнем». И стоило определенных усилий вспомнить, что перед потенциальными покупателями всего лишь программа. Так же как интерьер оружейного магазина – всего лишь информационно-торговый блок популярной нейрофонной игры, название которой, отлитое в металле, нависало над головой на черных цепях:

WORLD OF KILLERS

Завершив презентационную речь, оружейник вскинул штурмовую винтовку, в эффектной стойке припал к оптическому прицелу и выстрелил в сторону манекенов, которые стояли в дальнем углу магазина. На центральном манекене заметно подпрыгнула каска – теперь в ней зияло аккуратное пулевое отверстие.

– Превосходная точность при стрельбе одиночными! – причмокнув от удовольствия, сказал оружейник.

Он опустил оружие, хитро поглядел на посетителей:

– А теперь – очередь!

И лихо, от бедра, разрядил магазин в тот же самый манекен. Фигура, словно агонизируя, дергалась и разлеталась клочьями, разбрызгивая имитатор крови из упругого желеобразного тела. Выглядело эффектно, но почему-то рождало в мозгу вопрос: «Интересно, а как в реальности?»

Очередь оборвалась, но еще секунду звенели прыгающие по полу гильзы. В довершение на пол грохнулась голова манекена. Продырявленная каска покрутилась, как брошенная кастрюля, и замерла в клубах пороховой гари.

– Как тебе? – улыбаясь прекрасной белозубой улыбкой, спросила Тина.

– Неплохо для имитации, – признал Прохор. Машинально коснулся пальцем «таблетки» нейрофона в ухе. – Я не особо люблю все эти виртуальные штуковины...

– Не желаете ли опробовать? – оружейник ловко сменил магазин и протянул Прохору штурмовую винтовку.

– Даже не знаю...

– Учебная игра – совершенно бесплатно!

Прохор взял в руки оружие, погладил металл. «Ничего себе, – подумал он. – Увесистая штука. Как настоящая». По ощущениям винтовка ничем не отличалась от реального оружия. Впрочем, давно пора бы привыкнуть к дополненной реальности, которую дарил нейрофон.

Как и все остальные, Прохор вполне охотно пользовался возможностями гаджета – от походов в виртуальные магазины до спортивных игр.

Впрочем, игроманом он так и не стал. Видимо, азарт – это что-то генетическое. Одним нравятся игры, другим нет. Не зря его иногда упрекали, мол, скучный ты человек, Прохор. Сам он предпочитал думать, что он не скучный, а практичный. Ему всегда нравилось ставить перед собой реальные цели и достигать их. Отдавать приказы и исполнять их. Потому-то теперь, когда его вышвырнули из стройного армейского мира в мир реальный, он ощущал себя немного не в своей тарелке.

Наверное, от этой потерянности он и согласился на предложение Тины – поиграть в «почти настоящую войну». Она-то думала, что он по войне тоскует. Помочь ему хотела в меру своего понимания.

Наивная. Он тосковал не по войне. Ему не хватало «настоящего» – того, что не найдешь среди нейрофонных иллюзий. Хотя, если честно, в этом его многие не понимали. Сослуживцы и то считали Прохора чудачком. В армейской жизни нейрофонная дополненная реальность вполне себе помогала. Главное было не переборщить с глубиной погружения. А то, неровен час, бросишься с виртуальным мечом на реальный танк, приняв его за какого-нибудь дракона. Но тут уже проблемы не нейрофона, а психиатра.

Так что до этого момента Прохору не приходилось держать в руках виртуального оружия. Да и желания никакого не было. Зачем, когда ты несколько лет подряд имел дело с оружием настоящим?

– Ну, что, сыграем? – продолжая улыбаться, предложила Тина.

– Даже не знаю... – задумчиво проговорил Прохор. – У нас не принято «играть» с оружием. Если ты взял его в руки – значит, или учения, или боевое задание.

– Да брось, Про. Ты же давно не в армии.

– Все не могу привыкнуть к этому.

– А ты привыкай! В нашем мирном болоте оружие – всего лишь способ снять стресс и повеселиться. Ну, как – доставишь девушке удовольствие?

Прохор залюбовался подругой. Он не уставал удивляться, откуда у этой красивой и хрупкой с виду девчонки такой боевой нрав? Оружие ее всерьез заводило – как и все, связанное с насилием. Наверно, потому она и влюбилась в него, недавнего лейтенанта сил быстрого реагирования. Даже тот факт, что его с треском вышвырнули из рядов, ничуть ее не смущал, а, наоборот, возбуждал еще сильнее. Кем он казался ей – бунтарем, хулиганом, испорченным и дерзким малым? Все было несколько сложнее – но какой смысл объяснять красоте то, что должно оставаться в папке под соответствующим грифом, скрепленное подпиской о неразглашении?

Так и с этой игрой, ему самому даже в голову не пришло бы развлекаться подобным образом. Но Тине хотелось веселья, и она была уверена, что друг с удовольствием составит ей компанию.

Чего только не сделаешь для любимой. Прохор улыбнулся ей в ответ, вскинул штурмовую винтовку и, почти не целясь, расстрелял одиночными весь этот жуткий выводок манекенов – по паре пуль в каждую голову.

Тина восторженно вскрикнула, хлопнула в ладоши.

– Великолепный результат! – восхитился оружейник. – С такими навыками я предлагаю вам внеочередное участие в эксклюзивной миссии «ЗАПАХ НАПАЛМА». И дарю от нашего оружейного магазина эту штурмовую винтовку, пять запасных магазинов к ней и вот этот мачете времен вьетнамской войны – незаменимая вещь в предстоящей миссии!

– Класс! – воскликнула Тина, щелкнув затвором своего М-16. – Схлестнемся с узкоглазыми!

Они тихо двигались по узкой тропе среди густой, дикой растительности. Было жарко и влажно, одежда липла к коже. Виртуальные джунгли казались неотличимыми от настоящих – разве что геймплей не заставлял игроков собственноручно прорубать проходы в зарослях.

Молотя лопастями, «Ирокезы» заложили вираж и скрылись за верхушками деревьев. По легенде их передовой разведывательный взвод высадили в глубоком тылу противника.

Сам Прохор предпочел бы играть за Вьетконг. Просто потому, что с детства въелось в сознание, что они – «свои». А янки, соответственно, – «убийцы детей» и прочая мразота. Но данная миссия не имела российской локализации, и в ней предлагалось играть только за западную версию сил добра.

Плевать. Это всего лишь игра. Главное, не забывать о этом.

Взвод состоял сплошь из незнакомцев, собравшихся в игровой зоне случайным образом. В отличие от чисто виртуальной сетевой игры, игроки присутствовали здесь физически – нейрофон лишь преображал реальность вокруг, превращая какой-то пустырь в достоверное подобие джунглей времен вьетнамской войны.

Тина двигалась по левую руку – грациозно и бесшумно, как дикая кошка. Глаза ее сверкали хищным огнем, в тактическом гриме девушка была особенно прекрасна. Прохор никак не мог свыкнуться с происходящим, которое тяжело было воспринимать всерьез – даже превосходные декорации не могли убедить его в этом. Наверное, надо пережить настоящие бои, увидеть настоящую смерть, ощутить вкус живой крови на губах, чтобы уловить здесь фальшь.

Впрочем, остальные, похоже, не замечали налета искусственности в происходящем. Или же это не имело для них никакого значения.

Они просто играли.

Пискнула рация – связист впереди рефлексивно кивнул, получая команды. Что-то быстро сказал командиру – невысокому пареньку с самым высоким рейтингом во взводе, судя по бледным символам, плывущим над его головой. Что ж, справедливо. Несмотря на опыт реальной войны, игровой рейтинг Прохора на данный момент был нулевым. Если не считать расстрелянных манекенов, он не успел ничем отметиться на этом иллюзорном поле битвы.

– Внимание! – донесся голос командира. – Разведка сообщила: впереди засада Вьетконга. Занять круговую оборону!

– Сейчас жара начнется! – возбужденно пробормотала Тина, передергивая затвор штурмовой винтовки.

Игроки быстро собрались в круг – спина к спине, неловко ощетинившись стволами. Машинально встав в круг вместе со всеми, Прохор опустил ствол и недоуменно огляделся.

– Вы чего так плотно встали? – проговорил он. – Эй, командир, куда смотришь – нас же всех так положат с одной очереди!

– Чего умничаешь, ламер? – недовольно отозвался командир. – Судя по рейтингу, не тебе советы давать!

– А, ну сам смотри, – мрачно усмехнулся Прохор.

Взял за локоть Тину и силой потащил из строя.

– Ты чего? – удивилась девушка. – Куда ты меня тащишь?

– Заляжем в сторонке, чтобы нас не положили сразу. Видишь, бугорок с травкой такой жухлой? Вот, в ней и схоронимся.

– Да брось ты, не усложняй! Это же не армия – это игра! Здесь не работают приемы, к которым ты привык в реальности!

– Даже если это игра – то я предпочитаю выиграть, – веско сказал Прохор. – Раз уж я согласился отправиться с тобой в этот «Мир убийц», то лучше быть убийцами, чем убитыми. Согласна?

Тина коротко поглядела на него, как показалось, с иронией. Но больше не сказала ни слова, молча подчинившись приятелю. Более того, ей просто нравилось подчиняться. Ей было

интересно, чем дело кончится, – как будто предстояла не смертельная схватка, а какая-то глупая игра...

Стоп, это же и есть игра! Черт, к этому трудно привыкнуть, когда в руках самое настоящее оружие. По крайней мере, выглядит оно именно так.

Чтобы заглушить нарастающую неловкость, он выхватил из ножен мачете и принялся яростно прорубать проход в густых лианах. Едва они с Тиной проползли на четвереньках в глубину зарослей – началось.

Это походило не столько на нападение врагов, сколько на атаку бешеных обезьян. С дикими воплями со всех сторон ринулись сухощавые низкорослые фигуры в конических плетеных шляпах. «Калашниковы» в их руках выплевывали смертоносный металл. Круг обороняющихся в ответ рывкнул стволами М-16 и двумя ручными пулеметами огневой поддержки. Захлопали, засверкали взрывы гранат.

Проход с Тиной наблюдали все это из жухлого кустарника на бугорке. Обзор отсюда был неплохой, и вполне можно было подстрелить несколько вьетконговцев, но Проход не спешил. Он всматривался в происходящее и оценивал ситуацию. Несколько раз Тина порывалась броситься в образовавшуюся «собачью свару», но Проход остановил ее, прижав к земле, и стрелять не позволил.

– Их слишком много, – процедил он. – Откуда они только лезут?

– Так что же, ждать, пока наших перебьют? – пикнула в ответ девушка.

– Цыц, дура. Посчитай их навскидку – у нас тупо патронов не хватит!

– И что же делать?

Проход ответил не сразу. Он изучал поле боя. Большая часть игроков уже легла под пулями врага. Правда, вьетнамцев накрошили тоже немало. Разъяренные желтолицые перли теперь на последнего оставшегося в живых пулеметчика. Тот отступил и даже умудрился занять удобную позицию у подножия обрыва, к которой не так-то просто было подобраться. Вьетконговцы уже завалили своими трупами все подходы к его укрытию, но справиться с пулеметчиком пока не могли. Казалось, врагам нет числа: их будто и не становилось меньше.

– Надо авиацию вызывать, – с прищуром сказал Проход. – Врезать гадам, чтобы неподвадно было.

– Ты чего, Про? Какая авиация? Ты условия миссии слышал? Только стрелковое оружие, гранаты, ножи...

– Ты всегда играешь по правилам? – Проход скосился на Тину.

Та лишь раздраженно дернула плечом. Медленно, чтобы не засекли движение, он достал фляжку. Отхлебнул. Удивленно крякнул:

– Это же ром! Будешь?

Протянул фляжку Тине. Та отхлебнула, поперхнулась и едва не закашлялась. Проход похлопал ее по спине, не отрывая взгляда от поля боя. Тина хихикнула. Это было чревато: похоже, ее сейчас пробьет на «ха-ха», и тогда вьетнамцы гарантированно засекут их. Девчонка была слишком расслаблена, ощущая себя в привычной обстановке. Впрочем, как и все в перебитом взводе.

Решение пришло спонтанно.

– Прикрой меня! – бросил Проход Тине и быстро пополз вперед.

– Наконец-то! – буркнула в ответ Тина.

В отличие от «профессионально деформированного» парня, она играла, а не воевала всерьез. А потому бесстрашно открыла огонь, мгновенно переключив внимание врага на себя. Под этот шумок Проход ползком добрался до трупов товарищей по взводу. На несколько секунд завис, пытаясь сообразить – как это получается: убили понарошку, а тела изувечило круче, чем в реальном бою. Все-таки нейрофонная сеть творила чудеса. Даже его собственный страх

сейчас был практически настоящий – как тогда, когда он в реальности дрался с экстремистами-смертниками.

Задвинув предательское волнение куда поглубже, он подполз к убитому командиру. Оглядел тело. Не найдя ничего полезного, переполз к трупку радиста. Надо же, этому оторвало голову. Ничего себе, «игрушечки» – более чем натурально получилось.

Впрочем, это сейчас не важно. Вынув из скрюченных мертвых пальцев трубку радиотелефона, приложил ее к уху и стал щелкать переключателями, крутить верньер настройки.

– Всем, кто меня слышит! Всем, кто меня слышит! На нас напали! Взвод уничтожен! Вызываю огонь на себя! Повторяю: вызываю огонь на себя! Сожгите здесь все напалмом к чертовой матери!

Представив, как это выглядит со стороны, он не сдержался и захохотал. Тут же его тряхнули за плечо. Это была Тина. Смотрела она на него озабоченно:

– Ты чего, спятил?

– Извини, нашло что-то, – усмехнулся Прохор. Замолчал, прислушался, поднял указательный палец. – Слышишь? Пулеметчик замолк. Похоже, только мы с тобой остались.

И точно: в джунглях со всех сторон к ним стали приближаться, не особо таясь, характерные серые конусы. Послышалась приглушенная азиатская речь. Понимая разумом, что это всего лишь игра, Прохор при этом ощутил иррациональный страх. Таиться больше не было смысла. Он вскинул оружие, прицелился в ближайший плетеный конус.

– Бей коммуняк! – заорал Прохор. – Сдохни за своего Хо Ши Мина, узкоглазый! И ты хочешь? На! На! Господи, хорошо, что меня сейчас дедушка не слышит...

Прижавшись спина к спине, они отбивались, уже ни на что не рассчитывая. Швырнул в кусты пару гранат. Отлетевшая в сторону плетеная шляпа засвидетельствовала, что гранаты не пропали даром.

Однако странно: враг почти не стрелял в ответ. Прохор увидел, как в густом папоротнике поднялся в полный рост ветконговец. Оскалился гнилозубым ртом, отвел в сторону руку с громадным мачете. Прохор понял: не стреляют, потому что хотят подобраться в упор и порубить их на куски. Черт возьми, этого даже в игре пережить не хотелось. Если создатели этого садистского развлечения хотели подарить игрокам острые ощущения, они определенно своего добились.

Одиночным выстрелом Прохор снял наглеца. Тина нервно била короткими очередями.

– Походу, нам крышка! – весело выкрикнула она.

– Походу, да, – без особого энтузиазма отозвался Прохор. – Не понимаю, чему ты радуешься...

Его слова заглушил рев реактивных двигателей. Задрал голову, Прохор успел разглядеть пронесшиеся в просветах между деревьями знакомые из старых фильмов силуэты.

– «Фантомы»... – пробормотал он, завороченно провожая самолеты взглядом.

Вздрогнул, развернулся, схватил Тину и буквально швырнул в неглубокую ложбинку. Проорал:

– Лицом в землю!

Схватил поперек тело командира – и повалился в ту же ложбину поверх Тины, прикрывшись командиром, как щитом. В ту же секунду перепадом давления заложило уши. В глаза ударил ослепительный свет.

Полыхнули джунгли. Как спички вспыхнули враги и тела погибших.

Он еще успел истошно прокричать:

– Рок-н-ролл!!!

И пришла боль.

Распахнув глаза, он понял, что продолжает кричать от нестерпимой боли. Тело помнило, как горело в пламени напалма, и не помог даже «мертвый щит» из командирского тела.

Случилось чудо, боль вдруг как рукой смахнуло. Крик сам собой застыл в глотке.

– Черт... – выдохнул он. – Я что, жив? Тина!

– Здесь я! – отозвался знакомый голос. – Ну, ты даешь, Про...

Проход огляделся. Они с Тиной снова стояли в стартовом блоке – железном ангаре с рифлеными стенами, в окружении «декоративной» военной техники и ящиков с амуницией. Отсюда они уходили в миссию, здесь же должны были появиться снова в случае игровой «гибели». Но ведь они вроде «выжили»?!

– Почему было так больно? – пробормотал Проход. – Разве это предусмотрено гейм-плеем?

– Что-то пошло не так, – заметила Тина. – Бывает иногда. Но повеселились здорово! Понравилось?

Проход странно посмотрел на Тину:

– Ты это серьезно? Думал, я в реальности сдох. Ощущение такое, что...

Тина не успела ответить. В Ангар вошел оружейник. Приблизился, театрально аплодируя. И развел руками:

– Вы продолжаете удивлять, дорогой друг!

– Чем же? – хмуро отозвался Проход. – Тем, что я единственный, кто в вашей игре орет от боли?

– Тем, что вы победили.

– А что, не должен был? Считайте, что мне повезло. Как новичку.

– По-моему, вы не поняли, – сказал оружейник. – Эта миссия не предполагает победу.

– Действительно, не понял. Как это – не предполагает победу? За что же мы дрались?

– Это игра на время. На очки. Кто дольше продержится и уложит больше врагов, прежде чем ляжет сам. До сих пор никто еще не выходил живым из этой миссии.

– Я не знал. Извините. А авиационную поддержку тоже никто не догадывался вызвать?

– Думаю, нет, – усмехнулась Тина. – Это же самоубийство. А надо максимум очков рейтинга набрать.

– Рейтинга... – недоуменно повторил Проход. Пожал плечами. – Я просто забыл, что это всего лишь игра. Профессиональная деформация, если хотите. Так что действовал соответственно обстановке. Странно, что связь работала. Если правила миссии этого не предусматривали – я тут ни при чем.

– Похоже, какой-то системный баг, – оружейник озабоченно нахмурился. – Спасибо, что помогли его обнаружить.

– Всегда пожалуйста, – Проход пожал плечами.

Бой прошел. Ему становилось скучно.

– У вас поразительный потенциал. Не желаете принять участие в турнире?

– Нет, мне вполне хватило сегодняшней игры.

– Вы знаете, какой призовой фонд этого турнира? Сто миллионов – джекпот!

– Ого. Впечатляет.

– Так как насчет участия?

– Я же сказал – нет. Я не люблю убивать.

– Правда? Никогда бы не подумал. Впрочем, дело хозяйское. Если передумаете – игра открыта для вас. Кстати, посмотрите на досуге игровой форум. У вашей игры уже миллион просмотров. Вы – герой дня.

– Мой герой! – вкрадчиво сказал Тина, прижимаясь к нему разгоряченным телом в обтягивающей камуфляжной форме.

Поднялась на цыпочки, поцеловала в шею. Прохор вяло улыбнулся в ответ, приобнял подругу.

– Ну, что же, еще раз благодарю за игру, – сказал оружейник. – Кстати, ваш игровой ник мы закрепляем за вами. Его популярность на форуме растет. Рекомендую воспользоваться известностью.

– Какой еще ник?

– Я тебя зарегистрировала по имени и фамилии, – пояснила Тина. – Прохор Видов – PRO-VIDETS.

– Провидец, – улыбнувшись, сказал оружейник. – Вы уже стали мемом.

В подтверждение своих слов оружейник начертил прямо в воздухе легким голографическими шрифтом:

ПРОВИДЕЦ

Буквы полыхнули алым пламенем – и осыпались тускнеющими искрами.

Глава первая. Геймер

Виртуальная лента форума скачками ползла вниз. Здесь были тексты, выведенные нелепым, на ходу сочиненным языком, понять который не смог бы даже автор. Иногда казалось, что посты и комментарии набирали вырвавшиеся на волю цирковые обезьяны. Вот, что, к примеру, означает следующее: «ВАЩЕ НОРМ ЖАХНУЛ ОГН НАРМНА УВАЖУХА БРО!!!»?

Если бы Прохор не знал, что лента сообщений посвящена его собственной героической выходке с самосожжением напалмом, читать все это не имело бы смысла. Впрочем, и теперь это смысла не имеет. Разве что – из какого-то брезгливого любопытства.

Достаточно было и скептиков, которых не впечатлил его «подвиг», вроде: «ДА О ЧЕМ БАЗАР НИПОЙМУ. ОН ЖЕ ТЕПИЧНЫЙ НУБ. ИМУ ПРОСТО ПОВИЗЛО».

Как говорится, авторская орфография соблюдена. Впрочем, ошибки никого не интересовали – автора рвали на куски новоявленные фанаты Провидца. Сообщение алело от «дизлайков».

Полно здесь было и самых обыкновенных «троллей», которые тянулись на запах сенсации. Где-то между строк «ватники» грызлись с «украи» в попытке определить, за кого воевал PRO-VIDETS, на что некие остроумцы замечали, мол, все очевидно: PRO-VIDETS дрался на стороне американских рейнджеров.

Еще здесь было видео – с многословными обсуждениями и руганью, переходящей в дикий визг. Видео представляло интерес – так как на нем был он сам, была Тина, да и весь бой, записанный с разных точек и с разной скоростью. Просто удивительно, как из такого короткого и по сути незначительного эпизода можно раздуть такой холивар, по сравнению с которым сам бой покажется детской возней.

Чем больше Прохор знакомился с обсуждением своего игрового боя, тем больше раскрывал для себя неизвестный до этого мир нейрофонных геймеров.

Этот мир был для них практически реальным. Нет, он был реальнее самой реальности – хотя бы потому, что в нем геймеры проводили теперь больше времени, чем в мире, который по инерции считался настоящим. Благо, нейрофонная техника позволяла не покидать дополненную реальность никогда и ни при каких обстоятельствах. Отныне, даже сидючи на унитазе, можно было видеть себя восседающим перед подданными на Железном троне. И ощущение от этого превосходило жалкую, вонючую повседневность среднестатистического любителя нейрофонных игр.

Прохор поймал себя на некоем извращенном любопытстве, с которым он «подсматривал» за чужой жизнью. Наверное, не стоило стыдиться – обсуждали-то его самого, сетуя при этом, что ставший вдруг знаменитым PRO-VIDETS так и не соизволил лично оказать уважение фанатам, прокомментировав свое небывалое игровое достижение.

У него не было ни малейшего желания влезать в этот чуждый ему мир. Но молчание странным образом делало его популярнее. Ибо таинственное молчание «героя» воспринималось как некий пиар-ход. Здесь все было пропитано хайпом, каким-то ходами и борьбой за популярность – странички, видео, ники. Забавно было стать идиолом этих одноклеточных, не приложив к тому ни малейших усилий.

Если, конечно, не считать той довольно натуральной боли, когда показалось, что его на самом деле опалило адским пламенем напалма...

– Куда прешь?! Слепой, что ли?

Привычным движением взгляда Прохор ослабил глубину погружения в дополненную реальность. Теперь сквозь водопад из сообщений он видел улицу. И бродягу, о грязную ногу которого он едва не споткнулся.

– Простите, – пробормотал Прохор.

– Простите его... – передразнил его бродяга, грязный, небритый старик в вязаной шапке, нелепом длинном плаще с костылем. – Повтыкали в головы свои дьявольские затычки – думают, от правды спрятались. А правда – она не в затычках, она вокруг! Только кому надо вокруг смотреть – проще с закрытыми глазами ходить, как заводные болванчики...

Похоже, бродяга не сильно переживал от отсутствия модного гаджета в своем ухе. После того, как устройство стали агрессивно продвигать на рынок, мгновенно последовала реакция со стороны той части общества, что привыкла вечно протестовать по поводу и без повода. Они ходили с плакатами по улицам, кричали в мегафоны, предвещали апокалипсис.

Правда, исчезли куда-то также быстро, как и появились.

Старик еще что-то бессвязно бормотал, посылал вслед проклятья, безумно хохотал, отхлебывая из бутылки какого-то мутного пойла. Но Прохор уже оставил его позади.

Он пришел. Смахнув в небытие мутный поток нейрофорума, остался лицом к лицу с древней пятиэтажкой, один вид которой сразу возвращает в реальность – где нет воображаемых джунглей, напалма и невесть откуда свалившейся популярности среди прыщавых отморзков, именующих себя геймерами.

Древнюю дверь с современностью соединял лишь нейрофонный интерфейс, подключенный через старинный домофон. Виртуальный сканер заглянул в глаза, бесстрастно скользнув по сетчатке, и старинный замок на двери подъезда с лязгом открылся. Поднявшись по стоптаным ступеням, помнившим мир еще без мобильной связи, он оказался перед знакомой с детства дверью.

Собственно, это и была дверь его детства – в окружении стен, покрытых вечными граффити, с потолком, закопченным малолетними хулиганами. Только сам он теперь обитал в сравнительно большой и новой, хоть и съемной, квартире.

Здесь же жил отец.

Точнее – бился за жизнь с тяжелой болезнью, которая с каждым годом становилась все сильнее. И сегодня папа не порадовал совершенно. Он сильно сдал, хоть и пытался бодриться, шутить. Только нейрофон не проведешь: перед глазами сами собой полезли устрашающие рентгеновские снимки, таблицы МРТ с графиками, в динамике которых не было ничего обнадеживающего.

– Папа, тебе нужна операция, – стараясь сохранить в голосе бодрость, с напором произнес Прохор. – И не в Москве. Тебе в Германию надо. Или в Израиль.

– Ты с ума сошел, сын? – усмехнувшись, с хрипотцой отозвался отец. – Думаешь, я не интересовался, сколько это стоит?

– Я найду деньги, – сказал Прохор, уже понимая, что говорит неправду.

Хорошо, у отца нет нейрофона – не то он бы с ходу считал в его словах ложь. Впрочем, отцу не нужны специальные «примочки», чтобы распознать неуверенность в словах сына. Отец благодарно улыбнулся, кивнул:

– Спасибо, сын. Но я считаю – пусть все в жизни идет своим чередом. Как будет – так будет. Ни болезнь, ни смерть не обманешь, каждому уготован свой срок. Но и торопить судьбу я тоже не собираюсь. Расскажи лучше, как сам? Освоился на «гражданке»?

Они говорили долго – больше обо всяких несущественных мелочах. Жизнь – она и состоит из таких мелочей, придающих ей смысл. Посмеялись над общими знакомыми, обсудили судьбы родственников из провинции, выпили по рюмке настойки собственной отцовской рецептуры. Все как обычно.

Только никак не получалось избавиться от образа медицинских таблиц и пугающего диагноза, навязчиво подsunутого нейрофоном. И эта едва заметная тоска во впавших отцовских глазах.

Нужны были деньги.

Много.

И сразу.

– Ну, что, передумали? Я так и знал! – оружейник с хитрой улыбкой покачал в воздухе толстым указательным пальцем. – И одобряю ваше решение. Вы уже заглянули на форум?

– Заглянул, – спокойно сказал Прохор. – На редкость глупое место.

Было немного странно: он вошел в игру прямо из вагона метро, но казалось, что не покидал этого иллюзорного оружейного магазина со времен прошлого посещения. Стоило несколько снизить глубину погружения, иначе можно пропустить свою станцию или вообще – вляпаться на ходу в какую-нибудь неприятную историю.

Он прокрутил взглядом виртуальное колесико «глубины». Оружейник стал чуть прозрачнее – теперь сквозь него стала видна дремлющая на противоположном сиденье старуха с огромными сумками и надпись на стекле:

НЕ ПРИСЛОНЯТЬСЯ!

Впрочем, это не сильно отразилось на достоверности общения с оружейником. Нужно только сфокусироваться на интерьере виртуального мира.

– Э, не скажите! – покачал головой хозяин оружейного царства. – Форум геймеров – он всего лишь отражение того, что происходит у них в головах. И если вы популярны на форуме – вы известны в реальности. Ну, в том, что вы называете реальностью.

Оружейник довольно рассмеялся. Надо думать, это какой-то специфический юмор – если можно говорить о чувстве юмора у компьютерной программы.

– Вы сомневаетесь в реальности реального мира? – зачем-то поинтересовался Прохор, хотя и понимал бессмысленность бесед с этим образом несуществующего человека.

– А вы спросите об этом геймеров. Где они проводят большую часть своей жизни? В дополненной реальности или в унылом внешнем мире, который не в состоянии дать им и сотой доли того, что дарит нейрореальность?

– Да вы философ, – заметил Прохор.

– Ну, что вы – всего лишь поддерживаю разговор. Итак, вы решили принять участие в турнире! Верно?

– Решил. Очень нужны деньги.

– Прекрасно. Тогда с вас первый шаг. Взнос.

– Взнос?

– Из чего, по-вашему, формируется игровой фонд? Из взносов игроков. Впрочем, это сравнительно небольшая сумма. Одна тысяча. Если согласны осуществить платеж – просто кивните.

Прохор поглядел на старомодное устройство, к которому подошел оружейник. С трудом вспомнил, как оно называлось: кассовый аппарат. В маленьких окошечках светились зеленоватые цифры: «1000».

Он медленно кивнул.

– Отлично! – воскликнул оружейник и лихо крутанул рукоять на боку кассового аппарата.

Тот весело звякнул и с треском выдал длинный бумажный чек. Разумеется, чисто декоративный. Вспорхнув, чек переместился в личный платежный раздел – в поле зрения слева. И преобразился в обыкновенную строку текущих расходов.

– Пора выбрать оружие! – сообщил оружейник. – Здесь у нас полный спектр необходимого для исполнения первой миссии турнира.

– Что за миссия? – осторожно спросил Прохор. – Каковы условия, цель?

Оружейник довольно рассмеялся:

– Вижу, вы быстро учитесь. И на этот раз не станете нырять, как говорится, в омут с головой, так и не выяснив правил?

– Не стану, – без тени улыбки ответил Прохор. – Мне слишком нужен этот выигрыш.

– Резонно, – уже серьезно сказал оружейник. – Цель миссии проста: отыскать и первым устранить опасного террориста.

– Погодите... Убить одного-единственного человека?

– Не забывайте, сначала его надо найти. Кроме того, у вас будет много конкурентов. Кстати – конкурентов также разрешается устранять.

– Приятно это слышать.

– Наверняка все ваши соперники рассуждают таким же образом. Потому не сомневайтесь, все будут вооружены до зубов. К тому же многие из них имеют колоссальный игровой опыт и высокий рейтинг. Часто игроки объединяются в кланы и помогают лидеру – чтобы впоследствии разделить возможный выигрыш. Правилами это не возбраняется. Так что шансы на успех у всех разные.

– И все-таки я попытаюсь.

– Достойный ответ, – широким жестом хозяин обвел стойки с оружием. – Желаете что-то конкретное?

– Хм... Я хочу все посмотреть. Можно?

Хозяин сделал приглашающий жест. Пройдя вдоль длинных полок, Прохор помрачнел.

– Ну и цены у вас, – проворчал он. – Теперь понятно, откуда такой призовой фонд. И взносы тут ни при чем.

– Оружие на любой вкус и кошелек, – оружейник развел руками. – Если хотите иметь преимущество в бою – придется потратиться. Точность, дальность, кучность стрельбы, безотказность, меньший вес – все это стоит денег.

– Об этом я не подумал, когда в первый раз играл. А можно мне ту штурмовую винтовку? Она ведь вроде как бесплатно дается?

– Бесплатно только в подарочной миссии. В турнире придется платить за все.

– Хитро придумано, – хмуро сказал Прохор, продолжая движение вдоль полок. – Ловко вы кэш за несуществующие вещи вытягиваете.

– Это как посмотреть. Для кого-то это оружие реальнее настоящего. Особенно когда с его помощью выигрываешь деньги. – Оружейник внимательно посмотрел на мрачного Прохора. – А вы бы через форум фанатов попросили. Уверен, многие бы с удовольствием произвели донат на ваш игровой счет.

– Чего?

– Игровыми деньгами бы поделились. Разумеется, за упоминание жертвователя на своей игровой странице.

– Нет у меня никакой страницы.

– Уже есть, – оружейник щелкнул пальцами, и на виртуальном экране действительно появилось нечто, похожее на досье – с именем PRO-VIDETS сверху и крупным квадратом для голографической аватарки.

– Желаете поместить на свою страницу реальную внешность или один из стандартных образов?

Прохор пожал плечами:

– Свою фотку не хочу. Давайте случайное.

Оружейник театрально прицелился в Прохора указательным пальцем и «выстрелил». В тот же момент магазин наполнился торжественной музыкой и хорош поставленный голос сообщил:

– Встречайте нового игрока! Добро пожаловать, Провидец!

В воздухе появилась стройная фигура в черном плаще, в темных каплевидных очках. Смутно знакомая. Фигура медленно поворачивалась вокруг своей оси.

– Где-то я его видел, – задумчиво произнес Прохор.

– Возможно. Это один из случайных аватаров. Взят из общедоступных кинообразов. В таком виде вы будете представлять на собственной странице и при общении на игровом форуме. Желаете посетить форум?

– Нет. – Прохор покачал головой. – Никого и ни о чем просить я не буду. Покажите мне самые бюджетные варианты вооружения.

– С удовольствием. На какую сумму рассчитываете?

Скривившись, Прохор нарисовал пальцем в воздухе сумму. Это все, что у него было, если еще больше не влезать в долги.

– Что ж, – сказал оружейник. – С такими скромными средствами вы даете соперникам приличную фору.

– Ну, что имею.

– Понимаю. Из автоматического оружия за данную сумму могу предложить только бывшие в употреблении Sturmgewehr 44. Для своего времени весьма неплохое оружие. По легенде название, которое переводится как «штурмовая винтовка», придумал сам Адольф Гитлер...

– Это я знаю, – Прохор скривился, как от зубной боли. – Еще та реклама, ничего не скажешь... А АК-47 у вас почему?

– Ровно в два раза дороже. Смотреть будете?

– Не имеет смысла.

– Тогда – старый добрый ППШ. Превосходное оружие для боя на средних дистанциях. Точность, конечно, не его конек, зато облако смертоносного свинца гарантировано.

– Это смотря что будет у соперников.

– Тоже верно. ППШ против современной снайперской винтовки на большой дистанции практически бесполезен.

– К тому же тяжел, не особо удобен. Нет, это оружие для войны, а не для охоты на человека.

– Тогда, может быть, охотничий карабин? За эту цену найдется пара образцов...

– ...которые тоже никуда не годятся.

– Если вас ничего не устраивает по данной цене, могу предложить кредит. С нами работают такие банки, как...

– Сразу нет. А почему вы не предлагаете пистолеты?

– Отчего же. У нас отличный выбор короткоствольного оружия. Правда, его редко берут для турниров. Считается – недостаточная огневая мощь при таком количестве соперников.

– И все же я бы взглянул.

– Пожалуйста.

Через несколько минут выбор был сделан. Причем своим выбором Прохор удивил оружейника.

– ТТ? Вы уверены?

– Выбор невелик. И я выбираю ТТ.

– Позвольте узнать для истории игры, что послужило основанием такого выбора?

– Прежде всего убойный патрон. Если брать пистолет, то пусть будет самый мощный. За эту цену лучше оружия не найти.

– Но всего восемь патронов в магазине.

– Поэтому я возьму два.

– Два магазина?

– Два пистолета.

Он вышел из метро с весьма потяжелевшими карманами. Странное ощущение: не могли же пистолеты переместиться в его карманы прямо из виртуальной реальности. Просто с момента входа в World Of Killers реальность перестала для него быть подлинно реальной. Да,

мир вокруг не превратился в жуткое подобие апокалиптической картины. Изменился он сам и его отношение к этому миру.

Он стал геймером.

До старта турнира оставалась пара часов. Обратный отсчет шел в правом верхнем углу поля зрения. Так что было время собраться с мыслями и ощутить себя в новом, непривычном качестве.

Все-таки убивать, исполняя приказ и служебный долг, это одно, играть в убийство – совсем другое. Особенное, если невозможно отличить игру от реальности. Пробная игра по «вьетнамскому сценарию» ничуть не изменила его отношения к этому развлечению.

Смерть в «нейрофонной» реальности визуально ничем не отличалась от настоящей. Играть в подобное противоестественно для нормального человека. Что-то странное случилось с людьми с тех пор, как рынок мобильной связи завоевали эти странные гаджеты.

Нейрофоны.

Компьютеры приходили в повседневную жизнь человека полвека. Мобильным телефонам понадобилось лет двадцать, чтобы охватить своей сетью большую часть населения. Смартфоны ворвались в жизнь, вытеснив кнопочные телефоны буквально за пять лет. Нейрофонам понадобилась пара месяцев. Развитые страны подсели на новый формат практически мгновенно, России потребовалось чуть больше времени, во всяком случае в глубинке. Рынок Москвы глотнул миллионные партии новых девайсов без остатка. И вот нейрофонная сеть дополненной реальности стала обыденностью. Некоторые уже удивляются: как это можно было жить раньше – в пустом и сером мире без мгновенных ответов на все мысленные вопросы, без мелькающих перед глазами картин, скрашивающих убогую повседневность.

Вот сейчас он идет по темным залам метро. Короткий запрос, движение взгляда – и стены расступаются, превращаясь в роскошный пляж на берегу Карибского моря. Теперь главное – идти по деревянному настилу, чтобы не налететь на исчезнувшую из поля зрения, но вполне реальную стену.

Хорошо это или плохо? А кто его знает. Раньше принято было пугать компьютерными играми, затем интернетом, потом примитивной виртуальной реальностью – мол, затянет с головой, и люди забудут о настоящей жизни, будут играть в свои игрушки, жить вымышленной жизнью, пока не умрут от голода и жажды. Ничего такого не произошло. Быть может, такая же судьба ждет и моду на нейрофоны. Наиграются большие и маленькие детишки в свои жестокие игры – и забросят, как это происходит с любыми надоевшими игрушками. А нейрофон станет обыкновенным прикладным устройством, как некогда телефон и телевизор.

Сейчас стоит отставить сантименты и хорошенько подготовиться к драке.

Он присел за столик в небольшой кофейне в торговом центре на «Киевской» и погрузился в изучение теории и практики охоты за виртуальной жертвой. Выяснилось немало интересного.

Начать с того, что пресловутую игру WoK (она же – World of killers или Мир Убийц) одобряла и даже рекомендовала в терапевтических целях некая международная ассоциация психологов. Якобы агрессия в этой игре позволяла выплескивать негатив в пространство нейрофонной сети и снимать стрессы. Кроме того, некоторые считали, что через игру силовые структуры выявляли потенциальных террористов и маньяков. Еще более конспирологическая теория утверждала, что нейрофоны – это проект властей, запущенный с целью усиления тотального контроля над населением. Это весьма популярное утверждение активно обсасывалось известными нейроблогерами. Вой в сети стоял такой, что Прохор, скривившись, свернул к чертовой матери информационный блок.

Куда важнее была игровая стратегия и тактика. Как он и предполагал, боевые действия в игровой реальности на все сто отличались от того, к чему он привык в подлинной армейской практике. Оно и понятно, в отличие от настоящего солдата у геймера было право на ошибку.

Игрок ничем не рисковал, кроме игрового доната. Убьют раз – можно попытать счастья в следующем турнире.

Кроме того, в игровую драку лезли все кому не лень. Число профессионалов здесь было ничтожно мало. Ничего не стоило в первые же секунды игры получить шальную пулю от какого-нибудь десятилетнего отморозка. И пусть обидчика тут же положат другие, более хитрые игроки – жертве от этого не легче.

Потому свои армейские навыки следовало адаптировать к этому непривычному миру. Как это сделать? Он понятия не имел. Оставалось надеяться на чутье – как тогда, в опереточной «вьетнамской бойне».

В ухе мягко заиграла модная мелодия с женским вокалом: звонила Тина. Еле заметным движением века Прохор ответил на звонок.

К такому трудно привыкнуть, Тина возникла прямо напротив него, за столиком. В многолюдном кафе она смотрелась более чем вызывающе – в соблазнительном бикини, с мокрыми после душа волосами.

– Привет, – сладко потянувшись, сказала Тина. – Чего не звонишь?

– Привет, – улыбнулся Прохор. – Забегался что-то с утра. Дело одно образовалось, неотложное.

– Решился-таки в турнире поучаствовать?

– Черт... Ничего от тебя не скроешь.

– Вот ты чудак! Ты же страницу «зарегил», заявку на турнир подал. У меня на тебя подписка, все новости о тебе ко мне автоматом стекаются.

– Приятно слышать, – соврал Прохор.

На самом деле сказанное Тиной оказалось для него неприятным сюрпризом. Как бы он ни любил эту девушку, он привык к уголку личной жизни, закрытой от посторонних глаз, чьими бы они ни были. Похоже, нейрофон оставляет еще меньше личного пространства в этой жизни.

– Чего меня в турнир не позвал? – с некоторой обидой в голосе спросила Тина.

– Понимаешь, такое дело... – промышчал Прохор. – В общем, деньги срочно нужны.

– Понимаю, – странно протянула Тина.

Прохор лишь крикнул с досады. Что она там себе думает? Вот бабы – вечно что-то подозревают, нагромождают себе в голове всякую ересь, а ты всегда виноват и вынужден оправдываться, как дурак.

– Кофе, – вкрадчиво произнесла подошедшая сбоку официантка.

Поставила на стол чашку, лучезарно улыбнулась Прохору. Тот машинально улыбнулся в ответ. Тина, естественно, официантку не видела, но слышала женский голос и напряглась, как самка леопарда при ласковом ворковании соперницы.

– Кто это? – сухо спросила она.

– Официантка, – быстро ответил Прохор и с досадой поймал себя на виноватом тоне.

– А... – протянула Тина. – Ну, приятно провести время.

– Погоди!

Это он сказал пустому креслу напротив. Тина исчезла. Как это и бывает с девушками, оставив странное ощущение вины и неловкости.

– Да какого черта?! – досадливо проворчал он.

Чтобы хоть как-то восстановить душевное равновесие, набрал Виктора – старого армейского друга. За столиком появился тип в майке-алкоголичке, с заспанной физиономией, которая была испачкана в пене для бритья. Странно было наблюдать, как парень напротив бреется – прямо за столиком, глядя собеседнику за спину.

– Здоров, Вить, – хмыкнув, сказал Прохор. – Что, только встал?

– Отсыпался после ночного, – с хрипотцой отозвался Виктор. – Я же теперь охранником в клубе. Или я говорил уже?

- Нет, не говорил. И как тебе такая работа?
- Да пойдет... Не то, конечно, о чем в детстве мечтают. Зато музыка, девки вокруг красивые. Да и платят получше, чем в армейке.
- Рад за тебя.
- А, брось. Все равно никаких перспектив. Чего звонил-то?
- Слушай, а ты в «Мир убийц» часом не играешь? Ну игра такая, нейрофонная.
- Не приходилось... – Виктор перестал бриться, с удивлением уставился на приятеля. – Ты что же, в геймеры подался? На тебя что-то не похоже.
- Так то-то и оно, что непохоже. Обстоятельства прижали, хочу турнир выиграть. Думал, если б с тобой в паре... Помнишь, как мы аул с «бармалеями» штурмовали?
- Как такое забудешь... Но в игрушки во всякие не играю, времени нет.
- Ладно, прости.
- Да ничего, ты меня удивил. Взбодрил даже – можно теперь и кофе не пить...

Они еще почесали языками, поржали по старой памяти. После чего расстались, договорившись о встрече. Так или иначе, разговор с боевым товарищем помог избавиться от неприятного осадка после странного разговора с Тиной.

Все это замечательно, однако время продолжало тикать. Скоро в бой, как говорится. Прохор ощутил некоторую нервозность. Это плохо. Перед боем нужно другое состояние – эдакая сосредоточенная расслабленность. Что-то вроде «боевого дзена», как он сам называл это состояние.

Прихлебывая кофе, вошел на свою страницу в WoK, осмотрелся.

Это только называлось так – страница. Дополненная реальность с помощью нейрофона превращала окружающую столик часть кафе в небольшой металлический ангар – вроде того, из которого стартовала «вьетнамская миссия». Только здесь было его, Провидца, индивидуальное пространство. По сути, это была персональная оружейная комната. Правда, из всего возможного в игре вооружения здесь была пара лежавших на столике потертых ТТ с четырьмя запасными магазинами и картонной коробкой патронов. Бельгийской штурмовой винтовки из прошлой миссии не было, зато почему-то остались мачете и помятая армейская фляжка.

Прохор взял эту фляжку, свинтил крышку, понюхал. Елки-палки, там были остатки того самого рома из предыдущей миссии. Из какого-то глупого озорства он подлил немного в реальный, стоявший на столе кофе. Попробовал.

Кофе был с ромом. Продолжая «ромовый» эксперимент, вышел со страницы, отхлебнул кофе. Вкус рома остался.

Вот как они это делают?! Создателю нейрофона в самый раз Нобелевскую премию дать. Удивительно, что до сих пор этот самый создатель так и не объявился.

Странно, у самого поразительного гаджета в истории не было своего Стива Джобса. Или же он был не в пример скромн.

Что-то заставило сделать персональную страницу ярче. Наверное, мерцание информационного монитора в углу виртуального «ангара». Движением глаз он увеличил монитор. Удивленно хмыкнул.

Это было персональное сообщение. От какого-то полуанонимного геймера. Во всяком случае ник «RAZ-RU-SHITEL» ни о чем ему не говорил. Касанием несуществующего пальца Прохор открыл сообщение:

«Привет, PRO-VIDETS. Правильно, что не заходишь на форум. Значит, ты адекватно оцениваешь весь этот балаган. Мы хотим, чтобы ты победил. С парой ТТ у тебя никаких шансов. Вот тебе донат от друзей – годные коды и инструкция к ним. Мы знаем – тебе нужны деньги. Желаем удачи в бою!»

Блякнуло – над окошком почтового транспортера загорелась зеленая лампочка. Прохор протянул руку, ухватился за ручку на металлической крышке, открыл. В почтовом боксе лежал

небольшой предмет. Взяв его в руку, он с удивлением узнал древний карманный компьютер с черно-белым еще экраном и торчавшим в гнезде стилусом. Ну и динозавр. И зачем такой нужен? У этого устройства даже выхода в интернет нет... Ага, похоже, в этом и кроется ответ: наверное, неизвестный доброжелатель таким образом стремился обезопасить себя от контроля со стороны системы. Конечно, устройство было лишь видимостью, виртуальной картинкой. Надо думать, обещанные игровые коды находились внутри этого раритетного девайса.

На грубом крупнопиксельном экране мерцал черно-белый смайл. Он подмигивал Прохору черным квадратным глазом.

Сказать, что Прохор удивился – значит, ничего не сказать. То, что незнакомец влез на его страницу, – ладно. Даже неожиданную щедрость можно объяснить неожиданной популярностью удачливого новичка. Но откуда незнакомцы знают о его финансовых проблемах?! И кто они – эти «мы»?!

В его судорожные размышления ворвался сигнал тревоги и моргающие алые огоньки.

– Внимание участникам турнира! Начало игры через пять минут. Проверьте оружие. Займите стартовую позицию. Приготовьтесь принять вводные цели.

Прохор торопливо огляделся в поисках официантки. Высыпал на стол патроны из коробки. Кучка зеленоватых смертоносных предметов на столике в многолюдном кафе выглядела более чем дерзко. Но таскать в кармане неудобную коробку было несподручно. Сгребая патроны ладонями, он рассовал их по внутренним карманам плаща.

Поочередно передернул затворы пистолетов, поставил курки на предохранительный взвод: отсутствие полноценного предохранителя – одно из немногих неудобств старого доброго ТТ. Положил оружие на столик рядом с кофейной чашкой.

Интересно, официантка увидит оружие? Или его видят лишь участники турнира? Взял пистолет, расслабленно почесал им подбородок.

Подошедшая официантка, похоже ничего не заметила.

Прохор улыбнулся:

– Красавица, можно счет?

Глава вторая. Игра на выбывание

В комнате было душно, несмотря на распахнутое окно. То ли от количества набившегося сюда народа, то ли от азарта, охватившего обитателей и гостей «тридцать третьей».

– Гера, закрой дверь! – крикнул рыжий здоровяк Пашка.

– Душно же! – недовольно отдуваясь, отозвался Гера.

– Гера, не тупи! Воспитатели попалят! – Настя чувствительно ткнула длинной ногой в сетчатом чулке в толстый бок Геры.

– Ну ладно... – Гера недовольно поднялся со стула и прикрыл дверь.

Ясное дело, его стул тут же оккупировал очкарик из «тридцать первой». Собственно, план и состоял в том, чтобы спихнуть Геру с драгоценного места. Потому что собрались здесь не просто так.

Очкарик притащил невесть где добытый мощный игровой ноутбук. Поставил его на стол перед собой, откинул крышку, запустил.

– А потянет? – глядя на мелькающие на экране символы загрузки, с сомнением протянул Ромзес.

Именно Ромзес, через «о», так как прозвище он получил не от египетского фараона, от собственного имени – Роман.

– Я патч скачал, – строго сказал очкарик. – Качество изображения упадет, настоящего эффекта присутствия не будет. Но мы будем видеть игру от лица одного из участников.

– Через его нейрофон? – с любопытством спросила Шанель.

Она склонилась над плечом очкарика, локон ее волос коснулся его щеки. Очкарик оказался стойким и держался, несмотря на горячее девичье дыхание над ухом и запах духов, за который эта чертовка и получила свое прозвище. Он лишь густо покраснел и ответил:

– Ага. Через него. А еще мы можем управлять геймером с помощью джойстика.

– Вот потому мы тебя и позвали, – сказал Паша. – Дико хочу на такое позырить.

– А разве можно управлять живым человеком? – спросила Шанель.

– Можно, – кивнул очкарик. – Не знаю, кто придумал нейрофон, но этот девайс – он как бы с обратной связью. Если понимать, как это работает, то легко можно управлять и тем, кто им пользуется.

– Это ты сам додумался? – Шанель склонилась ближе к экрану, отчего ее грудь коснулась тощей спины очкарика.

Бедняга чуть не подпрыгнул. Однако ответил ровным голосом:

– Не, не я. Я пока так не могу. Может, когда в универ поступлю... У меня просто дядя – программист, он такие вещи творит... Не всем же нейрофон по карману. У нас в интернате ни у кого нет, к примеру.

– У воспитателей есть, – возразила Настя.

– Им за счет интерната купили, – проворчал Гера. – А еще у Армена из сорок первой есть...

– У Армена много чего есть, – хмыкнул Паша. – Но он с нами и не общается. Только к Насе клеится.

– Наска, а ты чего тушуешься? – скабречно оскалился из своего угла Валентин, развлекавшийся с карточной колодой. – Подмахнула бы Арменчику – он бы тебе нейрофон дал!

– Закрой свою грязную пасть! – Настя с размаху запустила в Валентина подушкой. Похоже, она не особо обиделась. – Сам ему подмахни!

– Все, загрузилось! – повысив голос, заявил очкарик. – WoK, версия «лайт». Из стандартной «лайтовой» версии можно только наблюдать за играми, вроде как реклама, чтобы нейрофоны покупали. А с моими патчами мы и поиграть сможем.

– Ну, давай же, запускай! – нетерпеливо сказал Гера. – Говорят, сегодня какой-то турнир. Там бешеный приз будет!

– Класс! – Шанель хлопнула в ладоши. – Глядишь, и мы что выиграем.

– Наша прога крикнутая, так что денег нам все равно не получить, – быстро шелкая клавишами, возразил очкарик. – Но поучаствовать можем вполне. Вот, фейковая страница. Отсюда надо ловить геймера – на ком кататься будем.

– А оружие где выбирать? – с любопытством спросил Паша.

– О, покажите оружие! – отбрасывая карты, воскликнул Валентин. – Я тоже по людям пошмалить хочу!

– Фу, какой, – скривила губки Шанель. – Пошмалить он хочет.

– А что? – Валентин пожал плечами. – Для того и игрушку придумали, чтобы пострелять от души. Запускай давай!

Очкарик подтянул к себе объемистый рюкзак и извлек оттуда громоздкое устройство с лямками, которое сразу же подключил к ноутбуку и не без труда напялил на лицо прямо поверх очков. Он принялся смешно вертеть головой, одновременно двигая подключенным к ноутбуку джойстиком.

– Что это за фиговина такая? – спросила Настя.

– Очки виртуальной реальности, – пояснил Ромзес. – Он как бы видит глазами другого геймера.

– А мы?

– А мы на экране это увидим. Потом поменяемся.

– Ну, чего тупишь? – Пашка подтолкнул очкарика в спину. – Запускай игру!

– Не лезь, если ничего не знаешь, – ответил очкарик. – Турнир еще не начался. Видишь – обратный отсчет? Ждем старта.

Огромные алеющие цифры перед глазами мерно отсчитывали оставшееся до старта время. Прохор шел по торговому центру, внимательно поглядывая на посетителей. Каждый из них мог оказаться скрытым противником. Если не врет форум, схватка всех против всех может начаться мгновенно – он даже пикнуть не успеет. Количество игроков в турнире зашкаливало, конкуренция была бешеной.

При этом игровая карта перед глазами будет показывать расположение всех ближайших противников. Так сделано ради ускорения динамики игрового процесса. Далеко от реальности – но достаточно, чтобы игра превратилась в настоящую бойню.

Вспомнилось одно японское кино из далекой юности – «Королевская битва». Там тоже дрались все против всех, до последнего выжившего. Правда, в фильме игроками были японские школьники из одного-единственного класса. Здесь же ему противостоит многотысячная толпа.

В такой обстановке он может просто не успеть среагировать. Следовало найти надежное укрытие на первые минуты схватки. Но где спрячешься в этом прозрачном стеклянном лабиринте? Кругом сверкающие витрины, эскалаторы и лифты. Забиться в глубину какого-нибудь магазинчика? Это гарантированно устроить самому себе ловушку. Пара гранат – и ты готов. Даже не поймешь, кто тебя прикончил.

– Внимание участникам турнира! – прогремел под сводами торгового центра торжественный голос. – Минутная готовность! Повторяю, минутная готовность!

Краем глаза Прохор заметил лихорадочный блеск в глазах молодого человека, шедшего ему навстречу. Пара подростков по правую руку переглянулась и ускорила шаг. Казалось, все пространство торгового центра наполнено соперниками, ожидавшими начала схватки. Может, это всего лишь паранойя. А может, и нет.

Взгляд быстро пробежал по сверкающему интерьеру. Остановился на каскаде эскалаторов впереди. Рядом высилась полупрозрачная лифтовая шахта. Это был вариант: добраться до верхних ярусов и скрыться на автомобильной парковке. Помимо всего прочего появится возможность воспользоваться автомобилем. Интересно, разрешен ли угон правилами игры?

После мелодичного сигнала бесшумно разъехались двери лифта. Прохор вошел внутрь. Двери начали закрываться. В последний момент в кабину ловко проскользнула ослепительная блондинка с огромными пакетами из какого-то сетевого магазина. Виновато улыбнулась парню, тот улыбнулся в ответ.

Ее только здесь не хватало. Хотя, возможно, присутствие посторонней женщины собьет противника с толку.

Лифт тронулся. Слишком медленно. Похоже, он не успеет до старта...

– Три! – прогремел металлический голос. – Два! Один! Поехали!

– Есть! Турнир начался! – сообщил очкарик, быстро работая клавишами и джойстиком. – Все, я вошел в игру и подключился к какому-то мужику... Ой, пацаны – это же девчонка!

– Где?! Где?

– Пусти!

– Дай посмотреть!

– Я следующий, если что!

– Э, в очередь, давай!

– Так я первый за Вовчиком занял!

Все тесно сгрудились вокруг очкарика, которого, как оказалось, звали Вовчиком. На экране быстро двигалась улица, которая представляла от первого лица. Причем поле зрения поворачивалось синхронно с головой вошедшего в игру Вовчика.

– Какое у тебя оружие, покажи? – потребовал Гера.

– Сейчас... – пробубнил Вовчик. – О! Арбалет. Двухзарядный.

– Стрелять из него умеешь?

– Да чего там уметь... Черт. Кажется, меня убили.

– Что, уже? Ну ты лох!

– Сам ты лох! Ладно. Ну, кто еще хочет попробовать?

– Дай я, дай я!..

Игровая карта перед глазами осветилась россыпью ярких точек. Это враги. Прохор судорожно пытался разобраться в интерфейсе. Как увеличить эту чертову карту?!

Тут же случилась первая «подлянка»: лифт вздрогнул и остановился.

– О, господи! – ахнула блондинка. – Что случилось?

Неизвестно, было ли это случайностью или частью игрового процесса. Если последнее – то остается лишь аплодировать масштабу игры.

– Так... Посмотрим... – пробормотал Прохор, наобум тыкая в металлические кнопки. – Не реагирует. Надо вызвать диспетчера.

– Ой, сделайте хоть что-то! Я высоты боюсь, а тут стенки стеклянные.

Прохор кивнул, ища глазами кнопку вызова диспетчера. Ткнул в металлический квадрат, ожидая ответа. Получалось не очень – параллельно он разбирался с интерфейсом WoK. Интерфейс был прост и интуитивен, но, чтобы адаптироваться к нему, все равно нужны были драгоценные минуты.

– Внимание! – прогремел в ушах все тот же металлический голос. Трудно было поверить, что слышат его только участники игры, настолько мощно он раскатывался и резонировал в барабанных перепонках. – Сейчас станут доступны приметы и координаты цели...

– Боже... – стонала блондинка. – Я задыхаюсь в этой коробке! Сделайте хоть что-нибудь!

– Я пытаюсь! – рычал Прохор. – Видите, диспетчерская не отвечает! Может, попробовать через нейрофон?..

– Итак – цель! Перед вами фото...

В верхнем левом углу возникло и резко увеличилось на все поле зрения голографическое изображение сухощавого парня с длинными черными волосами, в неброской мешковатой одежде. Что сразу же поразило Порохора – так это взгляд незнакомца – пронзительный и глубокий, совершенно ненужный виртуальной «игровой цели», как он себе это представлял. Почему-то он ожидал увидеть какого-нибудь плохо выбритого и коротко стриженного мордоворота или бородача восточной внешности. На худой конец, сошел бы пухлый бизнесмен в строгом костюме и очках в легкой золотой оправе. Этот же паренек совсем не стыковался с образом потенциальной цели для киллера, которым он стал на время турнира.

– Не обманывайтесь его внешностью! – словно угадав мысли Прохора, произнес голос. – Этот человек – опасный террорист. Ровно через два часа он произведет взрыв в самом центре Москвы. Ваша задача – найти и устранить его раньше. В случае, если никому из участников турнира не удастся выполнить миссию в срок – победителя не будет и призовой фонд этого турнира дополнит приз следующего...

– Молодой человек! – плаксиво проговорила блондинка. Странно было видеть ее осунувшееся лицо сквозь игровую карту. – Подержите пожалуйста, я свои таблетки достану...

Женщина протянул ему пакеты. Прохор машинально взял охапку покупок, совершенно не понимая, что делать дальше со всем этим добром. Женщина полезла в модную сумку от Louis Vuitton на своем плече.

Неизвестно, в какой момент сработала «чуйка». Ведь ничто не предвещало подобного поворота. Не дожидаясь, пока впечатлительная дама отыщет свои таблетки, Прохор выпустил пакеты из рук и быстро сунул руки в карманы плаща.

Вовремя. Блондинка выхватила из сумки отнюдь не обещанные таблетки. Тонкие, усеянные кольцами пальцы сжимали рукоять компактного МАС-10. Вряд ли с таким оружием можно было надеяться выиграть турнир – слишком неточным оно было при стрельбе очередями. Но трудно было найти лучшее средство, чтобы изрешетить в упор случайного соседа по лифту.

Грохот очередей взорвал тесное пространство прозрачной коробки. Чудом увернувшись от неминуемой, казалось, смерти, Прохор успел обругать себя за недостаток бдительности. Впрочем, надо быть очень искушенным в этой игре, чтобы с ходу заподозрить такую гламурную цыпу в столь неоднозначном увлечении.

Стеклянная стена лифта разлетелась на крупные осколки, которые рухнули вниз, на головы посетителей торгового центра. Можно сколько угодно убеждать себя, что это всего лишь иллюзия, но тренированный на реальной войне разум мгновенно ощутил близость самой настоящей смерти. Отправив в кровь хозяина предельную дозу адреналина, этот самый разум мгновенно включил рефлекс и навыки выживания. Пальцы в карманах слились с рукоятками пистолетов. Из своей дико неудобной позы – стоя на коленях, выгнув спину, и даже не вынув оружия из карманов – Прохор открыл огонь.

Пули ударили в нижнюю часть живота блондинки. Наверно, ее палец свело от боли – уже падая, она продолжала разряжать магазин. Прохор успел заглянуть вглубь дымящегося ствола МАС-10 аккуратно в тот момент, когда тот заткнулся. Спасибо чудовищной скорострельности этой машинки – не то игра для него на этом бы и закончилась. Но проиграла блондинка, кувыркнувшись через низкую перегородку, оставшуюся от разбитой стеклянной стенки лифта, та полетела вниз – прямоком в переливающийся веселыми огнями фонтан.

Прохор судорожно перевел дух. Ему определенно повезло.

Он все еще был в игре.

Однако удача грозила вскоре отвернуться, не нужно было смотреть на игровую карту, чтобы заметить, как в его сторону бегут несколько вооруженных фигур, причем сразу по двум

уровням торгового центра. И в руках у этих людей уже не бестолковые пистолеты-пулеметы, а вполне себе полноразмерные автоматы.

– Вот черт... – пробормотал Прохор.

Вскочив на ноги, торопливо потыкал в кнопки – лифт проигнорировал эту попытку. Вариантов было немного, и Прохор выбрал самый безумный: он последовал за убитой блондинкой. Прыгать в пропасть атриума торгового центра он все же не стал. Просто перевалился через низкую металлическую перегородку и повис на руках, осматривая дно лифтовой кабины.

Ему повезло, днище имело решетчатую конструкцию, и Прохору удалось повиснуть под кабиной на металлических фермах. В ту же секунду в кабину ударили пули. Он уже думал перемахнуть на направляющие лифта и каким-то образом спуститься по ним.

Но кабина вдруг снова пришла в движение. Ему чуть не перерезало горло упавшим куском стекла. Кабина начала спускаться, угрожающе приближаясь к нижнему уровню. Перспектива быть раздавленным лифтом радовала не больше, чем смерть от пули. При этом неизвестно, какая гибель была бы реальнее. Он успел прочитать на игровом форуме о некоем проценте погибших от случайных, «не игровых» факторов.

В этот процент попадать не хотелось категорически. Но и прыгать вниз было преждевременно – там уже ждали двое стрелков, а у него, после схватки с блондинкой, оставалось по паре патронов в каждом магазине. Зацепившись ногами за балку, он быстро сменил магазины – пустые полетели вниз, в темноту, но не время было жалеть о потере полезных предметов. Изогнувшись в акробатическом па, Прохор высадил все шестнадцать пуль из обоих стволов в сторону маячивших внизу фигур с чем-то длинноствольным. Похоже, не попал. Зато от врагов и след простыл.

Спрятать оружие в карманы, чтобы повиснуть на руках, было невозможно – «стволы» просто выпали бы, и он остался бы безоружным. Потому он совершил то, на что никогда не решился бы в реальной жизни: качнулся на ногах – и прыгнул. Изогнувшись уже в полете, приземлился на ноги. И только тогда подумал: если стрельба вокруг – игровая, то прыжок-то он совершил вполне себе натуральный. Можно поставить галочку в графу личных достижений.

Но это после. А теперь он бежал по торговому центру, на ходу меняя магазины. У него оставалось по одному запасному на каждый ствол. Так что нужно было забиться в какую-нибудь нору, чтобы зарядиться.

На бегу Прохор разглядывал игровую карту. Он, наконец, освоился с интерфейсом и теперь видел, что на нижнем уровне оставаться опасно. Нужно снова подняться на уровень или два выше. В лифт его теперь не заманишь. Оставался эскалатор.

Поднимаясь по движущейся лестнице, он сжимал пистолеты в чуть отведенных руках в готовности разрядить оружие в любого, кто покажется ему подозрительным. Посетители, что ехали навстречу, глядели на него с удивлением: наверное, он выглядел дико – взъерошенный, потный, с безумно бегающими глазами и оттопыренными пальцами на невидимом оружии.

Да и плевать, как он выглядит. Все, что его сейчас интересует, – это победа.

Точнее – деньги.

Черт, он совсем забыл, зачем ему нужны эти деньги. Последние минуты он думал только об одном – как выжить. Ни больше, ни меньше. Думал без дураков, на полном серьезе, словно игра в какой-то момент просто перестала быть игрой.

Надо отдать должное создателям WoK их продукт был больше, чем игрой. И будь его воля – он бы... запретил его к чертовой матери. Но сейчас эта проклятая игра была единственным шансом для его отца. И Прохор доведет ее до конца.

Если повезет – до победного.

Он вышел в ресторанный дворик. Странное дело: немного переведя дух, он ощутил зверский голод. Наверное, он уже адаптировался к «игровому процессу», вошел в раж, поймав нужную волну. И теперь ему нужна энергия. Судя по карте, противников вокруг несколько поуба-

вилось. Наверно, после первой схватки большинство из них устремились на поиски цели – этого длинноволосого террориста.

Что-то ему напоминала эта гонка за призраком, что-то из далекой юности... Точно! Была такая дурацкая игра – охота за покемонами, смешными монстрами из японского аниме. Тогда никто никого нарочно не убивал, но и без этого хватало пострадавших от массового безумия. В те времена дополненная реальность сделала пробный бросок в человечество. Так что «Мир киллеров» – вполне логичное развитие старых добрых покемонов. Трудно даже представить, в каком направлении двинется прогресс дальше...

Под эти мысли он взял себе в сетевом кафе увесистый гамбургер и вгрызся в рыхлую биомассу голодным ртом. В обычной жизни он презирал подобное фастфудное дерьмо, но сейчас не было выбора. У него осталось меньше полутора часов на поиски цели, и энергия ему понадобится.

Отвлечшись на освобождение бургера от плотно затянувшей его бумаги, Прохор на несколько секунд потерял контроль над обстановкой. Какой умник придумывал запеленывать булку с котлетой, как младенца? Наверное, все дело в том, что иначе многослойная мечта обжоры просто развалится, как карточная колода...

– А, черт...

Плоская, как НЛЮ, котлета все-таки выскользнула из тесного пространства между половинками кунжутной булки. Шлепнулась на кафельный пол, заставив парня машинально нагнуться, чтобы поднять ее. В этот момент боковым зрением он увидел, как через стойку азиатского кафе перемахнул поджарый паренек в черном форменном поварском кимоно. Разумеется, фирменной восточной внешности. И с парой поварских топориков.

Прохору как-то довелось побывать с друзьями в японском ресторанчике, где повар-виртуоз точно такими же топориками вытворял настоящие чудеса, он готовил блюдо за блюдом на большой раскаленной железной поверхности, вокруг которой сидели изумленные посетители. Но этот тип вряд ли спешил познакомить посетителя с новым меню. Поняв, что Прохор его заметил, паренек ринулся на него с истошным воплем, яростно рассекая воздух парой острых, как бритва, лезвий.

Это было что-то новенькое. Нигде в правилах WoK не уделялось внимания рукопашной драке. Надо думать, это был слишком экзотический подход к игре. Но вот, как оказалось, нашлись в ней и приверженцы холодного оружия. Почему бы и нет – если владеть клинками с такой ловкостью, как этот липовый повар. Впрочем, он мог быть и настоящим кулинаром – просто решил сделать перерыв в нудном трудовом дне на своей жаркой кухне. Ну а что может быть лучше для небольшой передышки, чем эффектно уколошить замешкавшегося посетителя?

По какому-то наитию Прохор буквально нырнул навстречу злобному азиату и скользнул по кафелю – прямо ему под ноги. Азиат только и успел, что удивленно ойкнуть – и кубарем перекатиться через Прохора. То ли с досады, то ли из мстительного хулиганского чувства, Прохор развернулся и залепил с размаху драчливому повару недоеденным бургером в лицо. Тот несколько опешил от неожиданности, пытаясь разглядеть противника сквозь расплывающуюся жижу из майонеза и кетчупа – и снова бросился в атаку.

Но потерянные секунды стоили ему успеха: Прохор успел выдернуть из левого кармана ТТ и небрежным движением словно бы отмахнулся от врага пистолетом. Разумеется, не забыв спустить курок.

Бэнг!

Единственная пуля попала аккурат в центр налобной повязки с символическим красным кружком. Замерев на секунду, азиат повалился лицом вперед. Топорики вылетели из разжавшихся пальцев и со звоном заскользили прямо под ноги Прохору.

– Ну вот, перекусил, называется... – пробормотал парень.

Посетители ресторанного дворика на миг оторвались от поедания фастфуда, равнодушно поглядели на него – и вернулись к еде. Наверное, со стороны, вне игрового интерфейса, происшедшее выглядело не столь эффектно.

– Опять насвинячили! – проворчала вынырнувшая сбоку коренастая уборщица в синей униформе. – Не могут, как люди, аккуратно есть. Сидели бы дома, раз руки из одного места растут. Ноги уберите! Еще и натоптали!

Проход сделал шаг назад. Шлепнув мохнатую швабру в центр растекающейся из-под убитого красной лужи и продолжая ворчать, уборщица принялась размазывать кровь по полу.

Аппетит, однако, как рукой сняло. Нужно было спешить. В голове уже созрел более-менее внятный план. И для его реализации следовало добраться до автомобильной парковки. Проблема была в том, что аналогичным образом рассуждали еще несколько игроков из тех, что на момент старта находились в этом торговом центре. Их красные точки быстро сближались на виртуальной карте, чтобы, наконец, сомкнуться в районе автопарковки.

На парковку Проход вышел твердым и быстрым шагом, держа по пистолету в каждой руке. Суeta первых минут игры прошла, он начал осваиваться в этом «веселом» воображаемом мире.

В чем он успел убедиться, так в том, что «Мир убийц» стал прибежищем для всякого рода психопатов, которых в реальной жизни не подпустили бы к обыкновенному тире в городском парке. Все эти спущенные с цепи безумцы опасны не столько мастерством владения оружием и боевыми навыками, сколько своей непредсказуемостью. Надо признать, это нервировало. Но логика подсказывала, чем ближе к цели, тем выше будет плотность врагов. Безбашенных психов поубавится, зато сконцентрируется количество наиболее опытных и хорошо вооруженных противников.

Вот там-то и проявится в полной мере недостаток огневой мощи. Единственное, на что он может делать ставку, это выдержка, хитрость и реальный боевой опыт. Все же, несмотря на особенности игрового процесса, играли-то обыкновенные люди. Да и психологию никто не отменял...

В размышления ворвался посторонний шум. Проход полностью положился на рефлексy, и те не подвели. Рванув в сторону, он услышал грохот очереди – мощный, солидный, совсем не похожий на легкомысленный треск пистолета-пулемета взбалмошной блондинки из лифта. Нырнув за здоровенный черный джип и обежав его на четвереньках, Проход выглянул из-за заднего бампера и аж крикнул от удивления.

Из дальнего конца автопарковки с ручным пулеметом в руках в его сторону шел... клоун. В красном парике, желтом мешковатом комбинезоне, похожий на Роналда Макдоналда из одноименной сети фастфуда. Клоун, похоже, заметил его и театрально обрадовался, захохотав тонким высоким голосом. После чего высадил в джип длинную очередь из своего пулемета. Проклятый клоун почти не целился. Этот гад просто развлекался, пользуясь преимуществом в огневой мощи. Джип закачался, просел на простреленных шинах. Пули свистели и с визгом рикошетили от металла.

– Чтоб тебя, гаденыш... – выдохнул Проход.

И бросился под соседний пикап, извиваясь, как змейка, пытающаяся ускользнуть от клюва жадной цапли. Пули пролетали над головой, с легкостью делая дырки в металле, как в гнилом картоне. Клоун безумно хохотал и повизгивал. Короче, развлекался по полной. Нечего было и думать, чтобы броситься на него со своими жалкими ТТ. Чтобы «короткоствол» получил хотя бы какие-то шансы, нужно было подпустить врага поближе. Но несмотря на безумную внешность, чертов аниматор дураком не был. Он прекрасно отслеживал Прохода – как визуальнo, так и с при помощи своей виртуальной карты.

Которая, кстати, готовила сюрприз и самому любителю циркового эпатжа. К красной точке, символизировавшей клоуна, подкрадывалась сбоку еще одна. Несмотря на угрозу, Прохор осторожно выглянул из-за капота старого «ягуара».

– Интересно...

Главный вопрос теперь: является неизвестный союзником или противником кровожадного паяца? Ответ пришел мгновенно, в свободный от автомобилей центр автопарковки одна за другой с глухим стуком упала пара гранат.

Хлопок. Еще хлопок. Вой автомобильных сирен. Издевательский клоунский хохот засвидетельствовал – его не задело. Раздавшиеся быстрые шаги быстро перешли в бег. Их тут же заглушило грохотом пулемета: клоун запоздало пытался достать убежавшего «третьего». Что было особенно неприятно, этот третий по широкому кругу приближался к убежищу Прохора. Тот вжался спиной в дверь «ягуара», сжимая в согнутых руках рукояти пистолетов.

Красная точка на карте быстро приблизилась – и вдруг слилась с его собственной меткой.

Враг был уже здесь.

Прохор внутренне сжался, ожидая, что противник выскочит справа или слева – других вариантов не было, – перед ним высилась здоровенная будка автофургона.

Прохор раскинул руки с пистолетами, в готовности открыть огонь сразу в обе стороны узкого коридора между машинами. Но все пошло не так, как могло случиться в реальной жизни. Что-то гроыхнуло за спиной по крыше «ягуара» и с истошным визгом обрушилось на голову, выбив из рук оба пистолета разом.

Прохор крутился, бросался из стороны в сторону, но «это» словно намертво впечаталось в него сверху и норовило скрутить ему голову. Со всей дури он бросил себя спиной на «ягуар» в надежде скинуть «это», и оно снова завизжало высоким женским голосом. Только теперь Прохор понял, что у него на плечах, обхватив шею сильными, как домкраты, ногами, сидит какая-то баба – в короткой, мать ее, плиссированной юбке!

Секунду спустя он понял, что его норовят проткнуть или порезать коротким самурайским мечом типа вакидзаси. Отчаянным броском на бетонный пол он избавился от чертовой наездницы и быстро, «крабом» отполз назад.

В полнейшем изумлении он увидел перед собой стоящую на четвереньках худощавую черноволосую девчонку, словно спрыгнувшую ему на голову прямиком из японских мультфильмов. Огромные, подведенные черным карандашом глаза, пышное, лоснящееся вороное каре и смелое декольте, не особо уместное на стилизованной матросской кофточке. Девчонка протянула руку и схватила выпавший из рук меч, подскочила и лучезарно улыбнулась обалдевшему Прохору.

– Пора умирать, малыш! – заявила она нежным, почти детским голоском.

Прохор дернулся было к лежавшему в стороне пистолету. Но девчонка лихо взмахнула мечом и бросилась в атаку. Прохор рванул наутек, с ходу нырнув под какой-то старый седан. Это было удачное решение – в тесном пространстве под днищем анимешной красотки было не размахнуться своим выпендрежным оружием. Она лишь попыталась ткнуть его вслед, но Прохор довольно шустро поджал ноги.

– Эй, малыш! – обиженно позвала его девчонка. – Вылезай – поиграем.

– Ага, щас, – пробормотал он, быстро пробираясь вперед.

Нужно было во что бы то ни стало добраться до брошенных пистолетов. Иначе ему крышка. Сейчас он выберется в тесный проход между двумя белыми «паркетниками» – и попытается обойти злобную красотку сбоку...

– Ку-ку!

Он вздрогнул, медленно поднимая голову. Прямо перед ним, поигрывая своим вакидзаси и застенчиво улыбаясь, его ждала анимешница. Как она успела сюда добраться? Вот же неугомонная тварь!

Он оскалился, попытавшись улыбнуться в ответ, произнес:

– Слушай, чего тебе от меня надо, а?

– Хочу с тобой поиграть, – ответила девушка и сделала шаг в его сторону, ловко крутанув мечом и приняв эффектную стойку.

– Давай останемся друзьями, а? Ты пойдешь своей дорогой, я своей...

– Нет.

– Может, станем союзниками? Нет, правда – давай воевать на одной стороне.

– Не хочу, – улыбнулась анимешница и сделала еще один шаг.

Он попятился – и уперся спиной в металл.

– А чего ты хочешь? – выдавил он.

– Выпустить тебе кишки, – сказал девчонка и звонко расхохоталась, размахивая мечом.

Аргументы были исчерпаны. Похоже, малолетней дуре не особо интересно победить в турнире. Она пришла сюда просто покуражиться. И хорошо, если меч в ее руках – просто игровое оружие. Вроде бы геймплей не позволяет физически использовать в качестве оружия ничего, что не куплено у виртуального оружейника...

Анимешнице, похоже, надоело болтать – и она бросилась на прижатого в угол Прохора. Тот лишь успел с досадой подумать: «Вот и все...»

Но словно гром ударил с бетонных небес автопарковки, и шикарное декольте драчливой анимешницы взорвалось кровавыми брызгами. Удивленно захлопав длинными ресницами, та выронила меч и рухнула на цементный пол.

Прохор быстро обернулся. Над ним в кузове пикапа противно хохотал кровожадный клоун с ручным пулеметом в руках. Не испытывая иллюзий по поводу неожиданной «подмоги», парень метнулся к телу убитой анимешницы. Та лежала в довольно вычурной, даже картинной позе – хоть пускай финальные титры под лирический японский рокопс. Девка его не интересовала – нужен был меч. Это сообразил и клоун.

– Куда? – шутовским голосом крикнул он и потянул спусковой крючок.

Пулемет коротко харкнул – над головой Прохора просвистели пули – и запнулся. Клоун изменился в лице, попятился и принялся торопливо менять компактный барабанный магазин. Прохор мстительно оскалился и, не теряя времени, вскочил в кузов пикапа – напрямую к красному стрелку.

– Следить надо за боезапасом, – сообщил прямо в перепуганные, обведенные гримом глаза.

И резким ударом меча снес врагу голову. Голова в легкомысленном рыжем парике глухо упал на рифленый пол пикапа. Прохор в сердцах пнул ее, и та откатилась, как мяч, в угол кузова.

– Ну и клоун... – под нос себе произнес Прохор.

Быстро отыскал оброненные ТТ, проверил оружие. Мелькнула мысль взять пулемет – но эта штука показалась ему слишком громоздкой. Тем более что взгляд его уже упал на транспортное средство, на котором не очень-то утащишь с собой такую бандуру. Мотоцикл. Точнее, мощный спортбайк Kawasaki Ninja ZX-10R дерзкого оттенка лайм, в замке зажигания которого вызывающе торчали ключи.

«Анимешница на нем прикатила!» – понял он.

Не раздумывая ни секунды, Прохор вскочил в седло, завел мотор и дал газу.

Давно он не испытывал такого восторга. Машина щедро делилась адреналином. Главное было не потерять от зашкаливавшего драйва голову, причем в буквальном смысле слова. Только стартанув, он едва не потерял с непривычки управление, рискуя въехать в бетонный столб.

Вырвавшись на простор из тесноты автопарковки, он понесся по ориентирам, скупо выдаваемым хитрым геймплеем и не забывая поглядывать сквозь игровую карту на заполненные

транспортом улицы. Мотоцикл давал серьезное преимущество в скорости передвижения: пару раз он стремительно пронесся по осевой, прошмыгнул между полосами, объехал «пробку» по тротуару. Он следовал направлению, выдаваемому игровой картой, и, судя по возрастающему количеству красных точек на ней, в том же направлении двигалась целая толпа играющих «киллеров».

Игровой процесс был устроен весьма изощренно. Первоначальные координаты цели давались слишком размыто – в пределах городского округа. Далее круг поиска сужался, заставляя геймеров сближаться все теснее друг с другом, выходя на огневой контакт. Здесь уже вступали в действие стратегия и тактика, от которых во многом зависела победа.

Вот что предпочесть: подобраться сразу максимально близко к жертве? В этом случае гарантированно попадешь в горячий «замес» из таких же, самых нетерпеливых игроков. Можно выбрать выжидательную тактику и отсидеться в сторонке. Но в таком случае рискуешь вообще остаться не у дел – цель отыщет вовремя оказавшийся рядом с ней смельчак. Наверняка игроки отрабатывали свои навыки часами, чего не скажешь о новичке. Он может рассчитывать лишь на сомнительный опыт, полученный в реальных условиях, да на самую обыкновенную удачу.

Он сбавил скорость, медленно приближаясь к сужающемуся кругу, в котором по условиям игры пряталась цель.

– Ни хрена себе... – протянул он, разглядывая ползущую перед глазами виртуальную карту.

Карта просто алела от заполнивших ее точек. Только теперь Прохор понял, в какое безнадежное дело он лезет. Конкуренция была не просто высока – она зашкаливала. Он медленно въехал в какой-то переулок, заглушил двигатель. Тут же стала слышна отдаленная канонада. Можно было подумать, что там, в эпицентре событий идут настоящие уличные бои. В каком-то смысле так оно и было. В этот момент Прохор пожалел о том, что не взял пулемет убитого шута.

– Внимание! – прогремел металлом голос ведущего. – Сейчас будут даны окончательные координаты цели! Игроки – будьте внимательны!

Стрельба вроде как приутихла – каждый сейчас прислушивался к голосу своего нейрона.

Он вздрогнул от неожиданно мощного, дребезжащего звука. Невидимый диктор так и не объявил никаких координат. Вместо этого в центре карты возникла новая – зеленая – пульсирующая точка. Это и была цель. И тут же к ней медленно поползли потоки красных точек.

Прикинув свое местонахождение, Прохор удивленно хмыкнул, цель была всего в квартале от него. Бросать мотоцикл и бежать пешком было глупо. Мотор под задницей хоть и немного, но повышал его слабые шансы в игровой мясорубке.

Он был готов сорваться в отчаянный смертельный бросок – но что-то его удерживало. Что-то он забыл, что-то очень важное...

– О, черт! – в сердцах Прохор хлопнул себя по лбу.

Из-за угла вылез какой-то чудила с ночным прицелом, нахлобученным на лоб, и арбалетом в руках. Арбалет был двухзарядным – композитное ложе упиралось в два лука – сверху и снизу от ложа. Оригинальность конструкции не помогла арбалетчику – Прохор застрелил его почти рефлекторно, глядя в экран карманного компьютера, про который почти забыл. Рядом с ухом в кирпич врезалась и застряла стрела, уже неосознанно выпущенная убитым. Прохор даже глазом не повел – он пытался понять, что делать с подарком неизвестного доброжелателя. На черно-сером экране проявилась незатейливая надпись:

АКТИВИРОВАТЬ КОДЫ?

Для ответа следовало всего нажать кнопку слева. Примитивная технология, но кривить носом не приходилось. Он нажал «ДА». Надпись сменилась на новую:

ПОЗДРАВЛЯЕМ! КОДЫ АКТИВИРОВАНЫ!

Больше ничего не произошло. Он подождал немного – снова ничего. Тут одно из двух: или «читерство» просто не работало в этой игре, или действие кодов последует в определенной ситуации. В любом случае надо было действовать.

– Ну, с богом... – выдохнул он и, пригнувшись к бензобаку, дернул рукоятку «газа».

Спортбайк с ревом выскочил из переулка. Чуть не положив машину в вираже, Прохор бросил ее напрямик по направлению к зеленой точке на карте. Этот зверь набирал «сотню» за пару секунд, и на нем было куда больше шансов убиться, нежели получить пулю от соперника. Но слишком многое было поставлено на карту, чтобы остановиться в шаге от победы.

Он предполагал, что легко не будет. Но последние минуты проклятой игры оказались для него настоящим потрясением. Едва он набрал скорость, как стал желанной мишенью для десятков стрелков, расположившихся по обе стороны обычно безлюдной улочки в тихом квартале.

Сейчас асфальт был усеян трупами. Разумеется, виртуальными, что не отменяло необходимость закладывать виражи, чтобы на полной скорости не кувыркнуться через голову. Эта «змейка» и спасла его от вееров очередей, накрывших вдруг всю улицу. Наверное, он сам стал неожиданностью для остальных геймеров, решив ворваться в толпу стрелков верхом на байке.

Вжавшись всем телом в горячий корпус мотоцикла, на мгновение повернул голову. Мимо, как в дурном сне, промелькнули образы злобных, возбужденных, перекошенных лиц.

Вот какой-то долговязый парень в темных очках палит в него от бедра из компактного ручного пулемета с растопыренными сошками.

Вот сверкнуло в окне второго этажа стекло оптического прицела – промазали. Не так-то просто попасть из «снайперки» по быстро несущейся цели.

Вот какой-то отморозок шмаляет в него из ручного многозарядного гранатомета – без толку, цель неподходящая. Гранаты хлопают где-то за спиной, но это уже не важно.

Вот выскакивает из-за угла какой-то тип в майке-алкоголичке, с «калашом» наперевес. С воплем разряжает в его сторону магазин – не слишком умело: ствол автомата задирает отдачей, пули уходят «в молоко».

А вот это опасно: прямо на пути, широко расставив ноги и хладнокровно целясь в него из штурмовой винтовки с коллиматорным прицелом, застыла девка с мускулистой тренированной фигурой. Сделав «змейку», он попытался уйти от попадания – но вряд ли это бы помогло. Спас случай, какой-то обдолбанный безумец в неряшливой немецкой форме времен Второй мировой со «шмайсером», а точнее, с МР-40 в руках, тупо пробежал мимо, походя срубив фитнес-леди короткой очередью. И тут же полетел кубарем, сбитый промчавшимся по касательной спортбайком.

Итак, сквозь первое, самое плотное, кольцо врагов ему удалось прорваться, не получив пулю, что казалось почти нереальным. В какой-то момент ведь было ощущение, что его вот-вот грохнут. И как-то на удивление все удачно сложилось...

И тут до него дошло: так, видимо, и сработали подаренные ему игровые коды! Если те и могли помочь ему победить в этой игре, то, определенно, аккуратно и незаметно – иначе жульничество бросилось бы в лицо соперникам и тем, кто распределял призовые деньги.

Выжав из мотоцикла все, на что тот был способен, Прохор ворвался в арку, притормозил, невольно встав на переднее колесо. И, уже сбавив скорость, пронесся по двору. Мелькнула мысль: «Куда только смотрят власти? Игра-то идет среди людей! И пусть пули с ножами не настоящие, но ведь в горячке игры могут пострадать дети, какие-нибудь старухи...»

Размышления оборвал звонкий удар и резко остановившийся мотоцикл.

Попали в мотор. Любопытно действуют виртуальные пули – мелькнуло в голове. Но он уже соскочил с «убитого под седлом» стального коня и бросился к подъезду. Удача – домофон не действовал, и удалось сразу прошмыгнуть внутрь.

Зеленая точка была совсем неподалеку.

Неужто он успел первым?

Вслед ударили запоздалые выстрелы. Дверь мгновенно превратилась в решето, благо, он успел подняться на лестничный пролет выше. Только теперь он заметил, что там притаился еще один геймер. Он грозил стать препятствием на пути к цели.

– Ничего... – прошептал Прохор. – Сейчас мы тебя удивим...

Теперь в VR-гарнитуре был Пашка. Он глупо вертел головой и неуклюже двигался по переулку. Точнее, двигался, конечно, не он, а тот несчастный, к которому тайно «присосались» игроки-паразиты.

– Мы как «мозговые слизи» из мультфильма, – хихикнул Валентин. – Все видели?

– Видели, видели, – отозвался Вовчик. – Только мы в чужой мозг влезть не можем. Здесь другой принцип управления...

– Ну, ты и ботан!

– Сам ты ботан! Да еще и придурок!

– Тихо вы! – недовольно протянул Пашка и стащил с головы VR-гарнитуру. – Меня из-за вас грохнули!

– Ну, да, – обидно хихикнул Гера. – Просто боец из тебя, как из говна – пуля!

– Сам тогда попробуй!

– И попробую! Когда там моя очередь?

– Да заткнитесь вы! – вмешалась Настя. Указала на экран. – А что там за мужик на картинке?

– Это лидер турнира. Какой-то PRO-VIDETS. Провидец, короче, – сообщил Вовчик. – Он впереди по числу заваленных конкурентов и скорости приближения к цели.

– Давай к нему поближе подберемся, посмотрим, – предложил Паша

– А как мы подберемся?

– Ну, выберем ближайшего геймера – и в него вселимся.

– Как дьявол, что ли? – хмыкнул Гера.

Все дружно заржали. Кроме Вовчика, который взял со стола VR-гарнитуру и водрузил ее себе на голову со словами:

– Типа того. Сейчас посмотрим на игровой карте, где находится этот Провидец, и загрузимся в ближайшего геймера.

– Скучно, – зевнула Шанель. – Мы даже играем не по-настоящему. Мы же не можем выиграть главный приз. Зачем тогда все это?

– Не нравится – не смотри, – огрызнулся Пашка. – Нам интересно!

– Я уже коплю на нейрофон, – сообщил Гера, поглядывая на Шанель. – Когда куплю – дам поюзать. Хочешь?

– Очень надо – чужой нейрофон юзать! – хмыкнула Шанель, разглядывая покрашенные ногти. – Был бы свой – тогда другое дело.

– А хочешь – подарю? – насупившись, предложил Гера.

– Смотри-ка, как он технично к девочке подкатывает! – прокомментировал Валентин. – Шанель, тебе нравятся пухлые?

Шанель в ответ только фыркнула, Гера же покраснел и отвернулся.

– Есть! – сообщил Вовчик, продолжавший колдовать над клавиатурой и крутить головой в гарнитуре. – Мы, считай, в лидерах! Сейчас Провидца увидим!

– А давай его грохнем! – неожиданно предложил Валентин.

– Зачем? – удивился Пашка. – Он же почти до цели добрался!

– Так вот, чтобы не добрался! Нам-то джекпот не светит, вот, и ему кайф обломаем!

– Как-то это... – с сомнением пробормотал Вовчик. – Подлю как-то.

– Дай сюда!

Валентин сорвал гарнитуру с головы Вовчика, напялил на себя и ловко спихнул Вовчика с его места перед компьютером. Схватил джойстик и принялся азартно гонять виртуального геймера по улице на экране.

– Вот он, – усмехнулся Валентин. – Смотри-ка – на байке рассекает, пижон! Сейчас мы обломаем кому-то кайф... Что у меня за оружие-то?

– Блочный лук, – мстительно сообщил Вовчик. – Пользоваться-то им умеешь?

– Вот черт... – разочарованно произнес Валентин. – Тоже мне, оружие. Он что, нормальное выбрать не мог?

– Ты не болтай, а действуй.

– Не учи ученого... Вот он! Сейчас я его сниму! Э-э! Я не понял... Меня из игры выкинуло, что ли?

– Убили тебя, Робин Гуд недоношенный, – сообщил Ромзес. – Все, поиграл – дай поиграть другому!

Притаившийся на пути геймер оказался каким-то странным стрелком с блочным луком. В какой-то момент Прохор даже испугался, что тот его убьет. Но стрелок почему-то вел себя как обдолбанный: шатался, бился о перила и, наконец, с горем пополам натянув тетиву лука, всадил ее куда-то в стену на метр выше головы Прохора. Пристрелив его мимоходом (чтобы не мучился), Прохор продолжил подниматься по лестнице.

Игровая карта перед глазами увеличилась в масштабе, количество отслеживаемых конкурентов на ней сократилось. Зато еще ярче загорелась зеленая точка цели. Теперь она тревожно мерцала – в такт быстро колотящемуся сердцу. Путь теперь вел наверх, мимо лестничных площадок, квартир – похоже, куда-то на чердак.

Где-то внизу, у входа завязалась перестрелка. Упустив лидера, игроки не давали друг другу возможности выйти вперед. Прохора это уже не волновало. Он вытащил единственный счастливый билет и не имел права упустить свой шанс.

Карта указала на крышу. Туда вела узкая железная лестница.

Вжавшись спиной в стену, он проверил оружие. У него больше не будет возможности поменять магазин. Если цель достойная – она просто не даст ему такой возможности. Так что шестнадцать пуль – это даже не шестнадцать шансов, а, возможно, куда меньше. Но, что любопытно, – сейчас он испытывал не волнение, не страх, а кое-что для себя новое.

Азарт. Никогда бы Прохор не подумал, что способен ощущать что-то подобное перед убийством – пусть даже виртуальным. Чувство было приятным, но каким-то противоестественным. Наверное, подобное испытывают и настоящие киллеры. Ведь невозможно объяснить тягу к убийству за деньги одними только материальными потребностями.

Коротко, с силой выдохнув, он бросился по лестнице вверх. При этом тихо, «на мягких лапах», понимая, что потенциальная жертва не ждет его с хлебом-солью.

На крышу он вылетел, как чертик из табакерки – пружинисто, стремительно, готовый в любую секунду всадить в цель весь боезапас. Как и можно было предположить, цель не дождалась его у лаза. Ногой, не оборачиваясь, он прикрыл за собой низкую дверь. Осторожно двинулся вперед, глядя поверх пистолетных «мушек».

Крыша не была совершенно гладкой и плоской. Здесь имелось несколько служебных надстроек – то ли вентиляционных, то ли с механизмами лифтов. Судя по карте, зеленый огонек мерцал за одной из таких надстроек.

Стиснув зубы, нахмурившись, Прохор направился напрямик к надстройке. Не было времени на сочинение хитрой тактики. Нужно просто нажать спусковой крючок раньше этого виртуального террориста. Вспомнив незамысловатый прием анимешки-убийцы, он решил действовать сверху. Тихо запрыгнул на кирпичный уступ – и оказался на верхушке надстройки.

Зеленый огонек увеличился и тревожно задрожал. Еще шаг – и он увидел цель.

Парень с игрового «досье» ждал его по ту сторону надстройки. Именно ждал – не прятался, не пытался убежать. И теперь его пронзительный, даже пугающий взгляд был направлен прямо на убийцу.

Прохор не медлил ни секунды. Но вдруг показалось, что в этом самом взгляде темных, внимательных глаз замедлилось само время. Это не он разглядывал цель.

Это цель изучала его.

– Какого черта... – пробормотал Прохор.

И вдавил оба спусковых крючка.

Грянул гром – раскатисто, мощно. Как в самую настоящую летнюю грозу. Только молнии не было. Вместо нее Прохор странным образом УВИДЕЛ сам этот звук.

Он еще успел испытать недоумение, звук не был похож на хлопок выстрела. Уже падая, парень отчаянно пытался понять, почему цель все еще стоит – живая и невредимая?

Ведь он не мог промахнуться.

Не мог.

Промахнуться...

Не мог...

Глава третья. Пробуждение

Веселье оборвалось так же внезапно, как и началось. Гера, которому было поручено следить за коридором, запоздало воскликнул сдавленным голосом:

– Атаас! Грымза!

Вовчик быстро захлопнул ноутбук, но спрятать его не успел – дверь распахнулась, и на пороге возникла высокая, прямая как жердь, строго одетая женщина в очках без оправы. Она вошла в комнату, и все вокруг притихли, как будто увидели привидение. Женщина обвела присутствующих ровным взглядом и сказала безжизненным голосом:

– Почему в мужской комнате – девочки?

– Просто в гости зашли, – тихо сказала Настя. – Мне мама гостинцы передала. Может, с нами чаю попьете?

Женщина даже не поглядела в ее сторону. Она четко выхватил взглядом Вовчика, пытавшегося спрятать ноутбук под столом. Подошла к нему, протянула руку:

– Отдай компьютер!

– Это не мой! – протянул Вовчик. – Это моего дяди. Мне вернуть его надо.

– Вот пусть придет хозяин, с ним и поговорим, – холодно сказала женщина.

– Но пожалуйста...

– Повторяю, отдай по-хорошему. Или позвать других воспитателей?

– Зачем?

– Чтобы забрать силой.

– Лучше отдай, – глухо сказала Настя.

Вовчик подчинился. Женщина взяла компьютер под мышку, развернулась к двери. Повернула голову в сторону Насти:

– Девочкам – вернуться в свои комнаты. Пока это просто предупреждение.

Толкнув дверь, она вышла.

Какое-то время в воздухе висела тягостная тишина. Потом Настя произнесла сдавленным голосом:

– Видели?

– Ага... – отозвался Гера. – Что-то с ней не так.

– Я еще неделю назад заметил – с ними со всеми что-то не так, – сказал Пашка. – Как будто подменили воспитателей.

– Может, они на наркоте сидят? – предположил Валентин. – А чего вы на меня смотрите? Есть всякие препараты, от них и не так таращит.

– Не похоже это на наркотики, – сказал Ромзес. – У нас сосед наркоман был – так то совсем другое.

– А я думаю – их на самом деле подменили, – страшным голосом произнесла Шанель.

– В смысле? – Вовчик нервно поправил на носу очки.

– Ну... Инопланетяне, к примеру. Помнишь, мы какой-то фильм смотрели? Или не подменили – просто кто-то вселился в их мозг и управляет ими...

– Глупости... – неуверенно возразил Вовчик. – Никто не может никому в мозг вселиться.

– А как же ты сам только что управлял геймерами через ноутбук? – настойчиво сказала Шанель.

– То совсем другое... – Вовчик снял очки, принялся протирать их краем футболки. – Погоди... Хочешь сказать, ими кто-то через нейтрофоны управляет?

– Про нейтрофоны я не подумала, – удивленно произнесла Шанель. – А что, так тоже можно?

Подростки переглянулись.

– Что у нас вообще происходит? – недоуменно спросил Ромзес.

– Не нравится мне все это, – заявил Пашка. – Валить надо из интерната.

– А куда валить? – мрачно сказал Ромзес. – В прошлый раз в самоволку домой сгонял – родители пригрозили в военное училище отдать. А тут вроде как перспективы, МГУ, все дела...

– Надо на воспитателей «телегу» накатать, – любуясь на себя в зеркальце, сказала Шанель. – Пусть их сменяют.

– Не люблю доносы, – проворчал Ромзес.

– А жесткий прессинг любишь? – парировал Пашка.

– Его я тоже не люблю, – согласился Ромзес. – Непонятно только, кому жаловаться.

– Давайте группу в соцсети создадим – и зафрендим туда начальство из Министерства образования, – предложил Вовчик.

– Это мысль! – оживился Пашка.

– Только если в это начальство в само никто не вселился, – мрачно возразил Ромзес. – Ну чего вы на меня уставились? Я разве против? Давайте попробуем. Вот, прямо со смартфона сейчас и создам «группу протеста»...

Он принялся возиться со смартфоном, и вскоре на его лице возникло недоумение:

– Народ, только у меня интернета нет?

Услышав такое неприятное предположение, все остальные вытащили свои девайсы. Опасения подтвердились. Выхода в интернет не было.

– Можете считать меня психом, но кажется, это воспитатели устроили, – заявила Настя.

– Да ну, – не поверил Ромзес. – Они разве могут?

– Глушилку поставить? – спокойно сказал Вовчик. – Легко. Непонятно только, чего они добиваются. Изолировать, что ли?

– Как же, пусть только попробуют! – мрачно заявил Пашка. – Я просто свалю. И даже спрашивать никого не стану!

Он решительно подошел к двери, толкнул ее. Дверь не поддавалась.

– Заперто... – Пашка растерянно обернулся. – Это когда она успела?

Не поверив, к двери бросился Гера. Подергал за ручку:

– Точно – заперто! И что делать будем?

Шанель резко поднялась со стула, заметалась по комнате, заговорила, чуть не плача:

– Они не имеют права! Это просто незаконно!

– Чую, что-то хреновое замышляется. Если воспитатели совсем страх потеряли, то могут и на преступление пойти, – подлил масла в огонь Валентин.

– Какое, к черту, преступление? – Ромзес недоуменно пожал плечами. – Что ты несешь?

– А вот, хотя бы, на органы нас продадут, – смакуя каждое слово, сказал Валентин. – Знаешь, сколько стоит твоя юная печень? А сердце? А у Шанель такая кожа – так и просится на пересадку. И глаза! А ну – кому прекрасные голубые глаза?

– Да пошел ты знаешь куда?! – взвизгнула Шанель. – Мне и так страшно, зачем ты...

Она не закончила фразы и разрыдалась. Утешать ее подался было Гера, но его отпихнула Настя. Обняла подругу, усевшись с ней на аккуратно застеленную кровать Ромзеса.

– Да я не понимаю, чего вы переживаете, – легкомысленно сказал Вовчик. – В случае чего я через окно уйду.

– С третьего этажа? – выглядывая в окно, мрачно поинтересовался Пашка.

– Спрыгну! Не веришь?

– Паркурщик херов! А девочки?

– Все, стоп! – Ромзес решительно поднял руки. – Никто никуда прыгать не будет. Один поломается – остальных в подсобке запрут.

– И что делать? – спросила Настя, продолжая гладить по голове заплаканную Шанель.

– Звонить надо. Своим, в полицию...

– Уже, – с трубкой у уха сказал Вовчик. – Сети нет. Вообще.

– Вот влипли... – заскулил Гера.

– И что, ничего нельзя сделать? – всхлипнула Шанель.

– Попробовать можно, – сказал Вовчик. – Не зря же нас в спецшколу приняли. Значит, мозги у нас есть... – он задумался. – Можно попробовать усилить сигнал. Антенну сделать или что-то вроде этого.

– Давай попробуем, – мрачно кивнул Ромзес. – Только сначала забаррикадируем дверь.

– Зачем? – удивился Валентин.

– Я нашим воспитателям больше не доверяю. С этого момента мы в осажденной крепости.

Когда нахлынула тьма, первое, что он сделал, – попытался выйти на «рабочий стол» нейрофона. Для этого предполагалось трижды мысленно, но отчетливо произнести команду «домой». Система проигнорировала команду. Следующей возможностью была перезагрузка нейрофона. Для этого необходимо было с усилием зажмуриться на несколько секунд и так же отчетливо мысленно сказать: «Перезагрузка».

Проблема пришла с неожиданной стороны: жмуриться было нечем. Он не ощущал глаз. Более того – вообще не ощущал собственного тела. После этого сама собой отпала возможность сброса системы. Стало вообще не до этого.

«Что-то с нейрофоном», – проплыло в сознании. Это было лишь защитной реакцией разума, так как ничего не объясняло, нейрофон нейрофоном, но что случилось с его телом? Последнее, что он помнил, – замершую перед ним цель.

Точнее – глаза цели. Слишком умные. Слишком живые, чтобы быть лишь плодом иллюзии.

Что же было дальше? Он выстрелил... Или не успел?

Проклятье – воспоминания как ножом отрезало. С этого момента в памяти начиналась тщательно записанная пустота.

Он не знал, сколько времени находился во тьме. Единственное, что он осознавал, – он не спит. Это было странное состояние между сном и явью, в котором не было места никаким ощущениям. Хотя можно было предположить, что он умер и душа перешла в какое-то новое состояние. В таком случае впереди его ждала вечность такой вот тишины и неподвижности.

Черт возьми... Это больше всего напоминало самый настоящий Ад. То самое место, где ничего нельзя изменить, где безраздельно царит страх и боль, куда более сильная, чем физическая, где кошмар растягивается в вечность.

Хотелось завывать от страха и безысходности – но даже этой возможности не было у его запертого в черную клетку Я.

В мрачные размышления о вечном ворвался щелчок. Как он мог слышать, не имея ушей? Но он слышал!

Сами собой дрогнули веки. Надо же – он снова стал что-то чувствовать!

Еще щелчок – и он открыл глаза.

Странная картина: к щеке прилипла стена, на которой невероятным образом, под прямым углом к ней, подошвами прилип человек. За спиной этой темной фигуры багровело закатное солнце.

Где-то он видел этого парня...

Рассудочное мышление возвращалось неохотно. Но все же до Прохора дошло: это не человек прилип ногами к вертикальной стене, это он сам наблюдает за происходящим, неподвижно лежа лицом на плоской крыше.

А человек этот – та самая цель, которую он так и не успел ликвидировать.

– Я проиграл... – прохрипел Прохор. – Проиграл...

Человек приблизился к нему – и снова раздался щелчок. Теперь стало ясно: так щелкает пальцами незнакомец. Щелчок удивительным образом привел его в чувство – во всяком случае, к Прохору медленно возвращались ощущения. Незнакомец подошел ближе, присел на корточки и положил ему на висок сухую ладонь.

Тело содрогнулось и изогнулось – как будто от руки побежали электрические разряды. Руки и ноги быстро обрели чувствительность, но вместе с ней во все тело пришла боль. Прохор зарычал. Незнакомец снова щелкнул пальцами – и боль ослабла. Не прошла окончательно, но отступила куда-то на второй план.

– Что происходит? – сипло спросил Прохор.

Незнакомец не ответил.

– Кто ты?

Человек проигнорировал и этот вопрос. Он продолжал держать ладонь на щеке Прохора, как будто сильнее вдавливая его в плоскую поверхность крыши.

– Тебя же не существует! – бормотал Прохор. Говорить – единственное, что он все еще мог делать по своей воле. – Ты же просто цель! Ты просто персонаж из компьютерной игры!

– Если я – персонаж игры, то кто ты? – твердым глуховатым голосом поинтересовался незнакомец.

– А ты все же можешь говорить! – оскалился Прохор. – Я стрелял в тебя... Значит, я промазал?

– Стрелял? Нет. Выстрелить ты не успел. Но дело не в тебе. Ты – отличный игрок, если тебя это успокоит. Как бы там ни было, ты один добрался до меня живым.

– Значит, игра продолжается?

– Только не для тебя.

– В смысле?

– Как ты собираешься играть без нейрофона? Насколько я понимаю, это нейрофонная игра.

– Я не понимаю...

– Твой гаджет вышел из строя. Сгорел.

– Как это – сгорел? Хотя – плевать. Черт с ним, куплю новый... Но погоди... Как же я с тобой разговариваю?

– Так же, как это делали миллионы людей до тебя. Ртом. Языком. Гортанью. Словами, наконец.

– Не пытайся сбить меня с толку! Тебя же не существует... – Прохор осекся. – Ты хочешь сказать... Ты реальный?

– Смотря что считать реальностью.

– Ты мне этой философией мозг не рви... – Прохор сплюнул густой, тянущейся слюной, тут же повисшей на краю рта. Он все еще не мог поднять голову. – Я сейчас не настроен на диспуты.

– Да. Я реален. Не более и не менее, чем ты... Так... А теперь попробуй подняться.

Прохор ощутил вдруг забытую легкость в районе шеи. Попробовал сесть. Получилось не очень – потребовалась помощь незнакомца. Тот привалил его спиной к надстройке напротив себя. Устало выдохнув, Прохор уставился в собеседника еще не вполне осмысленным взглядом.

– Погоди... – слабо сказал Прохор. – Если ты реален... За кем же мы тогда охотились?

– Я полагаю – за мной, – спокойно ответил темноволосый парень.

– Черт... – Прохор помотал головой. – Так ты, выходит, как бы тоже играл?

– Нет. Я не играю собственной жизнью.

Уже начиная о чем-то догадываться, Прохор ощутил нарастающий где-то в глубине души ужас. Впереди него бежала растерянность и буквально сбивающее с ног чувство нереальности происходящего.

Нет... Не может быть.

– Но оружие... – в этом вопросе Прохор собрал в кулак всю оставшуюся надежду. – Оно ведь ненастоящее. Виртуальные игрушки, да?

– Ты про это?

В руках незнакомца теперь были два знакомых ТТ. Прохор напрягся, но собеседник и не думал обращать оружие против его хозяина.

– Но как это возможно... – Прохор принялся судорожно массировать виски.

Нашупал и вытащил из уха «таблетку» нейрофона. Некогда белоснежный кругляш стал черным, и даже завлекающий «смайлик» на нем стал похож на оскал мертвого черепа. Из «таблетки» свисали какие-то темные лохмотья, напоминавшие пыльную паутину. Сжав в потном кулаке сдохший нейрофон, Прохор уставился на оружие в руках незнакомца. Пробормотал:

– Ты хочешь сказать...

– Да. Ты собирался убить меня. По-настоящему.

– И все остальные?..

– Все. Все убивали взаправду.

Это «взаправду», полузабытое, почти детское, заставило Прохора покрыться испариной.

– Но как же это... Реальные убийства заметили бы окружающие.

– Конечно, заметили бы, – кивнул незнакомец. – Если бы у каждого из них не было в ухе точно такой же штуки.

С этим трудно было спорить: если нейросети способны обманывать мировосприятие игроков, что мешает им запудрить мозги случайным прохожим? Прохор судорожно вытер ладонью лоб, замер. Парень протягивал ему оружие.

– Это твое.

– З-зачем?

– Ты же понял, что происходит? Значит, мне тебя незачем опасаться. Или ты все еще хочешь меня убить?

Прохор молча забрал пистолеты. Поставил на предохранительный взвод, сунул в карманы. Вздрыгнул, вспомнив:

– Погоди... А где остальные игроки? Они же должны сюда...

– Для них игра кончилась. Кто уцелел – просто разошлись по домам.

– Так что же произошло? Что спалило мой нейрофон?

– Я.

– Ты? – Прохор с сомнением уставился на незнакомца. – А ты, вообще, кто?

Своевременный вопрос, ничего не скажешь.

Незнакомец ответил не сразу. Он отвернулся от Прохора, сделал несколько шагов в сторону заката. Остановился, постоял, заложив руки за спину. Можно было подумать, он сам не знает ответа на этот естественный вопрос. Но, наконец, сказал:

– Меня зовут Бука.

Замолчал снова. Прохор нарушил молчание первым:

– Бука? Это такое прозвище? Каким детишек пугают?

Назвавшийся Букой пожал плечами:

– Я детей не пугаю. Зачем?

– Ну ладно. Бука и Бука.

Прохор еще раз попытался подняться – и не смог. Не держали ноги. Более того, отступившая было слабость накатывала снова.

– Что ты со мной сделал? – чуть не плача, спросил Прохор.

– Ничего. Я не виноват в том, что ты оказался рядом. И уж тем более в том, что ты сам сделал из себя куклу.

– Куклу?

Бука повернулся. Коснулся пальцем своего уха:

– Ну а кто тебя заставил засунуть ЭТО себе в голову?

– Ты про нейрофон? – Прохор пожал плечами. – Это же просто гаджет. Как сотовый телефон.

– А-а... – протянул Бука. – Ну, это твое право, что делать со своей жизнью. Хоть пулю себе туда вставь.

– Ты говоришь прямо как мой отец. Хотя на вид вроде младше меня. Но ты, видать, и вправду знаешь, что происходит. Значит, нейрофон спалил ты. У тебя какой-то аппарат есть специальный?

– Этот «аппарат» – я сам.

Прохор с сомнением поглядел на Буку. Уж не с психом ли он связался? Хорошо, хоть оружие у него забрал. С некоторой осторожностью Прохор заметил:

– Станный ты какой-то, ей-богу.

– Зато живой, – отрезал Бука.

– Тут не поспоришь.

Совершенно нехотая Прохор вспомнил, сколько народу положил сам в уверенности, что играет в продвинутую версию «плэйстейшен» – и чуть снова не отключился от ужаса.

С этого момента ему уже не избавиться от клейма убийцы. Не может служить утешением даже то, что он не один такой. Отныне кровью повязаны сотни, если не тысячи обманутых идиотов.

– Что же это за дьявольская игра? – тихо спросил он. – Кто это придумал? Как подстроил такое?

Бука пожал плечами:

– Я не знаю. Просто с некоторых пор за мной ведется охота. Мне не привыкать. В мире, из которого я пришел в этот тихий город, меня пытались убить столько раз, что я сбился со счета. Хотя сейчас, думаю, это связано с этими штуками, – Бука снова коснулся уха. – Мне кажется, весь мир сошел с ума. И стремится убить всех тех, кто не хочет присоединяться ко всеобщему безумию. Как я, например.

– Чертовщина какая-то... – Прохор помотал головой. – Зачем создателям игры подсовывать игрокам настоящее оружие вместо виртуального? В чем смысл? Может... Может, это новая волна террора? Какие-нибудь джихадисты взломали программный код?

– Повторяю тебе, я не знаю, – равнодушно сказал Бука. – Мне просто неинтересны такие игры. Да ты и не первый, кто подобрался ко мне так близко. Но кто бы ни создал эту странную игру, он упустил из виду одно обстоятельство – вся эта электронная хренотень рядом со мной выходит из строя.

– И давно с тобой так?

– С детства.

– Тебя что, на военном заводе сделали, что ли?

– Почти. В Чернобыльской Зоне отчуждения.

Этого только не хватало. Будь у него возможность, Прохор сбежал бы прямо сейчас сломя голову, лишь бы не оставаться рядом с этим ненормальным. Но тело отказывалось повиноваться. Что же с ним сделал этот проклятый псих?!

– Думаю, это все из-за твоего «гаджета», – как будто прочитав его мысли, сообщил Бука. – Не знаю, как это работает, но те, кто долго носят, не вынимая из уха, свой нейрофон, срastaются с ним и больше не могут безболезненно с ним расстаться. Как наркоман не может слезть с дозы.

– Такого в рекламе не обещали, – пробормотал Прохор. – В первый раз об этом слышу.

– И это действительно странно, – признал Бука. – Никто из обладателей нейрофона не знает о последствиях его использования. Но, как я уже говорил, это не мое дело. Ну, все, мне пора. Прощай.

Бука развернулся и неторопливо пошел в закат. Прохор забеспокоился:

– Эй, как там тебя... Бука! Стой! Ты что же, бросишь меня здесь?

Бука развернулся и развел руками:

– А чего ты от меня хочешь? Или забыл уже? Ты ведь только что собирался меня убить.

Прохор опустил голову:

– Твоя правда... Но я просто схохну здесь один, без связи.

– Не хочу тебя огорчать – ты и так умрешь.

– Что?!

Бука вернулся, присел перед беспомощным Прохором на корточки, разглядывая его, как равнодушный ученый – лабораторного кролика.

– Видишь ли, какое дело, – Бука склонил голову на бок. – Эта штуковина, срастающаяся с тобой, подменяет собой какие-то нервные окончания, синапсы, может, даже некоторые участки мозга. И вот эта штука сгорела нахрен. Я не виноват, что так происходит, – это не самое странное, что происходит рядом со мной. Но речь не обо мне, а о тебе. Гаджет сгорел, а заменить его уже нечем. Понимаешь? Скоро у тебя начнут отказывать органы и... Ты ведь сейчас не испытываешь боли?

– Нет. Почти.

– Вот видишь – атрофировались нервные окончания. Ты не ощущаешь, как твое тело распадается и гниет заживо... Прости, я наверное, слишком прямолинеен?

– Да уж куда прямолинейнее...

Неожиданно для самого себя Прохор рассмеялся. Даже лицо прикрыл непослушной ладонью. Бука вопросительно поглядел на него.

– Над собой смеюсь, – пояснил Прохор. – Хотел отцу помочь, денег на лечение оттяпать – помог, называется. Лучше бы лотерейный билет купил – и то больше проку... Ладно, иди уж.

Рука сама нащупала ТТ. Если действительно станет хуже, у него всегда есть простой и быстрый выход.

Движение не ускользнуло от Буки. Взгляд его сверкнул неодобрительно. Поиграв желваками, Бука подумал, спросил:

– А как это – когда у тебя есть отец?

Прохор метнул в сторону Буки непонимающий взгляд.

– Я не знаю своих родителей, – пояснил Бука. – Некоторые считают, что я просто порождение какой-то аномалии. Чудовище. Бездушная тварь из Зоны, только внешне похожая на человека...

Прохор смотрел на парня исподлобья. Сейчас бы он, пожалуй, согласился с теми, кто считает этого паренька монстром.

Может, не так уж неправы были создатели кровавой игры: этого парня нужно было прикончить. Пока не поздно. Если он умеет выжигать на людях нейрофоны, от чего, по его словам, люди гибнут, то он смертельно опасен! Мало ли каких бед он еще натворит...

О боже... Это уже похоже на бред. Он вступает за систему, которая под видом игры совершает реальные убийства?! Которая заставила убивать его самого и в результате почти что прикончила?!

Прохор заставил себя сказать:

– Я тоже не помню своей матери, Бука. Отец для меня – самый близкий человек. Может, и ты когда-нибудь станешь отцом – поймешь. Мне, вот, похоже, не суждено.

Бука задумчиво разглядывал его, прикусив губу. Наконец, кивнул:

– Ладно. Я постараюсь тебе помочь. Может, нейрофон не успел перетянуть на себя всю твою нервную систему целиком и остались хоть какие-нибудь резервы. Но я ничего не обещаю.

– И как же ты мне поможешь? – начал было Прохор. – Ты же, вроде, не врач...

Бука вдруг совершенно бесцеремонно положил растопыренную ладонь ему на лицо. И Прохор снова провалился в темное ничто.

Уже неделю он жил в тайном логове Буки. Логово – конечно, сильно сказано, но уж слишком не похож был этот парень на нормального человека. Впрочем, на злобного маньяка он также походил мало. Он был просто другой.

Бука обитал в нежилом на первый взгляд помещении в стиле, отдаленно напоминающем модный теперь лофт. Только, похоже, никто специально не занимался здесь стилизацией, и грубые, неприкрытые кирпичные стены, трубы, вентили были здесь потому, что никто не потрудился их скрыть.

Хозяина это ничуть не смущало. Более того, он ощущал себя здесь вполне комфортно. Как стало ясно из дальнейших бесед с обитателем «лофта», тот действительно напоминал ему родную Зону.

– Зона не отпустила меня, – любил повторять Бука. – Она пришла сюда вместе со мной.

Прохор пытался понять, что Бука имеет в виду, но лишь пожимал плечами. Конечно, он что-то слышал о Чернобыльской Зоне отчуждения, о других Зонах, вроде бы разбросанных по планете, о странных ребятах, совершавших вылазки в эту радиоактивную пустыню за каким-то безумно дорогим, непонятным науке добром. Но сам был далек от всего этого антуража. И вот, пришлось с ним столкнуться лицом к лицу. Самое трагикомичное в этой ситуации, что сбежать, уйти или даже уползти от всей этой экзотики он не мог: ноги все еще отказывались ему подчиняться, хотя тело постепенно возвращало себе свои функции.

– Думаю, дня три тебе еще понадобится, – говорил Бука, положив руку ему на лоб.

При этом он сам закрыл глаза и прислушался к каким-то своими внутренним ощущениям. Прохор смотрел на него исподлобья. Странно – он не верил в «сверхспособности» Буки, он вообще не верил ни в какую подобную мистику. Но был вынужден признать: прикосновения Буки действительно облегчали его состояние и возвращали силы.

– Я не понимаю, – проговорил Прохор. – Тебя кто-то учил лечить людей?

– Нет, – Бука пожал плечами. – Таким меня сделала Зона. Но я не лечу. Лечением в Зоне занимался Болотный Доктор. А я всего лишь перераспределяю энергию – так мне сказал один умный человек. Излишки моей энергии спалили твой нейрофон. Но до этого нейрофон перетянул на себя часть твоих собственных энергетических потоков – вроде внутреннего паразита. Теперь я помогаю тебе восстановить естественное течение энергий. Но не спрашивай меня, как это происходит, – я сам не знаю.

– Да мне и неинтересно, – сухо усмехнулся Прохор. – Я просто хочу поскорее избавиться тебя от своей персоны. Во-первых, не хочу мешать тебе своим присутствием...

– Поверь, ты мне совсем не мешаешь. У меня полно свободного времени.

– ...во-вторых, хоть я и обманулся с этой проклятой игрой, отцу я все-таки помочь должен. Мне нужно найти деньги на операцию. И я их найду, пусть мне даже придется пойти на преступление...

Бука убрал ладонь со лба «пациента», стряхнул, будто сбрасывая капли воды или грязь, размял пальцы. Вдруг тихо рассмеялся, покачивая головой. Прохор насупился:

– Разве я сказал что-то смешное?

– Я не над твоими словами смеюсь, – сказал Бука. – Я смеюсь над собой. Я так хотел выбраться из Зоны – чтобы избавиться от ее власти, чтобы стать обыкновенным человеком и жить как все. Почему-то мне казалось, что быть обыкновенным человеком – куда легче, свободнее, чем быть пугалом из Зоны. На какое-то время Зона действительно отпустила меня.

Я стал человеком. Самым обыкновенным. Настоящим, – Бука помолчал, собираясь с мыслями, а затем продолжил: – Только вот легче не стало. Быть человеком – особое искусство, к которому я не способен. Мне было очень тяжело...

– А кому сейчас легко? – буркнул Прохор. – Вся наша жизнь состоит из проблем.

– Я не об этом. Я стал здесь чужим. Понимаешь? Еще более чужим, чем там, в Зоне. И в какой-то момент этот настоящий, большой мир ополчился против меня. Он как будто поставил себе цель убить меня – как инородное тело в своем организме.

– И ты стал мишенью в игре «Мир убийц»?

– В том числе. Эта игра – всего лишь один из способов, каким это мир хочет меня убить.

– По-моему, у тебя мания преследования, – Прохор усмехнулся. – Не слишком ли много ты о себе возомнил? Не много ли чести – создавать целую игру, чтобы тысячи людей охотились за тобой одним?

– Я думаю, все сложнее. Поначалу я думал, что и эти ваши нейрофоны создали лишь для того, чтобы разыскать и уничтожить меня, – Бука рассмеялся. – Конечно, это наивно. Я не знаю, кто и для чего придумал нейрофоны и эту игру. Просто кому-то я стал костью в горле. Хотя бы потому, что я несовместим с этими устройствами.

– Твоя правда... – проворчал Прохор. – Уж я-то почувствовал эту несовместимость на собственной шкуре.

– Когда я это понял, у меня и мелькнула мысль: кто-то задумал подсадить на такие гаджеты всех людей поголовно. И само мое существование для этого «кого-то» стало проблемой. Как будто я нарушаю чьи-то планы. Но я уже говорил: мне нет дела до всех этих игр.

Бука помолчал, задумавшись, – и кивнул своим мыслям:

– Просто как только в этом, новом для меня мире появилась реальная угроза моей жизни – что-то случилось со мной самим. Я не знаю, как это произошло, но я снова ощутил дыхание Зоны.

– Дыхание Зоны? – Прохор недоуменно пожал плечами. – Что ты имеешь в виду?

– Я – порождение Зоны. Все мои свойства – продукт жизнедеятельности Зоны, если можно так выразиться. Когда я покинул Зону, свои свойства я оставил там, за Периметром. Я стал обычным человеком. Так я думал. Но появилась реальная угроза моей жизни – Зона словно почувствовала это. Я не собирался возвращаться обратно. И тогда Зона вернулась в меня.

Прохор не был уверен, что понял все, о чем говорит его странный собеседник. Но ощутил, как по телу пробежали мурашки.

Нет, этот паренек не был ни психом, ни маньяком, ни безответной жертвой кровожадных «игроделов». Слушая его, Прохор наполнялся странным чувством, которого не испытывал никогда прежде.

Он словно говорил с бездной.

А еще где-то на краю сознания возникли и стали разгораться неприятные и въедливые, как кислота, вопросы: хорошо ли, что ему так и не удалось убить этого парня? Или напротив – убийство этой «ходячей аномалии» было бы для всех благом?

А является ли благом тотальный обман, совершенно случайно обнаруженный им во всем известной, культовой игре? Следует ли заявить властям? Пусть возьмут организаторов за мягкое место! Только где гарантия, что власти не в курсе происходящего? Слишком много неизвестных для одного маленького человека.

Ну их всех к бесу.

...Он понятия не имел, чем занимался Бука, когда уходил куда-то на несколько часов. Странно было другое: вернувшись в свое убежище, он практически не спал. Он бесцельно ходил по своему обширному «лофту», останавливался, глядя на улицу через узкое техническое окошко – так он мог стоять часами. Как и таращиться в стену, неподвижно усевшись на

обшарпанную табуретку. Возможно, он так медитировал. Но создавалось ощущение, что Бука вообще никогда не спит.

Так или иначе, загадочный сосед не солгал: через три дня Прохор, наконец, поднялся на ноги. Это было странное ощущение – он как будто заново учился ходить. Наверное, на обучение ушло бы немало времени – но снова на его голову легли холодные руки этого странного человека, и поток электрических разрядов, пробежавших по телу, прогнал остатки боли.

– Вот и все, – сказал Бука. – Твой организм справился – ты можешь идти. Надеюсь, это отучит тебя пихать в свою голову всякую электронную дрянь.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.