

СЕРГЕЙ ДОРОХОВ



НУБ. ГЕРОЙ.

И ПРОСТО КРАСАВЕЦ.

РАССКАЗ

Сергей Дорохов

Нуб. Герой. И просто красавец

«Автор»

2026

Дорохов С.

Нуб. Герой. И просто красавец / С. Дорохов — «Автор», 2026

Восстание машин? Нет! Восстание виртуальных миров? Да! До чего дошел прогресс... Теперь можно жить в виртуальных мирах, без возможности вернуться?! Некоторым это может показаться привлекательным, особенно, если будет кому пополнять запасы в виртуальной капсуле, для поддержания жизни в теле. Но, как оказалось, некоторые квесты могут насильно удерживать игрока от выхода из игры, а это уже не шутки. И уже есть точные данные по уходу в так называемый срыв. И как спасти любимую, попавшую в такую ситуацию? Особенно человеку, далекому от этой индустрии... Ну, как-то так...

© Дорохов С., 2026

© Автор, 2026

Сергей Дорохов

Нуб. Герой. И просто красавец

Сенсация!

*Впервые поступили в продажу виртуальные капсулы
от известной по всему миру корпорации "World Games".*

*Полное погружение в атмосферу игры,
широкий выбор персонажей, возможность
обналичивания выигранных денег.*

*Это и многое другое ждёт Вас
в потрясающей игре "Тёмный Мир".*

Спрашивайте капсулы в магазинах виртуальной техники Вашего города!

Семь дней! Долгие семь дней перед моими глазами всплывает эта реклама, так противно и навязчиво, словно комар после зимней спячки. Как сейчас помню момент, когда Аня впервые прочитала её в интернете. Она резко подскочила, её глаза горели как у фанатика, дыхание участилось, и она опрометью бросилась из квартиры. Как я позже узнал, она побежала в магазин за той самой капсулой.

Кстати, Аня - это моя девушка, большой любитель, если не сказать больше, многопользовательских игр. В отличие от меня. Я как раз наоборот, очень негативно отношусь к такому роду развлечений. Лучше уж отпахать тяжёлую тренировку, чем часами шарахаться по виртуальным мирам. Ну, не понимаю я этого и всё!

Я много раз пытался убедить Аню бросить эти дурацкие игры, а она всё отшучивалась, мол, пока ты своих студенток тренируешь, я с боевыми эльфами поразвлекаюсь. Двойко звучит, согласитесь. В конце - концов, мы пришли к компромиссу: я перестаю задерживаться в фитнес - клубе, а она играет не больше трёх часов в день. Всё шло хорошо, каждый соблюдал условия договора, до недавнего времени.

После покупки капсулы "World Games" я не видел Аню уже семь дней. Она ушла в подполье, точнее в "Тёмный мир", и, похоже, возвращаться не собирается. Самое обидное, что её нельзя выдернуть оттуда насильно. Вытащить из капсулы, значит обрек её на верную смерть. Поэтому я смиренно жду, когда же моя возлюбленная изволит покинуть игру и вернётся в наше уютное гнёздышко. Ну, как смиренно, грустно - не спору, но мой характер не даёт долго грустить, поэтому жизнь бьёт ключом, не промахиваясь. Тем более, я попросил своего друга, тоже игрока со стажем, но не помешанного, присмотреть за Анютой.

От моих раздумий меня отвлек звонок в дверь. Очень неприятный, должен заметить. Поставить похоронный марш вместо стандартной соловьиной трели, не самый лучший выбор, поверьте. Плюс ко всему часы показывали два часа ночи! Только один человек может прийти ко мне в такое время - мой лучший друг Серёга.

Я лениво потянулся, встал с удобного кресла и нехотя подошел к двери, а мелодия похоронного марша так и разносилась по всей квартире, отскакивая от стен гулким эхом. Нет, точно смену. Не сейчас, конечно, но в ближайшее время.

- Кто-о-о? - зевая, спросил я.

- Андрюха, открывай! - услышал я взволнованный голос Сергея за дверью. - Беда!

Что и требовалось доказать.

Я сделал два оборота ключом, дверь распахнулась, и неё влетел бледный, как труп, Серёга. Он тяжело дышал, глаза бегали из стороны в сторону, руки тряслись, как у алкаша с многолетним стажем. Признаюсь, я впервые вижу своего друга в не товарном виде. Обычно это беспардонный, бескомпромиссный, бес комплексный, бесшабашный и весёлый человек,

большой поклонник женской красоты, комсомолец и... ой, что-то я увлёкся. В общем, хороший компанейский парень, а сейчас он сам на себя не похож.

- Что случилось? - вместо приветствия спросил я.

В ответ он произнес что-то несуразное, судорожно хватая ртом воздух и активно жестикулируя. Жесты сводились к тому, что Серёга хочет пить... или выпить. Взмахом руки я позвал его на кухню, достал из шкафа гранёный стакан советских времен и предложил на выбор воды или водки. Он громко сглотнул и переводил палец с одного на другое.

- И того и другого, можно без хлеба? - вспомнил я шутку Винни - Пуха.

Я достал ещё два стакана (не одному же ему пить!) и налил "огненной воды". Сергей, не дожидаясь тостов и пустых слов, опорожнил свой стакан одним глотком, даже не поморщившись. Я последовал его примеру, но переоценил свои силы. Горло обожгло адским огнём, на глазах выступили слёзы, из моей груди вырвался кашель. Это с непривычки. Не пью я... почти.

- Аня в беде, - без предисловий начал мой друг, немного успокоившись.

- Но... кха-кха... она же в игре!, - хриплым голосом, перебивая кашель, удивился я.

- То-то и оно, - вздохнул Серёга. - В процессе игры она подписалась на квест, который не по зубам даже самым матёрым игрокам, вследствие чего оказалась в плену без связи с игровым и внешним миром, без возможности логута и каких-либо других действий. По сценарию её должен кто-то спасти, а пока ей приходится сидеть, сложа руки на тюремном пайке.

Единственное, что я понял, так это то, что Аня до сих пор в игре, но томится в плену. По-моему ничего страшного.

- Ну и поделом! - с нескрываемым злорадством сказал я. - Будет ей уроком!

- Не всё так просто, вспыльчивый ты наш, - Сергей изобразил вымученную улыбку. - Если бы ты хоть немного интересовался миром, куда отправилась твоя любимая, ты бы знал, что в 95 случаях из 100 игроки, находящиеся в игре от двух недель и более, уходят в так называемый срыв. То есть остаются в игре навсегда, без возможности когда-нибудь выйти.

Пару минут я сидел с напряженным лицом, пытаюсь осмыслить то, что сказал Сергей. Получалось из рук вон плохо. Какой ещё срыв?! Впервые об этом слышу. Прав Серега, надо было хоть немного почитать об этой игре, а я, наоборот, с первых дней зарекался принципиально не думать и не вспоминать об этих чёртовых капсулах. Честно говоря, получалось не очень - каждый Божий день в мою голову назойливо лезли одни и те же мысли: "капсула", "игра", "Аня". Эти три слова стали для меня неразделимы. Говоря компьютерным языком, они стали чем-то вроде алгоритма, по которому я потерял свою девушку.

- Раньше надо было задумываться, - наставительно произнёс Серёга. - Сейчас не думать надо, а действовать. Аня в игре уже неделю, пройдёт ещё одна и всё - сможешь видеть её только в виртуальных мирах.

Я, не говоря ни слова, налил себе ещё стакан (не воды, конечно) и, громко выдохнув, опустошил его. Серёга обиженно фыркнул и припал к горлышку.

- Что же получается, - вслух начал рассуждать я. - Безобидная игра превратилась в ловушку, причём смертельно опасную?!

- Ты прав и не прав одновременно. Позволь, поясню, - быстро добавил мой друг, увидев выражение моего лица. - Во-первых, эта игра никогда не была безобидной, во-вторых - ловушка не смертельно опасная. Человек просто перестаёт существовать в реальном мире, его тело впадает в кому, но его мозг, душа или ещё что-то живет в игре, в виртуальном мире. По сути, это тот же человек, только с безграничными способностями, в рамках игры, он бессмертен и живет обычной жизнью. Для него игра больше не существует, виртуальный мир становится его собственным миром, вселенной и просто домом.

Ну, дела! Никогда бы не подумал, что в игре можно жить. Стоп, о чем это я?! Там Аня, и я не хочу, чтобы она осталась там жить!

- Что мы можем сделать? Как вытащить оттуда Аню? - спросил я, наливая очередную порцию водки, только теперь и про Серегу не забыл. Да, с такими новостями и спиться не долго.

- Не мы, а ты, - поправил меня друг, опрокидывая стакан. - Все, что ты должен делать - играть!

- Но я не умею!

- Научишься!

- Давай еще по одной.

- Наливай...

Так мы и просидели с ним до утра: то ожесточенно споря, то по-братски обнимаясь, но к концу второй бутылки все общение сводилось к вечному "ты меня уважаешь?".

Спать никто из нас не собирался, все-таки проблема, которую мы собирались решить, была действительно серьезной. За это время Серега меня научил паре сленговых слов, присущих только в игровых кругах. Например, квест - это небольшая подмиссия вне главного сценария, а лут - вещи, выпадающие из монстров. Было еще много всякой тарабарщины, но не в моих силах это все запомнить. Затем Сергей клятвенно пообещал одолжить мне свою капсулу, но только ради спасения Анюты.

Высоко над крышами многоэтажек весело светило теплое весеннее солнце. Облака медленно плыли на юг, подставляясь под лучи солнца, словно мечтали загореть. В небе громко щебетали птицы, на крыше мурлыкал кот, зазывая подруг на романтический завтрак. Внизу, в каменных джунглях, кипела бурная жизнь: люди сновали вперед-назад, кто-то на работу, кто-то по магазин, а кто-то по другим делам, плотный поток машин еле полз по дорогам, напоминая огромную ленивую змею.

Тем временем из подъезда одного из домов вышли двое. То были два молодых человека, лет по двадцать пять. Они неуверенной и не очень ровной походкой направились к автобусной остановке. Каждый из них то и дело норовил споткнуться и упасть. Прохожие удивленно провожали эту странную парочку, а добрые бабушки на лавочках "поддерживали" молодых людей своим любимым "вот алкашня! Уже с утра на ногах еле держаться, а ведь такие молодые".

На самом деле мне очень стыдно писать про это (именно поэтому и писал от третьего лица), так что опустим детали. Ближе к полудню, с горем пополам, мы добрались до дома Сереги. Минут пять он возился с дверью, пытался подобрать нужный ключ, воровато оглядываясь, будто то была не его квартира. Наконец, мой друг нашел нужный ключ и даже со второй попытки попал в замочную скважину, с победным щелчком дверь открылась.

- Мжш... это... не рзுவаться, - еле ворочая языком, разрешил Сергей.

Затем он проводил меня в небольшую комнату, представляющую из себя игровую. Все стены завешаны плакатами с рекламой каких-то новомодных игр, с некоторых из них на меня взирали орки со злым, но тупым выражением лица, а с некоторых - полуголые эльфийки. Как будто и в играх у эльфов развита эротическая индустрия. Вдоль стен стояли системные блоки, штук двадцать минимум, и это по скромным подсчетам. У дальней стены расположились две капсулы. На вид совершенно одинаковые, и определить какая из них мне нужна, оказалось проблематично, для меня, по крайней мере.

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.