



Андрей ВАСИЛЬЕВ

АРХИПЕЛАГ

КНИГА 1

ШЕСТЕРО

В ПИРАТСКИХ ШИРОТАХ



**МОСКВА
2016**

УДК 821.161.1-312.9
ББК 84(2Рос=Рус)6-44
В19

Составитель серии *Алексей Бобл*

Разработка серийного оформления *Владиславы Матвеевой*

В оформлении переплета использована работа
художника *Владимира Манохина*

Васильев, Андрей.

В19 Архипелаг. Книга 1. Шестеро в пиратских широтах : [фантастический роман] / Андрей Васильев. — Москва : Издательство «Э», 2016. — 480 с. — (LitRPG).

ISBN 978-5-699-88058-4

Крупнейшая игровая корпорация «Радеон» объявила конкурс, победители которого должны будут стать бета-тестерами новой ветки онлайн-игры «Файролл». Победителей оказалось пятеро. В историю «Файролла» они вошли под никами Кристи, Джули, Рэй, Лекс и Макс. Им предстояло выжить и победить в жестком мире Архипелага, где многочисленные пиратские группировки творят беспредел. Ставка в игре высока — новая продвинутая версия нейрованны, позволяющая ощутить всю полноту игровой реальности. Вот только добиться получения этого приза не так-то просто, потому что корпорация ввела в игру шестого, неизвестного остальным персонажа...

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

© Васильев А., 2016

© Оформление.

ООО «Издательство «Э», 2016

ISBN 978-5-699-88058-4

*Данную книгу автор хотел бы посвятить всем тем,
кто в детстве читал Р.Л. Стивенсона и Р. Сабатини,
Г.Р. Хаггарда и Жюль Верна и искренне верил в то,
что правда — она одна, а счастливый финал
неприменно воспоследует.
Жаль только, что во взрослой жизни все не так,
как нам казалось в детстве...*



ГЛАВА 1

МАКС

Макс не слишком-то надеялся на то, что все это окажется правдой. Скорее всего, ему скажут что-то вроде: «Извините, молодой человек, произошла ошибка, так бывает, вы не расстраивайтесь».

Действительно, у него всегда так в жизни и бывало. Например, так вышло с поступлением в МАИ, куда он всем сердцем стремился, — вроде как и на подготовительные курсы ходил, и очкастые преподаватели заверяли, что студенческий билет, считай, уже в его кармане ему же ляжку греет, и даже про посвящение в студенты он все разузнал. Чем все кончилось? Недобором баллов. Просто-напросто. И расставшись с заветной мечтой под названием «авиастроение», в сентябре он пошел в педагогический университет на факультет дошкольного воспитания, да и это еще за счастье можно было считать. Если бы не тетя Лена, мамина сестра, то и туда бы ему не попасть, поскольку сроки подачи документов он, естественно, проворонил.

Или вот как тогда с Танькой Ледневой вышло, в выпускном классе? Вроде бы все уже сладилось, повелась она на его слова, но бац! Откуда-то вылез этот спортсмен с его невероятно развитой дельтовидной, и в результате вместо разных приятностей заполучил Макс жесткий облом высшей категории.



Реванш он потом в универе взял, и неоднократно, — в педагогическом совсем надо дятлом быть, чтобы без девчонки остаться, но осадочек не исчез.

И вот так случалось постоянно — коли раскатает Макс губу на что-то, то, считай, шансы получить желаемое стремятся к абсолютному нулю.

Но ради правды следует заметить, что сам Макс ко всему этому относился философски, присутствия духа сроду не терял и неудачником себя совершенно не считал. Руки-ноги есть, голова на плечах, в армию идти не надо — какой же он неудачник?

Тем не менее, когда он в своей почте увидел письмо, в теме которого стояло «Информация для победителя третьего тура мегаконкурса, проводимого еженедельником «Вестник «Файролла», а в графе «Отправитель» красовалось одно короткое слово «Радеон», то первой мыслью было: «Ошиблись». Второй — «Да ладно!»

Макс прочел письмо раз пять, пока наконец не поверил в то, что случилось небывалое — он выиграл третий тур конкурса, который проводил журнал «Вестник «Файролла», являющийся самым главным... Да что там — по факту единственным печатным изданием, освещавшим вопросы, связанные с компьютерной игрой «Файролл».

В нее Макса занесло четыре года назад. На восемнадцатилетие отец ни с того ни с сего подарил ему отличную новую нейрованну, которая открывала путь в высокотехнологичный компьютерный мир игры «Файролл», где в суровом мире виртуальных мечей и магии каждый мог найти занятие себе по душе и реализовать все имеющиеся желания и замыслы. Кто-то становился магом и разил врагов огнем и льдом, кто-то подавался в разбойники и караулил купцов на темной дороге, а кто-то обзаводился боль-



шим мечом, темной гривой волос и рвался в короли. Каждому свое, по потребностям и склонностям.

«Файролл» был игрой последнего поколения во всех отношениях, а в первую очередь — по техническому оснащению. Игра совершенствовалась постоянно, что обеспечивало ей стабильное место на самой вершине игрового Олимпа и миллиарды прибыли, достойных конкурентов же у нее не было, по крайней мере в настоящий момент. Уникальные наработки, связанные с искусственным обучаемым интеллектом, стопроцентный эффект присутствия, два огромных и независимых друг от друга игровых континента, Раттермарк и Равенхольм, причем каждый со своими квестами и особенностями — неудивительно, что все остальные разработчики игр остались далеко позади.

Макс успел поиграть и за эльфа-лучника, и за полуорка-мечника, хотя и не слишком долго — прискучило. В конце концов его сердце успокоилось на классе «Друид». Пусть это был не самый распространенный и не самый сильный класс, но зато после прокачки персонажа до серьезного уровня можно было получить очень приличные умения по призыву петов-помощников и нанесению урона силой живой природы. Опять же друиды могли лечить членов группы и самих себя, пусть не так эффективно, как лекари, но все-таки...

В общем, хоть и пришлось угробить уже созданных персонажей (в «Файролле» все было по-взрослому: если захотел обзавестись новым персонажем, то будь любезен навсегда удалить перед этим старого), но Макс об этом не жалел.

Нельзя сказать, чтобы судьба Макса в «Файролле» складывалась неудачно, — у него там было все, что полагается игроку. И в рейды он походил, и в кла-



не был одно время, причем очень даже неплохо, и вроде как деяний за полсотню набрал, из них даже девять закрыл, и почетный восемьдесят пятый уровень в результате взял, и все это при том, что он не относился к игре фанатично, заходя в нее исключительно под настроение, особенно после того, как его вышибли из клана. Но спустя четыре года Макс осознал — по этой же причине он ничего серьезного и не достиг, и винить в этом некого, кроме себя самого. Никто его не знал, ничем особо героическим он не отметился, сильно серьезных скрытых квестов не получал, не говоря уж об эпических. Даже большая клановая война, которая накрыла основной игровой континент Раттермарк пару месяцев назад и сейчас разрывала его на части, Макса не задела даже крылом. Кому может помешать игрок-одиночка? Да никому.

Большая игровая жизнь проходила мимо Макса, хотя была она и разнообразна, и кипуча. Помимо клановых войн в последнее время в Раттермарке то и дело что-то приключалось, и это были не классические незамысловатые ивенты класса «И пусть никто не уйдет расстроенным». Это были серьезные события, о каждом из которых потом долго судачили на форумах, то восхищаясь фантазией разработчиков, то ругая ее, в зависимости от степени ущерба или прибыли, полученных в их связи.

И событий было много. То орда скелетов с благословения Темного Властелина и под предводительством одного из Темных Лордов на стволах деревьев форсирует реку Крисна, что в Западной Марке, и устроит партизанский рейд, вырезая по дороге все живое, то опять повздорят какие-нибудь неигровые фракции, подкрепленные игроками из числа тех, что посвящены Возвращающимся богам, и, воюя, сожгут



пару локаций до углей, то еще что-нибудь произойдет, такое же жутко интересное, но для Макса недостижимое, поскольку одиночке там делать нечего. Не выживет он в таких делах. А снова к какому-то клану прибиваться неохота, да и репутация у него маленько подмочена.

Хотя и в жизни одиночки есть свои плюсы, и их немало. Самый большой — ты никому и ничего не должен. Ты приходишь в игру когда хочешь и покидаешь ее так же. Никаких отчислений в клановую казну, никаких поборов на лут, никаких ограничений в передвижении — ты сам себе хозяин. А как развивается чутье, стратегическая хватка и познания в человековедении!

А куда деваться? Если ходишь в группах, собранных по принципу «пикапа», проще говоря, набранных случайным образом, то надо сразу понимать, кто тут тормоз, кто хапуга, а кто и крыса. Причем просчитывать это нужно обязательно сразу, ну хотя бы для того, чтобы не «слиться» от удара в спину при делжке игровой добычи.

Тут и интонации понимать начнешь, и блеск в глазах читать, и все сомнительные телодвижения со-группников получают свои объяснения. С учетом же того, что «пикапы» у него частенько случались как раз с маргиналами от игры, ухо следовало держать остро всегда.

А то, бывает, и без прикрытия, в одиночку, в какое-нибудь такое место забредешь, что для него даже название «нехорошее» слабовато. Вот недавно Макса за каким-то дьяволом занесло в плоскогорье Иешшу, за которым плотно закрепилась слава очень скверной и непредсказуемой локации, причем она была такой еще до момента Снисхождения, а уж после того, что там случилось в момент Возвращения



богов... Теперь ни один гайд не мог предсказать, что там с игроком случится, а особенно с тем, кто туда в одиночку полез.

Макс не ответил бы внятно, что он там забыл, официальной же версией для себя самого он, уже после, выбрал вариант: «Да тупо путь срезать». Надо же как-то собственную безмозглость оправдывать, в конце-то концов? Но, к его чести, следовало отметить, что он зашел очень далеко, не всякий игрок дотянул бы до самой Горелой Развилки, да еще и в одиночку.

Все это было здорово, но потихоньку-помаленьку Макс начал ощущать, что он чужой на этом празднике жизни, и зашевелились у него в голове мыслишки вроде следующей: «А не пошло бы оно все?»

Вот как раз тут-то и настигла его победа в суперпупер-конкурсе.

Сам по себе конкурс объявили еще в декабре прошлого года, награду не оглашали, но «суперконкурс» предполагает и «супернаграду», не так ли? По крайней мере, на форумах среди перечисления разнообразных предполагаемых «плюшек» игровой народ был уверен в двух вещах. Первое — «Радеон» никогда не жметя. Второе — что бы это ни было — вещь будет козырная и нужная.

Макс был согласен с обоими постулатами, но в то, что он что-то выиграет, не слишком верил. Да и ответ на очередной тур отправил тогда от нечего делать, без особой надежды на победу. Вопрос, на который он ответил, был посвящен сложной методике уничтожения одного из рейдовых монстров, поскольку относительно недавно Макс как раз размышлял над тактикой его уничтожения, когда созерцал с холмика, поросшего зеленой травкой, битву двух игровых кланов. Подобные вещи давно стали обычным делом:



игроки, которые оказывались неподалеку от столкновения членов двух противоборствующих фракций, всегда охотно глазели на живописные баталии. И зрелище любопытное, и риск попасть под раздачу невелик.

Вот во время одной из таких битв Макс, наблюдая, как машет секирой невероятно волосатый и громко-голосый гигант по имени Горотул, и задумался о том, как все-таки можно было бы с небольшим количеством людей прикончить знаменитого босса Тру — Волосатая ляжка, проживавшего в джунглях юга. Почему именно его? Этот Горотул оказался на него крайне похож, а у Макса к безумному южному волосану имелись личные счеты — ведь так и не удалось завалить знаменитого дикаря. Ни когда Макс был в клане, ни потом, и это обидно.

Когда же он увидел вопрос третьего тура конкурса, который и предписывал соискателям описать свою тактику убийства одного из пяти боссов (на выбор) исходя из принципа минимализма, то понял, что можно наработанное попробовать использовать.

Не слишком веря в удачный исход, Макс отправил письмо в редакцию, и вот результат — он стоит у здания «Радеона», здоровенной башни из стекла и металла, монументально выглядящей на фоне серо-синего весеннего неба.

Внутри здания все было обычно. Нет, нельзя сказать, что Макс ждал чего-то экзотического, вроде появления эльфов-привратников или гномов-лифтеров, но все-таки игровая компания, можно было как-то задекорировать все это. А так что? Огромный, даже гигантский холл, лифты с двух сторон, ресепшен с красивыми девчонками, одетыми в униформу, — все как везде, обычно и стереотипно.



Макс расстегнул куртку и, стесняясь мокро-грязных пятен, которые его ботинки оставляли на чистом мраморе пола, подошел к стойке.

— Добрый день, — прощепетала рыжеволосая красotka с пикантными веснушками на точеном носике. — Чем могу помочь?

— Так это. — Макс совершенно не собирался тусоваться перед девушкой. В изрядном списке его слабостей и недостатков стеснения в общении со слабым полом не значилось. Поучитесь пару-тройку лет в педагогическом, и у вас его тоже не будет. — Меня зовут Максим Калашников, конкурс я выиграл в «Вестнике Файролла», и письмо об этом получил. Там было сказано...

Макс говорил, подсознательно ожидая жалости в глазах девушки и фразы «Вы знаете, вышла ошибка...».

— Понятно, — не стала его дослушивать девушка, отчего сердце Макса тревожно екнуло. — Еще один. Идите во-о-он туда, там уже несколько ваших коллег ожидают, тоже победители. Как все соберетесь, так за вами придут.

— Спасибо. — Макс радостно и искренне улыбнулся девушке и не удержался: — Дай вам бог жениха хорошего.

Реакция девушки его крайне обескуражила. Вместо улыбки, всегда следующей за этим пожеланием (ну, во-первых, фраза старинно-забавная, во-вторых, все девушки хотят выйти замуж. Все. Даже те, кто говорит, что этого совсем не хотят. Даже те, кто и мужчин-то не любит. Ну, хотя бы ради того, чтобы купить себе белое платье, проехать на черной машине, а потом выложить фотки в социальные сети, поэтому даже шутовское пожелание бракосочетания для них приятно), лицо рыжей перекопилось в мгно-



венной судороге, а глаза потемнели, нехорошо глянув на Макса.

Взгляд этот парню был хорошо знаком, за ним следовали всяческие неприятности, варьировавшиеся от четырех царапин на щеке до обвинения во всех смертных грехах, по этой причине Макс решил не выяснять, что он конкретно сказал не так, и шустро посеменил в указанном направлении, к диванчикам у стеклянной стены, на которых действительно уже сидели несколько человек.

Подходя к диванам, он оглянулся и увидел, что рыжая смотрит ему вслед, а губы ее шевелятся, явно произносятся какие-то слова.

«Материт меня, — решил Макс. — Странная она какая-то».

— О, похоже, что еще один из наших подошел, — поприветствовал Макса один из диванных сидельцев, улыбчивый худощавый парень с огромным, похожим на клюв носом и торчащими в разные стороны волосами. — Какой тур конкурса выиграл?

— Третий. — Макс решил не церемониться и плюхнулся на свободное место. — Прохождение рейд-босса с минимумом народа.

— А я победитель пятого, — парень протянул ему руку, — Рэй. Ну, это и ник, и производное от имени. Универсальное обращение, в общем.

Макс пожал руку, отметив, что subtilный с виду парень обладает хорошим крепким хватом, и посмотрел на остальных собратьев по удаче.

Он, видимо, пришел предпоследним, поскольку на диванчиках кроме него и Рэя сидели еще трое.

К его немалому удивлению, победу одержали две девушки. Одна из них — томная красивая брюнетка с сильно оттененными глазами, что делало ее немного похожей на панду, и длинными волосами, очень