



СОВРЕМЕННЫЙ ФАНТАСТИЧЕСКИЙ БОЕВИК

Даниил КАЛИНИН



**ИГРА
НЕ ДЛЯ ВСЕХ.
1941**

Москва

УДК 821.161.1-312.9

ББК 84(2Рос=Рус)6-445

К17

Серия «Современный фантастический боевик»

Выпуск 220

Иллюстрация на обложке *Айрата Аслямова*

*Выпуск произведения без разрешения издательства
считается противоправным и преследуется по закону*

Калинин, Даниил Сергеевич

К17 Игра не для всех. 1941 : роман / Даниил Калинин. — Москва: Издательство АСТ; Издательский дом «Ленинград», 2021. — 352 с. — (Современный фантастический боевик).

ISBN 978-5-17-139374-8

22 июня 1941 года под Брестом первый удар вермахта приняли на себя пограничники и гарнизоны ещё недостроенных дотов. Не имея приказа отступать и ожидая помощи армейских частей, они бились до последнего патрона, не сдавая и пяди советской земли. Большинство их осталось на границе — убитых, но не сломленных... Наш современник получает возможность проверить себя, отправившись в прошлое. Перенос обеспечен технологиями виртуальной реальности, и для Ромы Самсонова все происходящее кажется будоражающим кровь приключением... пока не выясняется, что назад дороги нет и в случае смерти в прошлом Рома погибнет по-настоящему. Теперь он боец 3-й заставы 17-го Брестского погранотряда, и его судьба тесно переплелась с судьбами советских воинов, погибших в далеком сорок первом...

УДК 821.161.1-312.9

ББК 84(2Рос=Рус)6-445

© Даниил Калинин, 2021

ISBN 978-5-17-139374-8

© ООО «Издательство АСТ», 2021

Пролог

Здравствуйте! Вас приветствует игровая реальность проекта «Великая Отечественная». Вы готовы пройти погружение и принять участие в самой грандиозной войне двадцатого века?! С ростом уровней вам будут доступны новые игровые роли, а достоверность отражения виртуальной реальности позволит вам испытать весь спектр ощущений пребывания в прошлом.

Вы готовы?

— Блин, ну наконец-то! Да!!!

Вы желаете играть под собственным именем или выберете персонажа из числа реальных участников боевых действий?

Некоторое время мучительно думаю: с одной стороны, хочется остаться собой, с другой — добиться максимальной достоверности.

Вы желаете играть под собственным именем...

— Да!

Повторяю вопрос: вы желаете играть под собственным...

— Под собственным!

Ну вот, опять из-за этой тупой железяки выбираю не то... Ну ладно, под собственным именем тоже норм.

Предупреждаю: вы выбрали случайное определение игровых ролей. Если вы желаете вернуться к определению роли, вам необходимо остановить процесс погружения выходом из игровой реальности и перезапустить капсулу погружения. Вы желаете сменить случайное определение игровых ролей в пользовательских настройках?

— Нет!

Вот ведь зараза тормознутая, а еще говорили: отлично работает, отлично работает! Да где же там это отлично?! Пока регистрировался, аж вспотел от напряжения, интерфейс с голосовыми командами оказался жутко замороженным. Вот и выбрал вместо наводчика танка рандомное определение персонажа.

Предупреждаю: вы выбрали случайное определение игровых ролей...

— Не желаю! Не хочу менять!!!

Прошу немного подождать, идет подбор игровой роли.

Время ожидания составляет...

Одну минуту.

Фу-ух, ну наконец-то. Пофиг уже, какую роль подберет ИИ, сейчас потестю первого персонажа, там поглядим — сменить всегда успею. Говорят, некоторые игроки по неделе играли в первый день войны тупо для того, чтобы попробовать

на себе все возможные роли. Так что рандом — это, может быть, даже и хорошо.

Время ожидания составляет...

Тридцать секунд.

А голосок-то у нее все-таки приятный... Интересно, как выглядит та чикуля, что озвучивала программу? Хотя наверняка на деле все сгенерировано с учетом тембров, интонаций и прочей шляпы. Ладно, теперь уже можно расслабиться и поудобнее лечь в капсуле, благо что лежак в ней эргономичный, с автоподстроением под габариты игрока. Поудобнее, блин, чем моя родная кровать с «умным» матрасом!

Поздравляю! Ваш персонаж определен: красноармеец Роман Самсонов, стрелок третьей заставы 17-го Краснознаменного Брестского пограничного отряда. Место дислокации: деревня Величковичи. Дата: 22 июня 1941 года. Декретное время: 4 часа 10 минут.

Во! Отличный вариант! Не такой уж и неудачный у ИИ выбор...

До запуска погружения остается:

10, 9, 8, 7...

Легкий укол в шею — и в тело вводится строго выверенная порция снотворного. А ведь сколько, блин, было перед покупкой заморочек со сдачей медицинских тестов! Елы-палы, как в поговорке: прошел огонь и медные трубы. Но ничего, сейчас я уже поиграю!

Поиграю...

Глаза слипаются сами собой. Как здесь уютно...

Какой-то потусторонний, незнакомый звук заставляет меня их открыть. В первые мгновения я не понимаю даже, где нахожусь: взгляд уткнулся в бревенчатый потолок, а под спиной что-то тихо скрипнуло.

И тут меня буквально подбросило на кровати от мощного толчка! А секунду спустя в помещении раздался противный звон разбивающегося стекла и грохот близкого взрыва. Настолько близкого, что первым желанием было спрятаться — неважно где, хоть под кроватью!

— Застава! В р-р-ружье-е-е!!!

Казарма — теперь до меня доходит, что игра уже началась (ура-а-а-а!) и я нахожусь в казарме пограничников, — наполнилась испуганными криками и отборной руганью. Но чаще всего я слышу два слова: «напали» и «немцы».

— Самса, ты чего, уснул?! Одевайся!

Рослый крепкий парень, рекордно быстро успевший накинуть на себя светло-зеленого (защитного!) цвета гимнастерку и надеть галифе, а также шустро намотать портянки и обуть сапоги, ожег меня злым взглядом. На петлицах воротника его гимнастерки я разглядел один треугольник — и тут же в голове будто щелкнуло: младший сержант. Младший сержант Артем Зиборов, прозвище Зебра, призван из-под Смоленска. Командир моего отделения.

А вот это круто: никаких бегающих перед глазами интерфейсов или меню! Вся нужная информация и знания поступают сразу в память игрока!

— Бегом!!!

Сейчас Зиборов орет уже всему отделению. Практически все бойцы, кроме меня, одеты и вслед за младшим сержантом бросаются к оружейной комнате — о-о-о, теперь и я знаю, что это такое! Впрочем, думаю, что вскоре перестану удивляться обновлениям информации в своей голове.

Противный частый свист отчетливо раздается сквозь выбитые окна, и прямо на моих глазах во дворе перед казармами встает цепочка разрывов, еще не так заметных в отступающих сумерках. Как замороженный, сквозь пустую раму я смотрю на плотные облачка дыма, пыли и поднятой в воздух земли, пока что-то горячее не чиркнуло по щеке. На автомате приложив к ней руку, я почувствовал под пальцами что-то влажное. Поднеся ладонь к лицу, вижу кровь.

А секунду спустя приходит какая-то резкая боль.

— Твою же ж!..

В описании игры говорилось, что *все* ощущения будут соответствовать реальным на сто процентов, но я не думал, что первым наиболее ярким из них станет боль. Но в то же время она помогла мне прийти в себя: вскочив с кровати,

я начал торопливо и неловко одеваться. Впрочем, в голову тут же постучалась очередная мысль: гимнастерку стоит надевать через голову, как свитер, тут же натягивать галифе, портянки... С ними приходится повозиться, и с первого раза не получается. Здорово нервируют истеричные крики погранцов, столпившихся у оружейки, и то, что я теряю время.

Очередной мощный взрыв (в сознании вновь щелкает: цепочку маленьких разрывов во дворе оставили легкие минометные снаряды, а вот сейчас по нам долбануло что-то прям ну *очень* тяжелое) прогремел, словно в соседнем помещении. Упав с табурета, на котором пытался намотать портянки, я с ужасом уставился на бревенчатую стену казармы: ее явственно повело, и сейчас она буквально трещит от частых ударов по ней то ли осколков, то ли комьев земли. Впрочем, вскоре становится понятно, что рвануло не так близко, иначе бы казарму на фиг разнесло, но тут в толпе пограничников раздается заполошный крик:

— Вилка!!!

И все бойцы с отчаянными криками ломанулись наружу. Тут до меня доходит, что вилка — это когда во время артобстрела один «чемодан» ложится с недолетом, другой с перелетом, а третий уже точно накроет цель. Забыв о портянках, я голыми ногами залезаю в сапоги и, схватив ремень, бросаюсь к выходу.

Очередной грохот раздается прямо за спиной — и тут же сзади что-то очень горячее подхватывает меня и несет по воздуху. Мой короткий полет, за время которого я едва ли не обделался от страха, длится всего пару секунд и заканчивается жестким столкновением с деревянным полом казармы.

Тьма.

...Прихожу в себя с дико болящей головой. Вначале кажется, что я умер в игре и очнулся уже на идеально мягком лежаке капсулы, но тут мой взгляд утыкается в лакированный пол, натекшую на нем лужу крови из моего разбитого носа и груды мусора, валяющегося вокруг. Первой мыслью было плюнуть на все и валить отсюда домой, где меня дожидается пицца с беконом и возможность сдать капсулу по гарантии в течение двух недель. Но в следующий миг я буквально ощутил, как по телу разливается адреналиновая волна и дикое возбуждение отметаает все пораженческие мысли.

Только в бой — иначе ради чего я вообще решил играть?!

Хотя где-то на периферии и всплыла мыслишка, что адреналин и возбуждение — это такая поднастройка игрового процесса, как раз и введенная разработчиками с целью удержать юзеров от преждевременного выхода из погружения... Но мыслишка всплыла и тут же куда-то пропала.

Впереди и чуть правее раздался глухой стон, причем донесся он издали и словно бы сквозь какую-то преграду в ушах. Будто их набили ватой. Оглянувшись по сторонам, я вначале отметил, что немецкий снаряд все же не накрыл казарму, а только снес ее дальний от меня угол. Впрочем, этого хватило, чтобы превратить спальное расположение в какую-то чудовищную свалку из покореженных остовов кроватей. Спину так и обдало холодком — метры, которые я успел пробежать, по сути меня и спасли. Иначе бы уже валялся там, на взлетке, поломанной окровавленной куклой...

Да о чем это я? Погибнуть здесь невозможно!

И это радует...

Вновь раздается стон — издали, и, обратившись к источнику звука, я с удивлением понимаю, что он находится в каком-то метре от меня. Контузия, твою ж дивизию... Парень с рассеченным лбом стоит на коленях, держась за голову, а прямо перед ним на полу лежит громоздкое длинноствольное оружие с массивным прикладом и прикрепленным сверху диском.

Ручной пулемет ДП-27 — Дегтярева пехотный, 1927 года разработки. Вес — более 10 килограммов, дисковый магазин рассчитан на 47 патронов винтовочного калибра 7,62. Скорострельность — 500–600 выстрелов в минуту (боевая до 80).

— Самса... Помоги... Помоги!

Парень обращается ко мне, но я не сразу понимаю, что он просит о помощи. Тут же приходит и узнавание: Василий Нежелский, парторг заставы.

— Сейчас, сейчас...

С трудом встаю на ноги — и тут же живот скручивает в резком спазме, бросив меня на колени. Контузия... Выкашлявшись, вновь пытаюсь встать, украдкой виновато посмотрев на пулеметчика, но в его взгляде встречаю только сочувствие и понимание. Благодарно ему кивнув — вот же, вроде бы просто бот, а ведь такое ощущение, что реальный, живой человек! — жестом показываю на оружейку. Нежелский скривился, но кивнул и стал понемногу вставать сам, при этом пошатываясь. Очередной толчок — звук разрыва снаряда показался мне не слишком близким и потому не очень опасным — вновь бросил нас обоих на пол. Уже не вставая, я ужом по-пластунски дополз до дверей пустой оружейки.

Ну как пустой? Погранцы, конечно, молодцы, цинки с патронами и гранатами успели вытащить практически все, да и оружейная пирамида опустела — за исключением одиноко стоящей в ней самозарядки.

Моей самозарядки.

СВТ-40 — самозарядная винтовка конструкции Токарева образца 1940 года. Масса в снаряженном состоянии более 4 килограммов,

скорострельность 20–25 выстрелов в минуту, отъемный магазин рассчитан на 10 патронов.

С каким же восторгом я взял первую в своей жизни самозарядку — и первое оружие в этой игре! Ладная, с удобным прикладом, пахнувшая металлом, деревом, смазкой... Сразу почувствовалось, что это технологичное, совершенное оружие для своего времени.

Очередной толчок (зараза, как будто землетрясение!) отвлек меня от любования самозарядкой, а прозвучавший гораздо ближе взрыв подстегнул собраться быстрее. Нацепив на поясной ремень штык-нож — и ведь как умудрился-то не выронить во время полета? — цепляю на него же два уставных подсумка с неснаряженными магазинами, по две штуки в каждом. Осмотревшись, замечаю пустой гранатный подсумок и доверху набиваю его патронами из единственного стоящего здесь же вскрытого цинка.

Все действия выполняются на автомате — необходимая информация о том, что и как нужно делать, своевременно всплывает в голове. Единственное что — очень сильно мешают волнение и излишняя суетливость. Чувствую, как дрожат собственные пальцы... Покинув наконец оружейку, вижу, что за пулеметчиком уже вернулся его напарник — второй номер, Астахов Мишка, — и вместе они подхватили ящик с патронами. Нежелский накинул на плечо ремень пулемета, Астахов тащит собственную самозарядку

и брезентовую сумку с дисками. Посмотрев на красноармейцев, бегом — уже бегом, быстро же я восстанавливаюсь, однако! — возвращаюсь в оружейку и, подхватив вскрытый цинк, снова покидаю казарму.

Какой-то противный свист, будто бы похожий на комариный, — и цепочка разрывов минометных мин ложится правее, метрах в тридцати. Пулеметчики сразу падают на землю и уже ползком продолжают двигаться в сторону ближайшего к казарме окопа полного профиля. Следую их примеру и я, а свист между тем становится короче. Еще не совсем понимая, что это значит, я начинаю ползти гораздо активнее... А потом мины накрывают нас на открытой площадке.

Не знаю, каким чудом я сумел удержаться от того, чтобы не вскочить и не побежать — как раз под бьющие во все стороны осколки. В голове только и билось: лежать, лежать, лежать! — и я лежал, изо всех сил старался лежать, не вскочить, не побежать, хотя до спасительных окопов вроде бы всего ничего, один короткий рывок... Цинк перевернулся, из него на сочную зеленую траву вывалились патроны, но сейчас мне совсем не до них.

Что-то горячее пребольно царапнуло задницу, я взвыл от боли, в первый миг подумав, что меня накрыл очередной немецкий гостинец, а потом понял, что в паху стало вдруг как-то необычно тепло и мокро. С ужасом осознав, что банально