

АЛЕКСАНДР СМИРНОВ

Офсайд

LITRPG



Александр Смирнов

Офсайд. LitRPG

«Издательские решения»

Смирнов А.

Офсайд. LitRPG / А. Смирнов — «Издательские решения»,

ISBN 978-5-44-834080-2

Сможет ли виртуальная реальность заменить реальную жизнь? Это и предстоит узнать главному герою, угодившему в игру после автомобильной аварии.

ISBN 978-5-44-834080-2

© Смирнов А.
© Издательские решения

Офсайд LitRPG

Александр Смирнов

© Александр Смирнов, 2016

ISBN 978-5-4483-4080-2

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

Финальный матч «Бостон Брюинз» – «Баффало Сейбрз».

Нет, он не желал находиться в этом виртуальном мире. Он бы предпочитал старую добрую реальность, где во дворе, как это было в годы его детства и юности, его ждали друзья-приятели. Вот только годы те ушли, а судьба его преподнесла неприятные сюрпризы, и обыденность рухнула в одночасье. Вот только душа требует того, что ему больше всего в жизни хотелось, и он был вынужден пойти на крайнюю, как ему (вернее его родным) казалось меру.

Виртуальная капсула с полным погружением в игровой мир, стала единственной радостью в его жизни. Впрочем, вначале пришло разочарование. Нужно было начинать всё с азов. Не то, чтобы учиться с нуля, ведь реальность в настоящем мире и в виртуальной игре это две разные вещи, к тому же не взаимосвязанные.

Вот и сейчас, когда система сообщила, что его состояние пошатнулась, соперник выбил пару зубов, Грегори вздохнул тяжело. И тут же не обращая внимания, накинулся на соперника, скидывая перчатки. Да и стоит ли обращать внимания на сообщения, когда удар, нанесенный противником не критический. При этом ты покидаешь площадку и отключаешься из виртуальной реальности на неопределённое время. На сколько? Об этом Грегори не задумывался, так как для любого игрока это время пролетало довольно быстро. Приходишь в себя в кабинете клубного врача и смотришь, как перед твоими глазами цифры, что выдает система, медленно, но верно стремятся к ста процентам.

Вот и сейчас, после сообщения, Грегори, скинув перчатки начал наносить удар за ударом, по такому же игроку, как и он. Ну, надо же меру знать, это хоккей, а не регби. Ладно бы толкнул на борт, так ведь нет. Припечатал так, что зубы вылетели. Удар, удар, ещё удар и противник падает на лед, а система тут же сообщает о полученном пятиминутном штрафе и о том, что репутация медленно и верно начала среди игроков падать вниз. Грегори это не больно расстраивало. Где-то убыло, где-то прибыло. Игроки полицейские в командах тоже нужны. И всё же пришлось ехать на скамейку штрафников, и уже оттуда смотреть за игрой. Ничего, зато здоровье за это время, если не восстановится на все сто, то, по крайней мере, приблизится к этой заветной цифре.

Игра в хоккей, пусть и в этом виртуальном мире это единственное, что у него осталось, а ведь когда-то он бился за кубок Стэнли и не в какой-то виртуальной вселенной, а в те времена уже было выпущена не одна сотня игр, посвященных лиге.

За год до описанных выше событий.

Вначале была – тьма. Потом словно кто-то включил свет и перед глазами возник знакомый с детства логотип – NHL. В голове сразу хлопок и мысль. Его кто-то поместил в виртуальную капсулу. Сам бы Грегори этого никогда бы не сделал. Ну, не серьезная это вещь – компьютерные игры. Вроде бы и играешь, а сам сидишь в тесном прокуренном помещении перед маленьким, 19 дюймовым экраном. Разве это жизнь? То ли дело игры на свежем воздухе в компании таких же, как и ты товарищей, объединённых общей страстью. От этого воспоминания голова отчего-то заболела. Вернее Грегори показалось, что заболела. Парень отогнал эту

дурную мысль в сторону и попытался вспомнить, то что с ним произошло до того момента, как он оказался в виртуальной реальности перед знакомым логотипом. То, что это виртуальная реальность, а не сон, Грегори не сомневался. Хотя...

Ущипнуть себя он не успел, так как женский голос произнес:

– Добро пожаловать в виртуальный мир игровой вселенной НХЛ. Вселенной, что существует с 1991 года...

Дальше Грегори старался не слушать. Так как дальше было обычное «Баб-бла-бла». В «реальность», если так можно это называть, он вернулся, когда перед его глазами возник типовый договор. Рука невольно коснулась текста. Паренек начал медленно перемещать содержание написанного вверх, понимая, что тут всё серьёзно.

– Куда я попал? – Прошептал он, понимая, что вопросы: «как? и зачем?» сами собой испарились. И на данном этапе его мало интересовали.

В самом низу красовалась эмблема компании разработчика игры, а так же квадратик, куда по замыслу фирмы, он должен был поставить галочку (или какой там у них значок?) подтверждающую, что Грегори согласен со всеми условиями.

Пришлось ещё раз пробежаться по тексту, отмечая важные моменты.

– Окей, – проговорил парень, ставя заветную галочку.

– Добро пожаловать в игру, – сказал всё тот же женский голос.

Ему захотелось увидеть её, но вместо девушки возник силуэт мужчины в хоккейном облачении. То, что это он, Грегори не сомневался.

Справа появились ячейки, которые ему предстояло, одну за другой заполнить.

Ник – Грегори.

Сколько Грегориов было в этом виртуальном мире, система не сообщала. Она лишь скромно уточнила, что ник, в данный момент занят. И предложила на выбор несколько цифровых.

– Грегори99, Грегори66, – прошептал паренек, и рука инстинктивно коснулась головы. Игрок напротив него сделал то же самое и Грегори не произвольно улыбнулся.

Ник – Бэджер (Cheekbone)

Номер —7

Номер он поставил автоматически, понимая, что при выборе команды его изменят, но с учётом этих двух цифр. Впрочем, Грегори это не беспокоило. Парень ведь прекрасно понимал, что, не сыграв ни одного матча, он этот виртуальный мир не покинет. Так было запрограммировано. Находясь в виртуальной капсуле три кнопки: «Ctrl+Alt+Delete» – не нажмешь. Выйдешь только тогда, когда тебе будет доступно основное меню. Эх, задаст же он шороху, тем, кто его засунул сюда?

Он вновь задумался, припоминая, что было накануне.

Может пил, и друзья приятели так подшутили над ним?

– Не помню, – прошептал он и вернулся к ячейкам.

Теперь необходимо было выставить рост и вес. Поставить свои характеристики или выбрать новые? Менять ничего не стал. А зачем?

Затем начался выбор команды. Сколько раз не пытался Грегори попасть в клуб НХЛ, столько раз система извещала, что у него не тот уровень. В итоге ему пришлось выбрать какой-то, как ему тогда казалось неперспективный клуб АХЛ.

– Спасибо за Ваш выбор, – издевательски проговорил женский голос.

Неожиданно всё вокруг него изменилось. Он вдруг понял, что находится в одном из коридоров клуба.

– А прорисовка так себе, – проговорил Грегори, разглядывая длинный проход, который, судя по всему, вел к ледовой арене. – Впрочем, оно и понятно... мелочи жизни.

Несколько дверей по краям. На тех, что с правой стороны надписи: хозяева – гости. На левых: администратор арены, менеджер клуба, директор, тренер. Все двери, кроме кабинета менеджера оказались недоступны, как впрочем, оказалось недоступным и меню игры.

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.