

HOEMOC
O N L I N E

АЛЕКСАНДР ШАПОЧКИН

ПЕРВАЯ
ЗАПОВЕДЬ
ИМПЕРИИ



МОСКВА
2016

УДК 821.161.1-312.9
ББК 84(2Рос = Рус)6-44
Ш24

Разработка серийного оформления
Алексея Матвеева

В оформлении переплета использована работа
Владимира Манюхина

Шапочкин, Александр Игоревич.

Ш24 Первая заповедь Империи / Александр Шапочкин. — Москва : Издательство «Э», 2016. — 416 с. — (Космос Online).

ISBN 978-5-699-88056-0

Древняя прародина человечества, планета Земля, не существует уже более двух с половиной веков. Взорванная инопланетными кочевниками из другого рукава Галактики, она навсегда осталась в памяти людей потерянным раем. Но благодаря технологиям виртуальной реальности на воссозданную по древним картам поверхность разрушенной планеты вернулись разбросанные по космосу потомки землян. Один из них, Денис Максимов, младший лейтенант Звездной Гвардии Российской Империи, становится бойцом в мире игры «Освобождение Терры». В его руки попадает необычайно ценный приз, который мгновенно и кардинально меняет размеренную жизнь простого любителя виртуальных игр...

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

ISBN 978-5-699-88056-0

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



ГЛАВА 1

Виртуальная реальность игры «Освобождение Терры»

Этажом ниже гроыхнул взрыв. За ним ещё один — чуть ближе и намного сильнее. Пол подо мной хорошенько трянуло. И так просевшая потолочная плита опасно захрустела, грозя рухнуть прямо на голову. На шлем и плечи посыпалось мелкое бетонное крошево вперемешку со штукатуркой и хлопьями отсохшей краски.

«Двойное убийство. Получено 1558 очка опыта».

Сработала связка из заложенных мною «умных» мин. Светошумовой «пугач» среагировал на появление в зоне контроля группы штурмовиков, а его родной брат — толстяк, несущий в своём брюшке боевой заряд, забавно перебирая паукообразными ножками, бросился из своего укрытия под ноги ошеломлённым людям.

Впрочем, на этом моменте шоу для меня закончилось. Дроид-муха, наблюдавшая за американцами с момента проникновения в облюбанные мною развалины, тоже попал под раздачу. Трансляция оборвалась, и сейчас на забрало гермошлема выводился белый прямоугольник. Переключившись на канал



доспеха, я двумя пальцами вытянул из-под пластины наплечника гибкий телескопический ус оптической трубки эндоскопа с чёрненькой каплей крепежа на конце и просунул его в широкую трещину на стене. Аккуратно подвигав управляющий стик прибора, осмотрел крыши соседних домов и прилегающий перекрёсток.

Левитирующий броневик, на котором прибыли гости, мягко покачивался, въехав задним люком прямо в разбитую витрину. Башня рельсотронной турели, установленная на его высоком горбу, казалось, спала, слегка опустив стрелковые направляющие к земле. Однако это впечатление было обманчивым. Подвижный шарик локатора, скрытый под прозрачным бронебойным колпаком, судорожно вертелся, непрерывно сканируя окружающее пространство. Как только в зоне поражения появится активная цель, машина оживёт. Автоматика, управляемая имитатором искусственного интеллекта, сама наведёт на жертву ствольные рельсы, а скучающему в кабине водителю останется только нажать на спусковую гашетку.

Так что пути к отступлению с этой стороны здания для меня закрыты. Вдавлив стик на манер кнопки, я свернул эндоскоп и, пригибаясь, стараясь не делать резких движений, покинул эту давно не видевшую жильцов спальню. Камуфляж егерской брони позволял мне оставаться невидимым для тепловизоров и датчиков масс, установленных на локаторе американского броневика. Однако сканер движения, проигнорировавший усик оптической трубки, вполне мог среагировать на быстрое перемещение крупного объекта, уловив его сквозь трещины в стене. И тут уж ни бетон, ни мои латы не смогут защитить меня от пер-



форации болванками, выпущенными из крупнокалиберного рельсотрона.

Выжившие штурмовики должны были уже подходить к лестнице на второй этаж, так что времени на принятие решений у меня практически не оставалось. Скинув на ходу горсть серых «таблеток», дешёвого и эффективного средства от неожиданных встреч, я пробежался по коридору и упал на колено возле окна широкой и просторной комнаты, служившей когда-то гостиной.

«Ваша ловушка (Фобос-С5м) уничтожена».

Всё понятно. Наученные гибелью двух игроков, американцы решили действовать аккуратно. Они выискивали и уничтожали «умные» мины, выманивая ложными сигналами паукообразных толстячков из укрытий. Передвижение группы значительно замедлилось, но штурмовики как будто знали, что засевавшему в разрушенном доме русскому снайперу просто некуда бежать. Броневик держал единственную безопасную улицу. С противоположной стороны располагалось пересохшее русло старинного канала, а тот фасад, на котором находилось окно, простреливался нашим настоящим, общим врагом, истинными хозяевами этого города — инопланетянами «Рептилигусами», или по-научному «*Reptilicus insectilidus*», похожими на антропоморфных ящериц-тараканов из далёкого-далёкого космоса.

Но вот только я не прикованный к земле снайпер. В этой боевой виртуальной мультимассовой многопользовательской онлайн-ролевой игре под названием «Освобождение Терры» я — егерь! В военной классификации Американского Содружества Демократических планет — «*Power sydrakan*», или, как



иногда сокращают эту специальность игроки из гражданских; «Паукан». Мобильный, нестройной юнит, специализирующийся на свободном перемещении в трёхмерном пространстве. Хотя откуда бы об этом знать моим демократическим друзьям.

Патрульный броневик рейнджеров, зачищавший от агрессивных форм рептицидов улочки данного сектора города, засек меня абсолютно случайно. Они перехватили луч зиппера, которым я по приказу рейд-лидера подсвечивал для нашей артиллерии одну из построек ксеносов, излучавшую на этот район деградации, поле, тормозящее мыслительные процессы искусственных интеллектов. А дальше чёрная полоса неприятностей загнала меня с соседней крыши на один из верхних этажей этого дома. Я оказался зажат между врагами и заклятыми «партнёрами».

Вообще, мы — российско-имперский игровой альянс «Царская Рать», несмотря на своё второе, неофициальное название заменяющее слово «Царская» на «А нас...», редко цапаемся с американцами. Уж больно дорого обходятся обеим сторонам эти стычки. На земле, на орбите и в космосе у нас военный паритет со всеми крупными альянсами и другими мощными объединениями игроков. Так что когда стартует очередной ивент — игровое событие, обычно связанное с освобождением какого-нибудь города от инопланетных захватчиков, включается внутриигровая дипломатия. Все стараются договориться со всеми, снижая, таким образом, возможные потери до приемлемого минимума.

А вот в этот раз не получилось. Всё потому, что один альянс из Американского Содружества Демокра-



тических планет под названием «Trinity Magistrate» за неделю до этого успешно разгромил своих соотечественников из «Dark Coffe» и сейчас, обладая большими ресурсами, решил пойти на конфликт и расширить зону своего влияния на восточную Европу и Ближний Восток.

Стамбул... Этот город мы отдать не могли. Ведь, попади он в чужие руки, прямо у мягкого подбрюшья наших территорий появится инородное тело. Плацдарм, с которого чужие игроки непременно со временем атакуют Софию, Бухарест, Кишинёв или Севастополь. Города небольшой причерноморской вотчины «Царской Рати», которые мы холили и лелеяли для будущего освободительного марша на Киев, Минск и, наконец, Москву.

Этот мегаполис принадлежал когда-то земному государству под названием Турция, выходцы из которого сейчас властвуют в далёкой Османской Империи. Встретить османа в «Терре» было нереально, ведь, как известно, в их государстве на виртуальность наложен религиозный запрет. И вот случилось так, что именно в этом месте столкнулись интересы заклятых друзей из АДСП и Российской Звёздной Империи.

Сегодня, в день, когда после выполнения длинной серии многоуровневых заданий упал защитный барьер вокруг логова рептицидов из клана «Яма-Ан-та», обосновавших здесь свой улей, в город с двух сторон вошли наземные войска «Рати» и «Магистрата».

Вновь вытянув эндоскоп, я подтянул трубку к разбитой раме и уже через секунду, приблизив изображение, разглядывал тощую фигуру инопланетянина со снайперским наплечным карабином и несколько боевых видоформ ксеносов, выступавших в качестве



эскорта-прикрытия, вооружённых устройствами, которые я назвал бы скорострельными лучемётами.

Закрепив трубку камеры, стянул с плеча винтовку — плазменный карабин «Вардраджахма-78» — производства индийского концерна Abura industries, и, переведя боевой режим на мультивыстрел, зажал спусковой крючок. Винтовка слегка завибрировала и поплыла в руках, накачивая дополнительные заряды в преддульный накопитель. Сам же я в это время наблюдал за рептицидами. Но не в реальной трансляции с эндоскопа, а своими глазами — прямо сквозь стену.

Мой искин по имени Нина, хоть и деградировал рядом с установкой практически до уровня имитатора, тем не менее автоматически перехватил управление системой дополнительной реальности шлема и вывел мне на забрало контурные изображения силуэтов инопланетных воинов. Так что я просто отключил прямое отображение с камеры и целиком сосредоточился на предстоящем выстреле.

Отошёл на пару шагов — максимум, на который позволила мне длина оптической трубки. Поднял винтовку, уже успокоившуюся и сейчас накручивающую клубящийся водоворот плазмы в стволе — между направляющими компенсатора. Прицелился прямо в стену, метя в голову силуэта ксеноса-стрелка.

Ниже по коридору звонко хлопнули под тяжёлым полистальным сапогом раздавленные таблетки. Как бы ни были аккуратны американские игроки, скорее всего они всего лишь гражданские. Фермеры, механики, рыбаки или какой-нибудь офисный планктон, пришедший в «Освобождение Терры» в поисках острых ощущений. Сосредоточившись на поисках высокоуровневых мин, гости забыли о том, что про-



тивник может применять целый комплекс защитных средств, в том числе и доступных на самом старте игры.

Послышалась ругань, которую тут же заглушили очень профессиональные короткие команды. Я внутренне усмехнулся. И всё-таки американцами командовал кадровый военный, как и я, совмещающий работу с этим увлекательным виртуальным хобби. Он не растерялся, когда один из его подопечных выдал местонахождение штурмовиков, и сейчас распределял бойцов по коридорам, благо планировка на всех этажах, кроме первого, была однотипной.

Служивый вполне логично считал, что зажал меня в угол, и его сейчас мало волновали возможные потери среди подопечных. Ведь смерть в игре обратима, а вот засевший в здании на их стороне города снайпер, и тем более с зиппером для наводки артиллерии, мог натворить множество дел. Да и не столько интересовали его я или трофеи, которые можно было бы снять с моего тела, сколько световой пистолет. А точнее, код корректировки огня, который он нёс в себе. Именно поэтому по дому просто не саданули из чего-нибудь очень и очень тяжёлого. Разом решив все проблемы...

— Скорость! — отдал я команду еле слышным голосом.

— Скорость, — механически и совершенно без эмоций согласился со мной искин, и я почувствовал что-то вроде лёгкого укола в области сердца.

— Веди двадцать четыре ноль один. Говорит Вольга, — протараторил я в микрофон, плавно сдвигаясь влево, окончательно совмещая перекрестье прицела с головой ксеноса, на автомате беря поправку вниз, —



удерживаемая позиция потеряна. Вызываю огонь на себя!

Задержал дыхание и тут же отпустил спусковой крючок. Я даже не стал наблюдать за тем, как к инопланетянину протянулись ярко-зелёные, нестерпимо горячие нити. Из-за слабой отдачи на таком расстоянии баллистический изгиб у плазмы практически отсутствует. В небольшую башку рептицида прилетит шесть из десяти зарядов. Два ударят в грудину и шею, а ещё два уйдут в «молоко». Таракану — хватит выше крыши!

«Попадание в голову. Цель мертва. Получено 1243 очка опыта».

Но мне уже было не до системных сообщений, которыми радовала игра. Почувствовав лёгкий толчок в плечо от стопора смотавшегося эндоскопа, я сломя голову нёсся сквозь комнату.

— Принято, Вольга! — ответил в шлемофоне холодный голос искусственного разума, принадлежавшего командирской капсуле высадившего меня десантного бота, а значит, Ивану — нашему рейд-лидеру.

В отличие от моей Нины, сильно сдавшей под влиянием установок инопланетян, этот искин был защищён экранирующим полем «Витязя» — российского военного транспортника. Он не деградировал, сохраняя остроту мышления, личную логику, многозадачность и связность речи.

У окна, выводящего на канал, я оказался в доли секунды на скорости, значительно превосходящей человеческие возможности. Работал впрыснутый в кровь боевой стимулятор, да и сами латы были снабжены малыми сервомоторами.

За спиной сквозь проломы в стене и оконные проёмы, а кое-где прожигая бетон, пронеслись жёлто-



медовые лучи энергетического оружия инопланетян. Рассекая воздух, они издавали странный, протяжный звук, чем-то напоминающий удары в гонг, и жутко шипели, соприкасаясь с материей.

За долю мгновения до того, как я головой вперёд пулей вылетел из окна, у входа в комнату послышался топот множества ног и жужжание выстрелов ручных рейлганов. Трассеры из завихрений раскаленного воздуха я видел своими глазами, но, слава богу, огонь велся не прицельно.

Включив прямо в полёте ракетный ранец, я крутанулся в воздухе и, взмахнув рукой, отправил в сторону ближайшего небоскрёба одну из двух своих гравитационных кошек, наблюдая, как спиралью раскручивается едва заметный энергетический жгут. Почти сразу за этим к другой высотке, взревев микротурбинами, улетела её пара, а я, потеряв связь с притяжением планеты, начал падать на соседнее здание.

Особенность трёхмерного перемещения егеря, отчего он действительно напоминал паука, заключалась в устройстве его боевых лат, оснащённых установкой, способной менять вектор гравитации носителя в зависимости от расположения захвата. Я мог свободно переключаться между правой и левой кошкой или, игнорируя их, как нормальный человек бегать по земле.

Сейчас «низом» для меня являлась стремительно приближающаяся полосатая поверхность фасада высотки. Чуть покосившаяся, в рытвинах от попаданий тяжёлых снарядов, с полностью снесённой крышей.

Я нёсся к ней на огромной скорости и, если бы не поменял направление гравитации, непременно разбился бы об её стену. Почувствовав толчок от вернувшейся на место кошки-захвата, я обернулся.



С удовлетворением наблюдая за тем, как метрах в пятистах от меня загоризонтная артиллерия зарядами антивещества ровняет с землёй дом, совсем недавно служивший мне укрытием. Сквозь чёрно-фиолетовые всполохи я даже успел заметить американский броневик, на полной скорости стартующий по переулку, прежде чем его накрыло очередным залпом, и машина вместе с пассажирами исчезла из этого мира в рокоте аннигилирующей материи.

«Подтверждено уничтожение 8 игроков и единицы бронетехники. Получено 4690 очков опыта (20% от заработанного)».

В этот момент я испытал одновременно и триумф, и сожаление. Всегда приятно побеждать. Все игроки любят побеждать, и я — не исключение. Но пустая «победа» над кем-то в подобных играх — ничто, если она приносит только моральное удовлетворение. Собственность только что уничтоженных врагов — это настоящие деньги, которые так необходимы в той, другой — реальной жизни. Всё, что было у поверженных противников при себе, — теперь официально моё. Вот только огонь из тяжёлых орудий, а тем более зарядами с антиматерией гарантированно уничтожает всё имущество погибших. Вещи, оружие, расходники...

А главное, банковские карты — уникальные ключи, необходимые для процедуры взлома и легального присвоения чужих денежных средств. Так что только что я, вполне возможно, видел, как в аду бушующего антивещества погибло моё финансовое благополучие, заработанное руками иностранных налогоплательщиков. Им, наверное, сейчас тоже обидно — всё-таки так глупо попались, да и потеряли деньги, уплаченные за латы и оружие, но... всё же намного меньше, чем мне.



«Задача: «Захват и удержание» — помечена как выполненная. Вами получено 41 000 очков опыта».

«Вам поставлена боевая задача: «Захват и удержание 2». За каждые 5 минут, проведённых на указанной позиции, вам будет начисляться 500 единиц дополнительного опыта».

Тяжело вздохнув, я выправил своё падение и вновь стартанул ранец. Мягко и плавно приземлился рядом с кошкой-захватом, впившейся в проржавевший металл и толстое облицовочное стекло. Услышал щелчок расположенных на подошве захватов и присел на одно колено.

С определённого момента в VrMMORPG наступает время, когда опыт уже не считается наградой и радоваться начислению очередных ста тысяч единиц — бессмысленное занятие.

— Получены данные новой миссии, — безликим голосом напомнила о себе Нина.

Поймав взглядом на забрале метку-сопроводитель, — стрелочку, указывающую направление для решения поставленной задачи, я проследил за ней и обнаружил где-то в полутора километрах от себя ещё один небоскрёб с частично снесённым взрывом фасадом. Сквозь пролом виднелись чёрно-белые слои искореженных межэтажных перекрытий, и один из более-менее сохранившихся уровней был выделен красной обводкой — как цель поставленного задания.

Можно было бы, конечно, добраться до нужного здания, просто метнув в него хват, и сразу переключиться на вектор улетающей на микротурбинах кошки. Вот только прямое падение с высоты в полторы тысячи метров могло закончиться довольно печально.