



# ЗАЧИСТКА V 1.0

Ольга  
Гуцеева

Ольга Гуцева

**Зачистка v1.0**

«Мультимедийное издательство Стрельбицкого»

**Гуцева О.**

Зачистка v1.0 / О. Гуцева — «Мультимедийное издательство  
Стрельбицкого»,

После атаки ньеторианцев все локации звездного флота захвачены врагом. И группа зачистки вступает в Игру. Восемь уровней, пять игроков, пять миссий и по пять жизней. Лазерные бластеры и полчища муравьев-пришельцев. Но ходят слухи, что еще никто не проходил эту игру до конца...

© Гуцева О.  
© Мультимедийное издательство  
Стрельбицкого

# Содержание

Первый уровень	5
Миссия 1	5
Миссия 2	9
Миссия 3	13
Миссия 4	18
Конец ознакомительного фрагмента.	24

# Ольга Гуцева

## ЗАЧИСТКА V1.0

### Первый уровень

#### Миссия 1

– Три... Два... Один... Пошли!

Пять игроков в темном коридоре космического корабля. Недоуменно оглядываются друг на друга. Все в защитных костюмах, в руках бластеры.

Из невидимых динамиков раздался спокойный женский голос – голос куратора:

– Цель – освободить космический корабль от инопланетного материала. Тогда вы сможете переместиться в следующую локацию.

Игрок 1 спросил:

– А какой материал-то?

Молчание. Видимо, инструкции закончились.

– Пошли, что ли? – предложил игрок 4.

– Но... Но... Может, сначала выясним, что нужно делать? – не торопился игрок 1.

– Да ладно, по ходу разберемся! – присоединился к четвертому пятый.

Второй проворчал:

– Пришельцев нам мочить надо... Не знали, что ли, куда идете?

Первый занервничал:

– Но в задании было сказано только про инопланетный материал! Пришельцы – это разве материал?

Наконец, в диалог вступил дотоле молчавший игрок 3:

– Так, народ, спокойно! Игра про инопланетных захватчиков – это точно. Так что не удивляйтесь, если они выскочат из-за угла. Но задание первого уровня – освободить корабль. От чего именно, разберемся по ходу. Так что пошли, пока мы тут стоим, ничего не изменится.

– Вот именно! – согласился игрок 4 и первый двинулся в глубину темного коридора.

По мере продвижения десантной группы, темнота немного рассеивалась. Они смогли увидеть, что стены космического корабля представляют собой сплошные панели каких-то мигающих лампочек и искрящихся схем.

Игрок 3 фыркнул:

– Где они такие корабли-то видели?

Тут четвертый воскликнул:

– Вижу! Вон ОНО!

Оно – огромное зеленое пульсирующее пятно какой-то неприятного вида субстанции, прикрепившееся прямо на вертикальной поверхности панели. Под ним угадывались кнопки и рычаги.

– Кажись, оно самое! – согласился игрок 5. – Сейчас попробуем!

Он вытянул руку с бластером и пальнул по субстанции.

Плюх!

С противным чавкающим звуком вверх взметнулись ошметки инопланетного материала, а в целостности пятна появилась прореха.

– Отлично! Палим все разом! – скомандовал третий.

Игрок 1 заволновался:

– А если перестареемся? Под ним же рычаги какие-то, кнопки... Стену корабля не продырявим?

Четвертый фыркнул:

– Ты хоть раз в компьютерную игру играл? Где ты видел, чтобы можно было ломать стены локации игровым оружием? Честное слово, как будто...

Его прервал окрик третьего:

– А ну, отойди! Быстро!!!

Обращался мужчина к пятому игроку, который продолжил исследовательскую деятельность первооткрывателя и решил, зачем-то, встать прямо на те самые инопланетные ошметки. Ошметки задымились, а он сам запульсировал красным.

– Кажется, ты же себе жизнь понизил! – догадался игрок 1. – Нельзя на них вставать!

– Ну, нельзя, так нельзя. – пожал плечами пятый и спокойно шагнул в сторону.

Впрочем, поздно, субстанция уже растворилась, а на индикаторе жизни, установленном на защитном костюме игрока, шкала немного понизилась.

Третий проговорил:

– Так, все учли печальный опыт коллеги и отошли подальше. А теперь, палим по этой штуке. На счет «три». Раз-два – огонь!!!

Десантная группа дружно вскинула оружие и открыла шквальный огонь. Зеленое пятно немедленно изрешетило дырами, а затем оно и вовсе скукожилось и пропало. А вот приборная панель, до этого момента скрывавшаяся за ним, наоборот обрела жизнь: загорелась, замигала, из-за стены послышалось гудение двигателя.

Игрок 1 с удовлетворением подытожил:

– Нам нужно освободить корабль от этой субстанции, и тогда, он сможет лететь на следующую...

– Тихо! – внезапно прервал его игрок 3. – Всем тихо! Слышите?

Группа прислушалась.

Тишина, только фоном шла какая-то музыка.

– И что? – не понял пятый.

Третий пояснил:

– Раньше мы слышали только звук своих шагов! А теперь появилась музыка. А это значит... мы ждем гостей!

\* \* \*

Пришельцев можно было бы принять за земных муравьев, если бы последние носили броню и были ростом с человека. А так, три муровьиноподобных твари появились в коридоре и одновременно бросились к дверному проему, ведущему прямо к группе десанта. Один из них опередил товарищей и первым нырнул в помещение...

– Получай! – заорал пятый и выстрелил.

Получив заряд в корпус, пришелец замер буквально на долю секунды, а потом снова ломанулся вперед как танк!

Третий скомандовал:

– Шквальный! Все разом!

И они открыли по муравью огонь. К счастью, от целой серии ударов тот, наконец, утратил возможность двигаться, лишь вздрагивал от каждого попадания. Двое других застряли в коридоре, так как их товарищ перекрыл собой дверной проем, а они были то ли туповаты, то ли тяжеловаты, но никаких попыток перелезть через коллегу по захвату не делали.

Наконец, осыпaeмый градом зарядов, пришелец мелко задрожал и лопнул. А после него осталось нечто, напоминающее большие часы – будильник, сантиметров тридцать в высоту, только словно голограмма: прозрачные и как бы подсвечивающиеся.

Два оставшихся в живых муравья зашевелились, сообразив, что проход открыт. Но их опередил игрок 2. Он метнулся вперед, прямо навстречу врагу и как коршун бросился на прозрачный будильник.

Мгновение, и пришельцы замерли на месте, прямо с поднятыми лапами, как если бы кто-то нажал на паузу.

Третий сообразил:

– Бонус! Быстро, он не будет действовать долго! – он обратился ко второму. – Отойди в стор... Нет!!!

Пятый решил не терять времени даром и начал стрелять во врагов. Только он, почему-то, не учел, что между ним и пришельцами стоит игрок 2. И естественно, заряд попал именно в него. Игрок мгновенно стал полупрозрачным и замерцал на месте.

– Что это с ним?! – испугался первый.

– Он парализован, временно. – отрывисто пояснил игрок 3. – Не стрелять друг в друга! Обходим второго и открываем шквальный по тому монстру, что рядом с ним! Все на одного, его напарника уже не успеем! Близо не подходить!

Группа последовала его команде и обрушилась на пришельца, находящегося в опасной близости от их игрока. Увы, больших повреждений они ему нанести не успели – бонус прекратил свое действие. И оба муравья пришли в движение, правда, тот, что был под градом зарядов, как и погибший сородич, мог только вздрагивать от ударов. А вот второму ничто не мешало ползти вперед!

– Не переключаться! Удерживаем этого, пока игрок 2 не сможет отойти на безопасное расстояние! – скомандовал третий.

А второй продолжал мерцать, стоя на одном месте. А вот второй монстр как ни в чем не бывало приближался, шевеля усиками – антеннами. К счастью, на первом уровне нападавшие были не слишком агрессивными.

И все равно, у первого сдали нервы:

– Он идет сюда!!!

– Держать! – строго одернул его игрок 3. – Еще полминуты!

К сожалению, даже зная, что это игра, спокойно смотреть на гигантского муравья, клацающего внушительными челюстями практически возле твоего лица, сможет далеко не каждый. И игрок 1 к исключениям не относился:

– А-а-а-а!!! – закричал он и, прекратив огонь, бросился бежать в обратную сторону, туда, откуда пришла группа.

Правда, он не учел, что проход уже закрыт и теперь там сплошная стена, что тоже не добавило игроку энтузиазма.

Зато третий не ошибся в расчетах: игрок 2, наконец, ожил, метнулся назад, подальше от монстра и присоединился к товарищам.

Муравей лопнул, оставив после себя светящуюся темно-синюю призму, такого же размера, как и недавний будильник.

– Переходим на третьего монстра! Вместе! Первый, проснись! Ты нам нужен!

Странно, но последняя фраза буквально вернула впавшего в ступор игрока к жизни. Он схватил бластер дрожащими руками и открыл огонь. Даже сделал несколько шагов навстречу врагу, правда, ноги у него не гнулись, поэтому получилось вразвалочку.

Последний муравей лопнул. В воздухе на мгновение возникла огромная цифра 15, словно состоящая из дыма, но тут же рассеялась.

– Это чего?! – удивился четвертый.

– Очки наши. – глухо проговорил второй.  
– А зачем они? – любопытствовал пятый.  
– Наверное, чем больше очков, тем лучше мы будем стрелять. – предположил игрок 3.  
– Хорошо бы! – вздохнул игрок 5. – А то, как идиоты на одного муравья впятером и еле-еле...

Третий перебил его:

– Иди, возьми бонус. Вон, синий многогранник.

Тот с интересом приблизился к призме:

– А чего это?

– Жизнь.

Четвертый немедленно возмутился:

– Эй, а чего это ему?!

– Так у тебя и так полная шкала, больше уже не станет. – пояснил игрок 3. – У нас всех, кроме него. Про запас ее не возьмешь, и вернуться тоже нельзя.

Пятый послушно «взял» (шагнул на) бонус, и индикатор пополнился до конца. Однако четвертый не перестал возмущаться, обращаясь к третьему:

– А чего это ты тут командуешь?!

Тот развел руками:

– Мне это совершенно не принципиально. Если кто другой хочет принять командование группой, я не возражаю.

Первый немедленно вмешался:

– Я считаю абсолютно целесообразным выбрать лидера, который будет помогать группе ориентироваться в процессе...

– Ты бы уж молчал, дезертир! – огрызнулся четвертый.

– Эй! – одернул его игрок 3. – Давай без оскорблений! Мы все в одной лодке.

Игрок 1 продолжил:

– Предлагаю кандидатуру третьего.

Пауза. Затем пятый развел руками:

– Давайте. Почему нет.

Четвертый недовольно пробурчал:

– Демократия, блин...

Третий обернулся к игроку 2:

– А ты?

– Как хотите. – равнодушно ответил тот.

– Мне показалось, ты разбираешься в играх. – сказал третий.

– Показалось. – глухо ответил игрок 2.

Первый обрадовался:

– Значит, единогласно!

– А я? – возмутился четвертый.

– Единогласно, без тебя! – захихикал пятый.

– Ладно, ребята, хватит на месте стоять. – сказал игрок 3. – Пойдем дальше.



## Миссия 2

Темный зал с множеством арок – проходов. А весь потолок залеплен уже знакомой игрокам субстанцией, напоминающей зеленое желе.

– Так. У меня плохое предчувствие. – сказал третий, внимательно оглядывая арки – проходы.

Сейчас они были темными, и за этой темнотой не угадывалось ничего.

Первый немедленно занервничал:

– В чем дело? Здесь какой-то подвох?

– Как и положено в игре. – согласился игрок 3. – Как только мы начнем стрелять в потолок, эти твари понабегут на нас из всех арок разом.

Пятый возмутился:

– Что за фигня? Наше оружие им, что слону дробина!

– Оно улучшится со временем, когда наберем очки. – успокоил его игрок 3.

Четвертый предположил:

– А, может, можно какие-нибудь улучшения купить?

– Если увидишь палатку с гранатометами, свисни. – согласился третий. – А пока, давайте продумаем стратегию...

Четвертый немедленно вмешался:

– Предлагаю сначала разделаться с муравьями, а потом приняться за потолок!

Его угрюмо перебил второй:

– Муравьи не перестанут лезть, пока мы не закончим миссию.

– А ты почему знаешь? – удивился парень.

Игрок 2 промолчал, а третий его поддержал:

– Звучит очень логично, боюсь, именно так тут все и устроено.

Пятый удивился:

– И как же мы с ними справимся, если впятером еле-еле одного можем прибить?

Второй сухо обронил:

– Бонусы.

– Да. – согласился игрок 3. – При нападении такой толпы должно выпадать много бонусов, так что не зевайте! А теперь, давайте договоримся: выбираем одного игрока, он будет освобождать потолок. Мы окружаем его кольцом и защищаем, чтобы его никто не беспокоил. Идет?

– Ну, ок. – согласился четвертый. – А кого выберем?

В принципе, выбор был довольно очевиден, но игрок 3 постарался вежливо обыграть его. Он повернулся к первому и спросил:

– Ты как, справишься?

– Я... я постараюсь! – тот вытянулся в струнку от предложенной ему чести.

– Отлично. Только помни, брызги не должны попадать на нас.

– Ага... Хорошо.

– Ну что, приступаем!

Как четыре верных стража, они окружили первого кольцом. Тот, вздрагивая от напряжения, сделал первый выстрел.

Началось!

– Ой, а эти какие-то маленькие! – удивился пятый.

Действительно, появившиеся из темноты муравьи были раза в три меньше своих сородичей из первой миссии. Только и двигались они в три раза быстрее!!!

– А!

Игроки открыли огонь. На этот раз пришельцы больше не замирали от ударов, теперь мелкие бестии (размером с крупную собаку) всячески пытались уклониться от направления выстрела и, стремительно двигаясь бочком, добраться до десантной группы. К счастью, на вторженцев такого размера заряды бластеров действовали куда эффективнее.

– Бонус! – закричал четвертый, заметив синюю призму.

– Оставь пока! – велел ему игрок 3. – У нас нет раненных. Этот бонус не исчезнет до конца миссии...

Внезапно его перебил пятый, проорав:

– Блин! Там опять огромная гнида ползет!

Действительно, через одну из арок к ним мееедленно приближался гигантский муравей.

– Черт, да куда нам еще и его?! – простонал игрок 4.

Третий в душе был вполне с ним согласен. А в реале, он честно попытался совместить атаку на дальнюю цель и на ближние. Увы, мелкие поганцы двигались слишком быстро, не оставляя группе времени на дополнительные маневры.

«Может, мы выбрали неправильную тактику?».

Третий оглянулся через плечо и посмотрел вверх.

Вот блин...

На покрытом зеленой массе потолке был от силы пяток дырок! Кажется, игрок 1 слишком старался ни на кого не попасть ядовитыми брызгами...

– Черт...

«Перегруппироваться? Перебросить все силы на потолок? Но ведь тогда...».

И тут второй бросился в самую гущу врагов. И немедленно засиял красным. Повреждение, повреждение, повреждение...

– Эй, ты что?! – испугались его товарищи.

Все инопланетные твари застыли на местах. Оказалось, второй увидел, что прямо среди своры врагов выпал бонус – часы.

Третий скомандовал:

– Мочим здорового! Все разом! Первый, и ты с нами! А ты, – он посмотрел на второго. – жизнь возьми, вон, давно уже выпала...

И они обрушились на врага. Несмотря на заморозку тот сразу стал подрагивать от выстрелов, что смотрелось весьма обнадеживающе. Вот только знать бы, как скоро он сдохнет?

– Ну, давай же, ну... Есть!!!

Самый большой пришелец лопнул, оставив после себя две призмы – жизни.

Но, увы, мелкие поганцы ожили буквально в тот же момент, когда их соплеменник отошел в мир иной.

Пятый подошел к ближайшему пришельцу и нахмурился:

– А чего они...

– Отойди от него! – в ужасе крикнул ему третий, но было поздно.

Игрок 5 пнул муравья ногой и, естественно, тут же замерцал красным – повреждение! К счастью, четвертый подсутился и быстро снял врага.

– Отступаем назад, к первому! – скомандовал игрок 3 и, не переставая отстреливать врагов, обрушился на пятого. – Это что сейчас было?!

– Да, блин, я думал, как большой сдохнет, мелкие тоже с ним!

– С чего ты взял-то?!

– Да так всегда бывает! В кино. Грохнешь босса, а всякая шелупонь мгновенно вырубается...

– Это игра, а не фильм! Здесь алгоритм, а не рояли в кустах!

А мелкие муравьи все прибывали и прибывали...

– Первый, ускорься там! – в отчаянии воскликнул третий.

Тот жалобно ответил:

– Ну, я стараюсь аккуратно...

«Эх, черт, неправильно я все выстроил! Неправильно!» – ругал себя игрок 3.

И тут четвертый воскликнул:

– Бонус! Вон, там лежит! Какой-то... эээ... ручной насос?

– Динамит! – оказался более подкован пятый (или у него зрение было лучше). – Это чтобы всех разом взорвать! Врагов, в смысле...

Бонус был многообещающим, вот только как до него добраться? Призрачный предмет опять выпал прямо посреди копошащихся муравьев, которых было так много, что группе не удавалось отвлечься даже на минуту. В отбивании атаки были заняты все четыре игрока. А пятого, он же первый, туда посылать было просто бессмысленно...

А бонус не собирался дожидаться их вечно, он уже начал опасно бледнеть! Скоро динамит замигает и...

Третий отрывисто спросил:

– Сможете меня прикрыть?

– Эээ... – неуверенно переглянулись игроки 4 и 5.

А второй тихо засмеялся:

– Сейчас они тебя прикроют... От них же в спину и получишь...

– Ладно. – решился третий. – Стойте тут... Эй!!!

Последнее восклицание было обращено к игроку 2, который внезапно сорвался с места и сам бросился в сторону бонуса.

– А, черт! – третий попытался прицелиться, но коллега был прав – слишком велика вероятность, что он попадет в самого игрока. – Стоп! Не стрелять!

Второй упорно двигался вперед, а мелкие твари попросту заползали на него сверху и в мгновение покрыли игрока огромным копошащимся покрывалом! А ведь у того и так была не полная жизнь...

Хлоп!

И все муравьи разом лопнули.

– Быстро! Потолок! – заорал третий, поняв, что они, наконец, остались в помещении в одиночестве. – Хрен с ними, с брызгами, нам надо успеть!!!

Группа обрушила шквальный огонь на «инопланетный материал». Ядовитые остатки, конечно, падали на головы игрокам, но это было меньшее зло, по сравнению с муравьями. Краем глаза третий проверил, как там игрок 2. У того оставалось жизни на донышке, ему и капли будет достаточно...

К счастью, тот уже успел подобрать жизни, оставшиеся после поверженной громадины, и присоединился к товарищам, очищая потолок.

А к ним уже приближались новые твари!

– Не отвлекаемся! Чуть-чуть осталось! Добьем и все! Ай!

По иронии судьбы, до третьего добрались первым. Муравей вцепился ему в ногу и начал «жалить». Боли игрок, конечно, не испытывал, но красные волны, которые пошли у него перед глазами, сильно действовали на нервы.

«Не отвлекаться. Если я начну отстреливаться, другие тоже...».

Удар! Еще! Еще!

И муравей с писком лопнул. Третий быстро обернулся. Оказалось, его мучителя «снял» игрок 2. Говорить ему какие-то нравоучения было бессмысленно (третий вообще подозревал, что тот темнит и знает об игре гораздо больше, чем он сам). Поэтому игрок просто кивнул в благодарность.

– Готово! – радостно заорал пятый, когда потолок, наконец, освободился. – Ой, а чего муравьи не исчезают?!

– Только не начини в них опять тыкать пальцем! – попросил его третий, разворачиваясь к оставшимся врагам.

– Я и в прошлый раз не тыкал! – обиделся игрок 5. – Я сапогом пнул... Так чего теперь?

– Оставшихся добьем и все. Больше не будет.

Наконец, они покончили с зачисткой. От последних добытых муравьев остался всего один бонус – жизнь.

– Так. Давайте проверим, у кого меньше всех осталось жизни...

Вы не поверите. Больше всех пострадал... первый!

«Блин, да как он это делает?! Он же все время был за нашими спинами!».

– Первый, бери жизнь. – сказал третий вслух. – А мы пока обозначим новые правила.

Итак, давайте договоримся: друг в друга не стрелять и пришельцев ничем не тыкать. Ок?

– Ты нас совсем за идиотов держишь? – обиделся пятый.

А первый немедленно возразил:

– Правила есть правила! Их надо соблюдать...

Тут четвертый взвился:

– Ты бы молчал уж! Если бы ты быстрее шевелил задницей, то мы бы давно уже пошли дальше!

– Ребята. – перебил его третий. – Давайте искать переход в следующую локацию. Где-то в одной из арок.

Первый, четвертый и пятый послушно разошлись в разные стороны.

А третий вполголоса обратился к игроку 2:

– И что это было? «Фиг тебе, а не подвиг»?

Тот усмехнулся, но ничего не ответил.

Тут раздался радостный голос первого:

– Я нашел! Здесь! Все сюда!

Его перебил страдальческий стон четвертого:

– Да чего ты разорался, здесь все арки ведут дальше!

– Что?! – перепугался игрок 1. – Как же нам понять, в какую сторону идти?!

– Это же линейка, баклан!!!

## Миссия 3

Следующий зал был огромным, как какое-нибудь складское помещение. И набит он был разнообразными псевдокосмическими приборами, больше напоминающими муляжи. Естественно, все устройства были покрыты «инопланетным материалом».

– Что-то с ним не так... – прищурился игрок 4.

– Какая-то слизь не такая. – согласился пятый.

Третий подошел к одной из конструкций и понял, что именно было не так:

– Они внутри.

Прямо в составе зеленой желеобразной субстанции, словно знаменитые насекомые в янтаре, расположились муравьи. Только эти экземпляры были еще меньше предыдущих, размером с ладонь.

Эх, куда катиться мир! В другое время муравей размером с человеческую ладонь кого угодно напугал бы до чертиков! Кажется, был такой фильм ужасов...

Игрок 1 спросил дрожащим голосом:

– Они живые?

Четвертый и пятый дружно заржали:

– Нет,дохлые! Так долго ждали нас, что поумирили со скуки!

Игрок 3 привычно начал раздавать инструкции:

– Я так понимаю, что других врагов не будет. – он огляделся по сторонам. – Вроде тут входов/выходов больше нет.

– Как?! – испугался первый. – Мы тут застряли?!

Четвертый и пятый снова захихикали, а второй тихо проговорил:

– Дошло, наконец...

– Ребята, посерьезнее! – одернул всех игрок 3. – Итак, мы убираем субстанцию, но одновременно с этим освобождаем пришельцев. Надеюсь, раз они такие маленькие, то отстреливать их будет не сложно. Просто муравьев будет очень много. Но не пугаемся. Это просто игра, так задумано...

Второй громко хмыкнул. К счастью, игроки 4 и 5 уже подпрыгивали от нетерпения, а первый, жалобно поскуливая, ветрел головой, в поисках укрытия.

– Ну что, начали?

– Да!!!

Плюх!

Первая преграда из слизи разлетелась на части, а маленькие пришельцы, обретя свободу, немедленно обернулись против своих благодетелей.

– Получите, сволочи!!! ДААААА! Эй? Какого черта?!

Четвертый и пятый маниакально нажимали на курки, но бластеры даже не пытались стрелять в муравьев!

– Блин! У меня пушка сломалась!!!

– Кажется, патроны закончились!!! – в панике вторил им игрок 1.

Никто даже не стал говорить ему, что у бластера нет патронов. Игроки 4 и 5 лихорадочно пытались «оживить» оружие, встряхивая его и стуча по корпусу. Прямо как шариковую ручку, которая не хочет писать.

Третий также попытался выстрелить в муравьев, но его бластер, естественно, недалеко ушел от братьев по оружию. Однако игрок помнил, что минуту назад легко поразил инопланетную субстанцию. Он снова направил дуло на зеленую массу и выстрелил.

Плюх!

– Ребята! Попробуйте стрельнуть в желе!

Плюх! Плюх!

– Работает! – радостно заорали его товарищи, но тут же горестно воскликнули. – А на муравьев опять заело!

– Значит, мы что-то делаем не так... – протянул игрок 3. – Так задумано, что бластером нельзя...

Его прервал душераздирающий вопль первого:

– АААААААААААА!!!

Ковер из муравьев добрался до него и сообразил, что площадь поверхности игрока зря пустует, поэтому ее нужно занять.

– АААААА!!! Помогите!!!

– Да что надо делать-то?! – досадливо крикнули игроки 4 и 5, оглядываясь на третьего. «Если бы я знал!».

– Давайте попробуем...

Положение спас второй, который неожиданно... подпрыгнул. Подпрыгнул, а потом приземлился прямо на стаю муравьев. А те стали лопаться под его ногами как пузырьки на пупырчатой пленке, ну, ею еще запакованную бытовую технику обкладывают, чтобы не стукнулась.

– Так их давить надо? – обрадовались ребята. – Здорово!!!

И они помчались по залу, топча разбегающихся муравьев.

Первый в панике закричал:

– А мне, что делать?!

– Беги! Они на ходу спадут с тебя и...

– ААААААА!!! – заорал игрок 1 и понесся по залу, не разбирая дороги.

К счастью, муравьев было так много, что они все равно все время попадались ему под ноги и лопались.

Так как большая часть группы была занята погоней за пришельцами (и, надо сказать, с большим азартом), игрок 3 решил, что он займется освобождением следующей партии муравьиных смертников. Второй молча присоединился к нему.

«А он знал, что надо делать. Он уже играл? А чего молчит? Может, я в первой миссии полез впереди паровоза и не дал ему слово вставить, вот он и промолчал? Да я бы уступил, с радостью! Гораздо лучше, когда группой управляет человек, который знает, что делать».

Третий хотел было обратиться к товарищу, но тут раздался недоуменный голос пятого:

– А здесь всегда была дырка в полу?

– Блин, здесь тоже! – присоединился к нему игрок 4.

– Помогите!!! – снова заорал первый. – Тут пола нет!!!

– Что?! – третий бросился на шум, обогнул один из приборов – муляжей с лампочками и увидел, что именно напугало команду.

У пола, состоящего из больших квадратных плит, стало не хватать этих самых плит. Причем, в довольно хаотичном порядке. Например, бледный как смерть игрок 1 стоял на квадратике пола, окруженным со всех сторон квадратными же дырами. Причем, по законам физики, его кусок плитки, лишенный всякой опоры, должен был уже рухнуть вниз. К счастью, в компьютерной игре такие законы не действовали.

Третий осторожно приблизился к дыре и заглянул в нее.

– Ого!

От открывавшегося вида захватывало дух, и кружилась голова. Бездна. По сюжету, корабль находился в космосе, а под ним расстилалась бесконечная черная бездна. Положение не спасали даже откровенно нарисованные звезды. При взгляде вниз сердце начинало бешено колотиться от одной мысли, что будет с человеком, если он...

Об этом было лучше не думать.

– Мне плохо... – заплетающимся языком пробормотал первый, со всей сторон окруженный этим неземным пейзажем.

Игрок 5 посоветовал:

– А ты попробуй перепрыгнуть...

– НЕТ!!!!

– Ладно – ладно, не ори! – тут же пошел на попятную пятый. – Но на самом деле, тут всего-то одной плитки...

– Я не буду прыгать!!!

Третий поспешил вмешаться:

– Так, спокойно! Первый, смотри прямо перед собой и стой смирно! Так. Кто-нибудь понял, как это произошло?

Четвертый неуверенно проговорил:

– По-моему, это от лопнутых муравьев. Они как-то странно шипели и булькали...

– Ясно. – вздохнул игрок 3. – Тогда, давайте продумаем стратегию...

Его товарищи, разгоряченные бегом по муравьиным трупам, заспорили:

– Да ладно! Чуть-чуть же осталось! И тут никаких дверей нет, значит, как закончим миссию, так нас и перенесет дальше!

– Замечательно, только как вы ее закончите, если слизь осталась вон там! – он кивнул на дальний угол. – А пол уже исчезнет? Отсюда не дотянитесь.

– Так муравьи тоже летать не умеют! Они все попадают!

Второй фыркнул:

– Разбежался. Они будут на свободном клочке кругами бегать, а ты на них смотреть и локти кусать.

– И чего делать?

Игрок 3 предложил:

– Давайте посчитаем, сколько еще осталось точек зачистки! Первый, стой пока там.

Тот трагически возопил:

– Издеваешься?! Как будто у меня есть выбор!

Они подсчитали оставшиеся очаги муравьиной угрозы и выработали стратегию. Ну, ладно, стратегию вырабатывал третий, а игроки 4 и 5 нетерпеливо подпрыгивали на месте и ныли:

– Ой, да ладно! По ходу разберемся...

Наконец, группа смогла распределить ресурсы таким образом, чтобы все точки обстрела были в зоне доступа, и оставалось еще пара вариантов путей отступления.

– Ну, пошли уже? – взмолился пятый.

– Хорошо, вперед!

Все прошло практически идеально. Муравьи были уничтожены, а пространства пола оказалось достаточно, чтобы игроки не оказались в ловушке. И можно уже было свободно выдохнуть, но тут раздался жалобный голос игрока 4:

– А мои вылезать не хотят...

– Что? – недоуменно обернулся к нему третий.

Оказалось, его товарищ не преувеличивал. Освобожденные пришельцы яростно перебирали лапками в воздухе, но оставались висеть на одном месте, там, где еще недавно находилась инородная субстанция.

Игрок 5 не преминул заметить:

– А кто-то говорил, что они летать не умеют!

– Они и не умеют... – устало протянул третий. – Слушай, а попробуй еще пострелять, может, там где-то эта субстанция, и они в ней залипли?

– Не-а, не получается. – с сожалением ответил игрок 4. – Бластер опять не работает.

– От черт...

– И что это значит? – не понял пятый.

– Это глюк. Игра зависла... Блин... – третий огляделся по сторонам, но никакого видимого выхода из ситуации не находил.

Игрок 1 подал голос:

– Долго там еще?

– Сейчас, последняя точка осталась! – крикнул ему третий, а сам в отчаянии обшаривал глазами все окружающие их предметы: «Черт, что же делать-то?!».

– Так что делать будем? – бодренько спросил игрок 4.

– Нужно... Нужно как-то встряхнуть платформу...

– Подпрыгнуть, что ли? – уточнил пятый.

– Да нет, в смысле, саму игру! Чтобы она «отвисла».

– И как?

«Знал бы, давно бы уже сделал!!!».

– Сейчас что-нибудь придумаем...

Второй довольно громко фыркнул. Игрок 3 покосился на него: «Знаешь, так скажи! Какая радость стоять и мол...».

– Эй! Ты что?! – заорал он вслух, с ужасом глядя на второго. – Ты... НЕТ!!!

Игрок 2 медленно прошелся по выложенному плиткой полу, добрался до дыры в открытый космос, замер буквально на долю секунды и шагнул вниз.

В бездну. Совсем.

– АААААААА!!! – хором заорали игроки 4 и 5.

– Что?! Что там?! – в ужасе закричал со своего места первый.

И тут вопли резко прервались, потому что игрок 2 снова материализовался в помещении. Он сильно мигал, а над игроком возникла сотканная из тумана цифра «четыре».

И бесстрастный голос куратора провозгласил:

– У второго игрока осталось четыре жизни.

– Ты... Ты...

– Муравьи. – сказал тот.

И действительно, последние из пришельцев внезапно рванули вперед и помчались по полу.

– Четвертый, добей их!

– А... Ага! – игрок вышел из ступора и погнался за врагами.

– Это последние... – медленно проговорил третий, чувствуя, как его все еще потряхивает. На его глазах только что умер человек...

А игрок 1, который находился вне зоны видимости команды (и он их тоже не видел, соответственно), в отчаянии завопил:

– Да что там такое?!

Непосредственный пятый честно ответил:

– Да второй с корабля спрыгнул, чтобы игра отвисла!

– Что? – пролепетал первый.

Игрок 3 занервничал:

– Четвертый, что ты там возишься?

– Да они разбегаются, заразы!

– Пятый, помоги ему!

– Ага...

Игрок побежал к товарищу, но первый продолжил неприятный третьему разговор, только с другим собеседником:

– Второй, а каково это? Умирать...



– Никак. – сухо ответил тот.

Игрок 3 вмешался:

– Первый, это же игра. Здесь нельзя умереть по-настоящему...

Но тот решительно уточнил:

– Значит, у нас пять жизней? И, если я умру пять раз, то... все?

Третий хотел было возмутиться такой понижающей моральный дух группы позиции, но ему помешал второй. Потому что его товарищ злорадно расхохотался:

– Ха! Ты думаешь, что умрешь пять раз и освободишься? Как бы ни так! Ты вернешься на первый уровень! Снова и снова! Ты сам уже захочешь сдохнуть, а все равно будешь возвращаться! Так что запомни – отсюда нет выхода. Держись за спинами своих добреньких дружков, которые вытирают тебе сопли, и молись, чтобы они провели тебя через...

Тут раздались радостные вопли их товарищей:

– Все! Очки пошли!

В воздухе действительно возникли «дымчатые» цифры, которые увеличивались, насчитывая игрокам их баллы.

– Ура! Прошли!!!

## Миссия 4

Огромное помещение с крышей-куполом, уставленное перегородками, образующими своеобразный лабиринт. Стены цвета металлик опять имитируют космический корабль, подмигивая игрокам разноцветными лампочками.

Группа стояла, оглядываясь по сторонам. У них было два выбора: идти вдоль перегородки направо или налево. Пока игроки только вертели головами, прикидывая, в какую...

– Аааааааааааааа!!! – тоненьким голосом завизжал игрок 4, тыча пальцем в левую сторону.

А там медленно брело НЕЧТО. Размером с динозавра. Ну, по крайней мере, определенно больше слона. По очертаниям оно вполне походило на своих собратьев – пришельцев, но колоссальные размеры давали ему явное преимущество перед обитателями предыдущих миссий.

Ноги размером с колонну медленно переступали по проходу, муравьиная голова была низко опущена, словно существо было в подавленном настроении. Вид у пришельца не слишком агрессивный, но игрокам на это было плевать. Потому что прямо на них шел муравей размером с динозавра, который легко мог раздавить взрослого мужчину, просто наступив на него!!!

Пятый в ужасе пролепетал:

– Нам чего, драться с ним?

И тут существо сделало нечто страшное: оно резко опустило голову вниз и стукнуло ее об пол. Каменная плита раскрошилась в месте удара, а игроков встряхнуло от прошедшей по полу вибрации.

А пришелец внезапно взревел и яростно затопал огромными ножищами!

Тут, неожиданно, руководство на себя взял второй:

– Бежим! Быстро! Он не должен нас догнать!

И игроки незамедлительно последовали предложению и бросились в противоположную от чудовища сторону. Первое время за их спинами был слышен яростный рев, но вскоре им удалось оторваться.

Пока группа не уткнулась в запертую дверь, залепленную, угадайте чем? Инопланетным материалом, конечно.

– Освобождаем проход! Скорее!

Игроки схватились за бластеры, причем даже у третьего дрожали руки, а у игрока 4 и вовсе громко стучали зубы. Потому что очень трудно медленно и планомерно освобождать дверь от зеленой дряни, когда за твоей спиной стоит муравьиноподобный динозавр!!!

БУМ. БУМ. БУМ.

Стучали ноги – колонны, неумолимо приближаясь к своим жертвам.

Плюх. Плюх. Плюх.

Неторопливо чавкала субстанция, не торопясь пропускать игроков.

И тут первый опустил оружие и пролепетал:

– Я больше не могу...

И он прислонился к стене.

– Первый, блин, не смей сдаваться! У нас каждый выстрел на счету! – попытался образумить его игрок 3.

– Я не могу... – едва ворочая языком, отозвался тот.

К счастью, большая часть работы уже была проделана, и дальше игроки обошлись без него.

Дверь освободилась и начала меееееенно открываться, отъезжая вбок, как дверь в купе.

– Господи, ну быстрее!!! – заорал игрок 4.

– УУУУООООО!!! – заревел монстр, появляясь из-за поворота.

Он выставил вперед голову с клешнями, как бык, несущийся на тореадора. И бросился на них!

– А!!! – заорала большая часть игроков.

Проход открылся достаточно, чтобы в него протиснулся один человек. Но первый, четвертый и пятый попытались втиснуться туда разом, в итоге, не пролезал никто.

– По очереди! – велел им игрок 3.

Сам он открыл огонь по пришельцу, который разъяренное чудовище даже не заметило. А дверь приоткрылась настолько, что пихающаяся троица протиснулась туда разом, не удержалась на ногах и растянулась на полу, перекрывая проход остальным.

Впрочем, это уже было неважно. ОН был здесь. В нескольких шагах от людей. И неся к ним, яростно топая ногами.

Второй бросил взгляд на товарища и отрывисто произнес:

– Давай под ним.

Игрок 3 каким-то чудом понял, что он предлагает самим броситься навстречу монстру и пробежать у него под брюхом.

– Давай, на счет три! Раз, два... пошли!

И они побежали вперед.

\* \* \*

БУМ! БУМ! БУМ!

Третьему казалось, что он бежит через какой-то огромный инженерный отсек, причем, прямо через систему поршней, долбящих воздух буквально в метре от него. Только эти поршни еще и передвигались, а иногда и просто топтались на месте, заставляя двух несчастных постоянно уворачиваться от гигантской опасности, которая в любом момент может наступить именно на то место, где сейчас стоишь ты!

«Куда?!» – в панике думал третий, тело которого все время встряхивало от ударов об пол чудовищных ступней, а из-за этого сам игрок едва мог сохранять равновесие: «Куда бежать?! Он повсюду!».

А монстр продолжал в ярости топтаться на месте, пытаясь раздавить людей, спрятавшихся у него под брюхом.

Внезапно второй скомандовал:

– Сюда! – и, схватив игрока 3 за руку, потащил в просвет между неминуемой смертью от раздробления костей.

Третий даже не стал пытаться анализировать ситуацию, просто бросился за товарищем, как ведомый за поводырем. У самого игрока от невероятного стресса начисто пропала способность не только здраво размышлять, но и размышлять вообще.

Очнулся он только тогда, когда понял, то они бегут в обратную сторону по пустынному коридору, а за ними никто не гонится.

Игрок 3 замер на месте:

– Где оно?

– Там остался. Он не может развернуться, здесь слишком узко.

– А ребята?! – третий только сейчас в ужасе сообразил, что начисто забыл о судьбе своих «подопечных».

– Они прошли дальше.

– Ох, черт... – игрок попытался отдышаться. – Как эта махина меня из равновесия выбила... До сих пор трясет.

Второй нетерпеливо переминался с ноги на ногу:

– Пойдем?

– Да-да... Тут есть второй выход?

– Нам туда. – сказал игрок 2, показывая в сторону, откуда пришел монстр.

Сейчас там никого не было. Правда, проход тоже, вроде, не угадывался, но, может, изда-  
лека плохо видно?

Третий несколько раз оборачивался на ходу и прислушивался, но ни топота, ни отчаян-  
ных воплей товарищей не слышал. Хорошо это или плохо?

Но вот они приблизились достаточно, чтобы понять – в той стороне, откуда пришел  
монстр – тупик. Но! Там было несколько небольших очагов инопланетного материала, при-  
крепленного к стенам.

– Мы ведь должны убрать все? – нахмурился игрок 3.

– Именно.

– То есть, если бы мы успели убежать, добежали до конца и...

– Нас ждал бы неприятный сюрприз. – усмехнулся второй.

Они открыли по сгусткам зеленой субстанции точечный огонь, убирая ее.

Третий спросил:

– Сколько раз ты начинал проходить игру?

– Достаточно.

И тут из глубин лабиринта донесся вопль:

– ААААААА!!!

– О, черт, что там еще?! – простонал игрок 3, продолжая обстреливать слизь. – Ну же,  
скорее... Готово! Пошли!

Он первым бросился вперед, но тут же замер на месте и внезапно охрипшим голосом  
спросил:

– А ОН там?

– Должен был исчезнуть, переступив порог второго отсека.

– Ладно... Пойдем, проверим.

\* \* \*

Но, не так быстро. Потому что коридор за заветной дверью, куда их товарищи пыта-  
лись протиснуться вдвоем, просто пестрил от ядовито-зеленых пятен инопланетного матери-  
ала. Зато самих игроков нигде не было видно.

– Они что, просто пробежали дальше? Очень не...

– Смотри вверх! – быстро проговорил второй.

Игрок 3 мгновенно задрал голову и увидел ИХ. Нет, не свою команду, размазанную по  
потолку. К счастью, нет. Это были, конечно же, муравьи. Вот только они сидели на потолке  
вверх ногами, как комары. И, кажется, не испытывали никаких неудобств.

– Это новые... – протянул третий.

Эти пришельцы были похожи на своих братьев из второй миссии, ну, может, чуть  
поменьше. Но у этих шкура – броня отливала красным. Интересно, что это...

– Осторожно!

Подвешенный вверх ногами муравей поднял (а с точки зрения игроков, опустил) хоботок,  
и на пол полилась густая темно-зеленая жидкость, от которой валил пар.

– Кислота? – тут же среагировал третий. – Пол прожигает?

– Нет. Видишь, дыр-то нет. Но убить этих тварей очень сложно, раз сто надо выстрелить  
по одному экземпляру. Проще просто уворачиваться, пока убираем слизь.

– Тогда, приступим. Все равно больше некому. – вздохнул игрок 3. – Что-то ребят не  
слышно... Что там, впереди?

– Разное. – глухо ответил второй.

Вообще-то, гораздо логичнее было, если бы уже знающий о предстоящих испытаниях игрок предупредил свою команду заранее, чтобы дать им время подготовиться. Однако игрок 2, видимо, придерживался другого мнения. Считает это неспортивным поведением? Но, разве их цель – не зачистить территорию, захваченную врагом? Это ведь командная игра, они не соревнуются друг с другом. Наверное...

Но это все после. Пока у обоих игроков были дела поважнее.

Плюх! Плюх! Плюх!

Субстанция разлеталась на ядовито-зеленые ошметки. Второй и третий медленно кружили по помещению, не сводя глаз с расположившихся на потолке муравьев. Те тоже постоянно перемещались, чтобы увеличить шансы попадания в людей кислотой.

– Осторожно! – сказал игрок 2. – Не выходи за порог!

Третий как раз оказался у границы первой и второй локации и, уворачиваясь от атаки врагов, отступил назад, к двери. Вняв предупреждению товарища, он тут же вернулся в центр помещения, а тот пояснил:

– Если выйдешь в предыдущий коридор, то тот гигант снова появится.

– Еще не хватало! Эй. Что это они делают?

А пришельцы, видимо, решили соорудить перевернутую (по отношению к людям) пирамиду. Они цеплялись друг за друга, карабкались по телам товарищей, выстраивая треугольную конструкцию.

– Что это... Черт!!!

Муравей, оказавшийся снизу, на вершине перевернутой пирамиды, развернулся к игрокам и как хороший водомет прицельно выстрелил в них кислотой!

– А!!! – оба игрока рванули в разные стороны, а паршивец, получивший возможность целиться, немедленно этой возможностью воспользовался.

Игрок 3 в долгу не остался и выстрелил в неприятеля, но заряд бластера тому был, что слону дробина.

– Без толку! – сказал второй. – Обходи его со спины!

И начался новый этап танцев с бластерами: игроки вальсировали по помещению, уворачиваясь как от выстроившихся в пирамиду, так и от одиночек, расположившихся на потолке. И, главное, надо было продолжать отстреливать инопланетный материал, иначе все это никогда не закончится.

Они почти справились, как вдруг игрок 2 крикнул:

– Берегись!

Оказалось, вторая группа пришельцев повторила подвиг первой и тоже соорудила перевернутую пирамиду, как раз напротив сородичей. То есть, игроки оказались под перекрестным огнем, маневр «зайти за спину» более не действовал.

– Быстро, заканчиваем и уходим! – скомандовал второй.

– Сверху! – крикнул ему игрок 3, так как один из одиночек аккуратно прополз над человеком и собирался потихоньку облить его кислотой.

– Зараза! – выругался второй и метнулся в сторону, но туда уже прицелился один из «пирамидчиков» и человек отступил назад.

И сам же нарушил свой запрет.

– УУУУУУУОООООО!!!! – раздался рев гиганта из первой локации.

И сам монстр тут же появился в поле зрения игроков, а именно: чудовище несло прямо на них!

– Стой! – заорал второй, обращаясь, правда, к своему товарищу, а не к монстру. – Замри! Он сейчас исчезнет!

– Что? – пролепетал игрок 3, глядя на сотрясающую пол махину. – Исчезнет?

А муравей – динозавр бежал прямо на них и никуда исчезать не собирался!

– Стой на месте! – повторил игрок 2.

Вообще-то, вариантов было немного: сделай они хоть шаг вперед, как немедленно бы попали под обстрел красных собратьев этого чудовища. Другое дело, что игрок 3 предпочел бы, чтобы его слегка полили кислотой, чем быть раздавленным этим громилой!

– Стой!

БУМ-БУМ-БУМ-БУМ!!!

– Стой, он сейчас...

БУМ-БУМ-БУМ-...

И, вместо того, чтобы врезаться в дверной проем, монстр просто растворился в воздухе.

– О, Господи... Там и инфаркт можно... Черт!

Вот и оставшиеся муравьи – одиночки объединились. И теперь у людей не было ни единого угла, где они могли бы укрыться. Первым потоком кислоты их уже окатили, у обоих игроков запульсировали красные волны перед глазами.

Игрок 2 скомандовал:

– Вон последний очаг, у самого выхода! Прорываемся к нему, ликвидируем и валим отсюда!

\* \* \*

Порядком потрепанные, с жизнями, уменьшившимися на две трети, игроки перебрались в следующую локацию. Это был самый центр того самого помещения с куполообразной крышей. Вот только пола у этого помещения не оказалось. Прямо перед игроками простиралась пропасть, в которую было видно различные имитации механизмов космического корабля. Через сию пропасть вел металлический мост. Вот только у него не хватало... пола. Перила были, а вот пола нет.

Впрочем, игроки довольно быстро об этом забыли. Потому что на противоположном конце локации они увидели своих товарищей! Троица столпилась возле больших металлических дверей и уныло переговаривалась.

– Эй! – радостно закричал им третий. – Мы здесь!

Товарищи заметно обрадовались:

– Вы живые! А мы думали, что вас затоптали! А мы тут застряли!

– Потому что вы пропустили огромное количество инопланетного материала! Кстати... – игрок 3 огляделся по сторонам, но тут никаких признаков субстанции не заметил.

Второй вполголоса пояснил:

– Здесь над мостом были муравьи из третьей миссии.

– Из третьей? – нахмурил лоб игрок 3. – Ах, вот, куда пропал пол на мосту! Они его расщепили. А вы... О, нет.

Только сейчас он заметил, что у всей троицы возле индикатора здоровья цифра пять сменилась на четыре. Так вот почему они кричали...

– Вы все свалились в пропасть? – с сочувствием проговорил он.

Объекты сочувствия повели себя странно: они демонстративно начали разглядывать кто потолок, кто дверь, кто пустое пространство пола. Третий что-то заподозрил:

– Эй, в чем дело? О, нет. Только не говорите, что вы сами спрыгнули!

Пятый немедленно перевел стрелки на первого:

– Это он!

– Я не прыгал! – тут же начал возмущаться тот. – Вы что! Я вообще высоты боюсь. Просто я упал. Случайно. А потом воскрес прямо здесь, на другой части.

Третий закатил глаза:

– И вы решили последовать его примеру...

– Между прочим, это очень страшно – прыгать в пропасть! – сурово ответил четвертый. – Так что нечего такие рожи корчить.

– Ребята! Мы на ПЕРВОМ уровне! А почти у всей группы уже нет одной жизни! Что мы дальше-то делать будем?!

Первый пробубнил:

– Между прочим, это игрок 2 первым начал умирать! А его ты не ругаешь!

Второй фыркнул и сказал третьему:

– Ты, главное, сам не умирай. Без тебя они точно не выживут.

– Ладно, давай переберемся к ним.

## **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.