

От автора

Иногда история начинается не с героя, а с вопроса: как все могло дойти до такого?

В 2018 году, завершив свою первую трилогию Level Up, я собирался продолжить историю Фила Панфилова, главного героя серии. Но, чтобы отправить его в будущее, нужно было придумать, каким это будущее станет. И тут я остановился — сочинить можно что угодно, но хотелось понять, как человечество туда дошло.

Я погрузился в статьи футурологов, демографические прогнозы, рассуждения о колонизации Марса и социальной инженерии. Так из попытки построить мост между 2018 и 2110 годами родился «Дисгардиум» — история другого героя, другого времени.

Я придумал Алекса Шеппарда, школьника, мечтающего о звездах, но вынужденного шагнуть не в космос, а в виртуальный мир полного погружения. Мир, где можно зарабатывать, но не всегда без страданий. Мир, в котором, в отличие от реального, у Алекса есть шанс что-то изменить.

Название придумалось не сразу. Я часами крутил генераторы имен и в конце концов остановился на слове, которого не знал даже Google, — «Дисгардиум». Оно казалось тяжелым, инородным... и абсолютно подходящим.

С тех пор история разрослась. Персонажи, которых я задумывал эпизодическими, — как Перевес, Трикси или Большой По, — внезапно отвоевывали себе место на первых ролях. План из семи книг стал серией в тринадцать. Некоторые сюжетные ходы рождались прямо на лету. Имя Хаккар, к примеру, появилось почти случайно, но с ним пришла целая отсылка к легендарному эпизоду World of Warcraft с «Порченной кровью».

Эта книга — самое начало пути. История про песочницу, про первые шаги Алекса-пока-еще-одиночки, про первые трещины в его ранее понятном и уютном мирке — и внутри него самого. И если вы держите в руках это издание, значит, входите в число тех, кто отправляется в это путешествие впервые — или, быть может, возвращается в него, чтобы пройти заново.

Немного благодарностей

С бумажными изданиями мне повезло не сразу. Один издатель выпустил пять книг в черно-белом переплете. Другой — восемь, с глазами на обложке. И вот теперь — Zerde Publishing. Для меня особенно важно, что это казахстанское издательство. Родное. Выпустить всю серию «Дисгардиум» в Казахстане, там, где когда-то все начиналось, — это больше, чем очередной тираж. Это возвращение домой.

Тем ценнее, что Zerde Publishing — не локальное издательство, а часть издательской группы «Альпина», с опытом и репутацией в России, СНГ, Европе и США. Это значит, что «Дисгардиум» станет доступен еще большему числу читателей, в том числе в России, где у него огромная армия поклонников. И я искренне этому рад.

Спасибо всей команде, сделавшей Дис таким крутым: арт-директору Татевик Саркисян за то, что вдохнула жизнь в текст; художнице Анастасии Децыной за чудесные обложки; верстальщице Белле Руссо за лучшее в истории жанра оформление игровых сообщений; корректорам Наталье Сербиной и Евгении Якимовой — за внимание к деталям, которое порой превосходило внимание даже самых вьедливых читателей :-)

Особая благодарность невероятной Марии Султановой, которая поверила в проект с самого начала и дала ему крылья, и офигенной Анне Туровской — за преданность, внимательность и любовь к каждой странице.

Сердечное спасибо Алине Волосковой, моей ассистентке и давней читательнице, которая сперва просто верила в историю, а потом стала помогать, поддерживать и вдохновлять.

Спасибо вам, что решили погрузиться.

Данияр Сугралинов

> > >

Добро пожаловать в Дисгардиум!

Пролог

На день рождения родители подарили мне «Инфинитум 8». Не очень дорогая модель капсулы погружения, но одна из лучших в своем классе. Самый желанный подарок на четырнадцатилетие, потому что именно с этого возраста начинают играть в крутейшую и популярнейшую игру в мире — «Дистардиум».

Едва закончилось празднование дня рождения, а гости разошлись, папа улыбнулся:

— Не терпится попробовать?

Я кивнул. Конечно, не терпится! Капсула погружения — это не какой-то там допотопный VR-шлем с манипуляторами в перчатках!

— Иди-иди, Алекс, — сказала мама и рассмеялась, обнимая папу.

— В первый раз не погружайся надолго! — крикнул он мне вслед. — Алекс?

— Да, пап!

Отвечал я, уже мчась в свою комнату, где ожидала уставленная, настроенная на меня и полностью готовая к работе капсула.

Я торопливо разделся, зашел внутрь, взялся за металлические поручни и замер. Прошло несколько секунд, но ничего не происходило. Неужели не работает? Я собрался бежать связываться с поставщиком, когда в капсуле раздался суровый голос:

— Алекс, зафиксирована чрезмерно высокая частота сердечных сокращений для первого погружения! Доступ запрещен.

— Да как так?! — закричал я.

—Простите за неудобство, но генерация персонажа требует вашего нормального физического состояния... — Голос забубнил выдержку из руководства пользователя, но под конец все-таки дал дельный совет: — Постарайтесь успокоиться и попробуйте еще раз. Спасибо.

Вздохнув, я вылез из капсулы и вышел на небольшой балкончик. На фоне звездного неба с тихим жужжанием мелькали серебристые силуэты дронов-доставщиков. Они залетали и вылетали из окон нашего огромного жилого комплекса.

Много выше тянулись темные вереницы общественных флаеров. Такими самостоятельно можно пользоваться с четырнадцати лет, и совсем скоро я узнаю, каково это — летать самому на ручном управлении. В том, что без труда сдам на права пилота флаера, я даже не сомневался.

Изо рта вырвалось облачко пара. Я поежился, от промозглого ветра по коже пошли мурашки, хотя днем весна постепенно вступала в свои права.

Через несколько минут я окончательно успокоился и вернулся в капсулу. На этот раз никаких предупреждений не появилось, и погружение началось.

Пластичный интра-гель заполнил капсулу, поднимаясь выше головы, но это не мешало дышать. Впрочем, глаза я закрыл.

А когда открыл, обнаружил себя в космосе, в невесомости! Ощущения были настолько реалистичными, что перехватило дыхание, и я еле удержался, чтобы не начать размахивать ногами и руками. Хотя это ничем не грозило: контроль над мышечным тонусом перехвачен капсулой, а интра-гель поддержит тело в вертикальном положении. Если вдруг капсула засбоит и потеряет управление моим телом, гель уберезет от травм.

> > >

Добрый вечер, Алекс!

Выберите желаемый мир погружения.

Текст продублировался мягким женским голосом. Выбора особого не было: небольшой тестовый мир «Инфинитум», демонстрирующий возможности капсулы, или огромный «Дисгардиум», устанавливаемый на все капсулы еще на заводе.

Я выбрал его. Перед глазами пронеслись логи:

> > >

Биологический возраст подтвержден.

Доступ в Дисгардиум разрешен.

Уведомление Департамента образования... Успешно...

Статус подтвержден.

> > >

Первое погружение в мир!

Сканирование тела... Успешно... Образ персонажа сгенерирован.

Разрешенная версия мира: Песочница¹.

Рекомендованная локация: город Тристад.

Вокруг меня замелькали величественные города и заброшенные деревушки; эпические битвы и жуткие монстры; шесть континентов, все еще не до конца изученные игроками; райские сады и огненные пустоши; миллиард активных игроков и столько же неигровых персонажей, и это не считая рабочих-неграждан; морские курорты и столичные кварталы запретных удовольствий...

> > >

Добро пожаловать в Дисгардиум, Алекс!

Добро пожаловать в мир, в котором уживаются десятки нечеловеческих рас. Мир, где царят меч и магия! Мир, где каждый может стать королем или героем! Мир, в котором хочется жить! Мир, судьба которого...

Прерывать интро я даже не подумал, смакуя масштабность и красочность ранее недоступного для меня мира. Слишком долго я мечтал об этом моменте.

¹ Тип игровой зоны, где игроки свободно исследуют мир и развивают персонажей без строгих сюжетных ограничений или предварительных целей. — *Здесь и далее примечания редакции, если не указано иное.*

Представление Дисгардиума закончилось. Я на мгновение погрузился во тьму и вдруг оказался в комнате, заполненной людьми.

Несколько парней и девчонок, одетых, как и я, в холщовые одежды, удивленно разглядывали себя и место, где оказались. Занявшись тем же самым, я не смог скрыть восторга: все так реально! Деревянный пол поскрипывал под ногами, из-под высокого потолка выглядывали балки перекрытия, а свет из окна скакал по стенам, играя с нашими тенями. Я ощущал запах смолистого дерева, в лучах солнца кружили пылинки. Холщовая рубаша свободно облегла тело, и, потрогав ее, я нащупал свои ребра. Фантастика!

— Ой! — взвизгнула девчонка с длинными черными волосами. — Кто меня ущипнул?

Все засмеялись. Девчонка чихнула, и это вызвало новый взрыв хохота.

— С днем рождения, народ! — крикнул я.

— С днем рождения! — вразнобой проговорили сквозь смех.

Всем нам именно сегодня исполнилось по четырнадцать лет, это очевидно. Кто станет откладывать старт в Дисгардиуме на потом?

— Минутку! А мы разве не должны видеть свои имена?

— Мы же еще не сгенерировали персонажа, дубина!

Взбудораженные предвкушением, мы сначала не обратили внимания на то, что дверь открылась.

— Добро пожаловать, гости Тристада! — раздался зычный мужской голос.

Мы обернулись. На пороге, пряча улыбку в усах, нас встречал солидный мужчина с седеющими висками. Над ним парила надпись:

Питер Уайтекер, человек, лидер 30-го уровня
Первый советник города Тристада

— Я рад приветствовать вас в вольном городе Тристаде, где найдется место каждому, будь то герой или воин, бард

или знахарь, охотник или маг, друид или обычный труженик каменоломни... — Советник перечислил еще ряд классов¹ и профессий², а потом перешел к списку рас Содружества³: — Мы одинаково рады и людям, и эльфам, и гномам...

Слушал я с интересом. Одно дело — изучать материалы в сети, а другое — наконец-то стать частью всего этого. Советник вкратце рассказал нам о положении дел в мире: расы Содружества одновременно воюют с темной Империей⁴ и нейтральными расами⁵, многочисленными ордами степных орков и варварскими племенами, отражают нападения Разорителей, противостоят темным братствам, Глубинному злу, разумным инсектоидам из Роя и Лиге гоблинов...

Много чего происходит в мире, и не факт, что кто-то из нас останется в Содружестве при переходе во взрослый мир⁶. Кто-то обязательно использует регенерацию персонажа и переметнется в другую фракцию — к темным или нейтралам.

— Я вижу, что вы устали с дороги, — сказал в завершение Уайтекер. — Прошу вас пройти регистрацию у писаря Карлсона, после чего я отвечу на любые ваши вопросы. Если таковых не будет, располагайтесь в городе, знакомьтесь с его жителями и будьте ему полезными...

Народ начал смещаться к стойке регистрации, где сидел пухлый розовощекий писарь, и я пошел за всеми.

— Заполните листы прибытия, — сказал Карлсон, выдавая нам анкеты.

В руках листок раскрылся в форму регистрации персонажа.

В песочнице можно играть только за человека, так что не очень понятно, зачем Уайтекер перечислял нам все расы

¹ Специализация персонажа, определяет его основные навыки, умения и роль в игре.

² Дополнительная специализация персонажа, часто связана с созданием предметов или добычей ресурсов.

³ Группа игровых рас, объединенных в альянс против общих врагов.

⁴ Одна из основных враждебных Содружеству фракций.

⁵ Группы, не принадлежащие ни к Содружеству, ни к Империи.

⁶ Основная версия «Дисгардиума», становится доступной игрокам после достижения 16 лет.

Содружества. Выбор класса вообще будет доступен только на 10-м уровне, так что сейчас нам предстоит всего лишь указать игровой ник и распределить очки характеристик.

Имя я придумал давно, еще когда отец увлек меня древней историей. Я бы сказал, что оно ничего не значит, но это не так. Надеюсь, что смогу оправдать это имя.

> > >

Ваше игровое имя: Скиф.

Подтверждено.

Конечно, учитывая огромное количество игроков в Дисгардиуме, это имя могло уже быть занято кем-то другим, но для современных игр это не проблема. Управляющий ИскИн связывает персонажа с игроком, используя его биометрические данные, включая ДНК. Эта система обеспечивает уникальную идентификацию каждого игрока, позволяя использовать одинаковые имена без путаницы для системы.

Появилось сообщение:

> > >

Скиф! Вам доступно 15 очков основных характеристик.

Ваши характеристики в значительной мере определяют всю вашу жизнь в Дисгардиуме — от стратегии боя до отношения к вам окружающих!

Будьте внимательны! Перераспределение очков в будущем невозможно!

В школе я слышал, что какой бы класс ты ни выбрал, потом все равно надо иметь значение каждого параметра не ниже десяти. *Сила* — хотя бы для того, чтобы переносить больше груза, *ловкость* и *восприятие* — чтобы не мазать по цели и наносить критический урон. *Интеллект* влияет на объем и регенерацию *маны*¹, а без нее не используешь ни один специальный прием, даже если ты

¹ Ресурс, используемый для применения магических способностей или специальных приемов в игре.

воин. С низкой *харизмой* можно забыть о хороших квестах и скидках у торговцев, а *удача* вообще всего касается.

Так что, недолго думая, я раскидал все поровну. Добавил на очко больше в *выносливость*, вообще без всякой задней мысли, просто потому что оставалось лишнее.

!

Скиф, человек 1-го уровня	
Настоящее имя	• Алекс Шеппард
Реальный возраст	• 14 лет
Класс	• не выбран
Основные характеристики	
Сила	• 2
Восприятие	• 2
Выносливость	• 3
Харизма	• 2
Интеллект	• 2
Ловкость	• 2
Удача	• 2

Закончив с этим, я передал заполненный листок прибытия писарю. Тот просмотрел его, хмыкнул, натянуто улыбнулся и преувеличенно бодро объявил:

— Добро пожаловать в Тристад, Скиф!

Выйдя наружу, я остановился на лестнице, мечтательно оглядел центральную улицу и улыбнулся.

— Дисгардиум, встречай нового героя! — закричал я, не в силах сдерживать восторг.

На меня понимающе посмотрели другие новички. Те, кто поопытнее, ухмыльнулись, покрутили у виска пальцем. Присмотревшись, я заметил среди них моего одноклассника Ханга Ли. Бомбовоз, его персонаж 3-го уровня, уже красовался в латных доспехах, хотя Ханг начал играть лишь дней десять назад! Неприятный сюрприз — он меня не переваривал, да и вообще был полным придурком.

Впрочем, весь наш дистрикт начинает в этой песочнице, так что это было ожидаемо...

— Эй, герой, штаны с дырой! — крикнул мне Бомбовоз и расхохотался. — На фиг ты тут никому не сдался, Шеп-пард!

Вскоре я убедился в его правоте. После часа блужданий по городку выяснилось, что никто из неигровых персонажей не спешит выдавать мне квесты. NPC¹, или неписи, как называют всех разумных неигровых персонажей, управляемых искусственным интеллектом, относились ко мне с недоверием, скорее даже враждебно. Очевидно, не хватало *репутации* с городом.

Игроки тоже были не особо дружелюбны. Хайлевелы² вообще вели себя так, словно сами никогда не были новичками, — презрительно оценивали мою экипировку, уровень и смотрели как на пустое место.

У здания аукциона я, залюбовавшись симпатичной девчонкой в короткой кольчужной юбке, столкнулся с воином 10-го уровня по имени Терри.

— Смотри, куда прешь, баран! — рявкнул он, пригляделся ко мне и проворчал: — Вообще нубы³ нюх потеряли! Слышь, Скиф, увижу за городом — грохну!

В Дисгардиуме новичкам, кроме холщовых штанов и рубахи, не выдают никакой экипировки, брони или оружия, а потому идти бить враждебных мобов⁴ за пределы города не хотелось. Обуви и той не было, а голыми руками и босиком много не навоюешь. Жаль, что нельзя просто отломать ветку потолще и драться ею, как дубиной, — если предмет не классифицирован системой как оружие, то наносимый им урон равен нулю. Реализма в этом ноль, но такова механика.

¹ От англ. non-player character, сокр. NPC — неигровой персонаж.

² Игроки высоких уровней, обладают более развитыми способностями и лучшей экипировкой по сравнению с новичками.

³ От англ. noob — новичок, который, несмотря на отсутствие игровой практики и знаний, ведет себя как опытный игрок.

⁴ Подвижный объект, обычно монстр.

Так что я забрел в оружейную лавку прицениться и быстро оттуда вышел, мысленно ругаясь и обкладывая алчного торговца проклятиями. Самый убогий ножик с узором 2–3 стоил шесть серебряных монет.

Надеясь быстренько заработать на хоть какое оружие, я поперся назад к зданию городского совета. Там висела доска объявлений с текущими дейликами, то есть оплачиваемыми общественными работами, которые повторялись изо дня в день:

> > >

Уборка городских улиц

Полный рабочий день

- | | |
|------------|------------------------------------|
| Требования | • нет |
| Награда | • 1 медная монета,
1 очко опыта |
-

Доставка почтовой корреспонденции

Полный рабочий день

- | | |
|------------|------------------------------------|
| Требования | • ловкость 5+ |
| Награда | • 2 медные монеты,
2 очка опыта |
-

Прополка сорняков

Полный рабочий день

- | | |
|------------|------------------------------------|
| Требования | • ремесло травологии |
| Награда | • 2 медные монеты,
2 очка опыта |
-

Охрана границы с Мраколесьем

Полный рабочий день

- | | |
|------------|--|
| Требования | • уровень 10+ |
| Награда | • участие в разделении добычи,
10 серебряных монет,
30 очков опыта |
-

Всего я насчитал пару десятков заданий, но на каждом стояла печать: «Недоступно. Приходите завтра!» Что ж, логично. День близится к вечеру, ко всему еще и количество вакансий ограничено — не отправишь же тысячу человек пропалывать сорняки в огороде местной травницы. Сорняки здесь, конечно, неубиваемые и прорастают каждый день новые, но всему есть разумные пределы.

Впрочем, большую часть дейликов я бы не смог взять — не вышел уровнем и характеристиками. К тому же что за награды? Чтобы собрать всего один серебряк, нужно сто дней убирать городские улицы! А ржавый нож стоит шесть! Полтора года уборщиком — и ты гордый обладатель *Ржавого ножа*?

Побродив еще, у городских ворот я наткнулся на группу таких же новичков. Их было трое, и улыбчивый парень с ником Атиякари поманил меня:

— Эй, Скиф! Новенький? Давай с нами, собираем группу на кроликов!

— Кроликов?

— Ага. Тут за стеной их до фига, 1-го уровня. Они нейтральные и агрятся¹, только если атакуешь.

— Не, ты серьезно? — изумился я. — Группой фармить² кроликов?

— Смейся, смейся... — посерьезнел Атиякари.

— Да ну его, — протянула Ирина, девушка с огромными голубыми глазами. — Он, видно, еще не выходил...

— Да не, я с вами! Просто странно это...

Парень кинул приглашение в группу, я принял, и мы пошли бить кроликов. Помимо Атиякари и Ирины с нами был еще один парень — Детрове.

Фарм был... ужасен. Милые пушистые кролики превращались в исчадия ада, стоило их сагрить, и рвали плоть зубами и когтями с таким остервенением, что даже через фильтры боль казалась невыносимой!

¹ От англ. aggression — агрессия; становиться враждебным и атаковать.

² От англ. farming — фермерство; заполнить ресурсы, предметы или очки опыта путем рутинных однообразных действий.

Я офигел, когда одна крольчиха с красными глазами подсекла мне связки на ноге, а когда я рухнул, вцепилась в горло. Так я чуть было впервые не умер в Дисгардиуме, но помогли соратники — сняли озверевшего моба и затоптали. Оружия-то ни у кого не было!

Тогда-то и выяснилось, как я ошибался, распределяя очки характеристик. Мне казалось, что я поступил очень умно, раскидав их поровну. Черта с два! В результате Скиф стал нежизнеспособным персонажем с мизерным уроном и удручающей *меткостью*. К сожалению, именно этот момент в прочтенных гайдах я упустил, зная, что с каждым уровнем буду получать по пять очков к характеристикам и смогу исправить любой дисбаланс. Дело было за малым, всего-то поднять пару уровней. Ха. Ха. Наивный Алекс Шеппард.

В общем, я попадал по кроликам раз через пять, нанося единичный урон. Сам же при этом складывался с пары-тройки укусов и сбился со счета, сколько раз бегал с кладбища назад к группе. А хуже всего было, что за кроликов нам выдавали капли опыта. Реально росинки, учитывая распределение между всеми членами группы. За единственное очко я целый час бился с четырьмя кроликами!

За три с половиной часа такого увлекательного фарма я полутал¹ кроличью лапку, серый хлам, несколько клочков шерсти, которые даже вендорам² не нужны, и медную монетку. На *Ржавый нож* копить так придется полгода круглосуточного фарма!

Когда я это понял, энтузиазм поуogas, причем не только у меня. Детрове просто молча вышел из игры после очередной смерти, а Ирина свалила делать социальные квесты³, бросив на прощание:

¹ От англ. loot — награбленное; найти оружие, броню, ресурсы либо другие ценные предметы или получить их после победы над монстрами.

² NPC-торговцы.

³ Задания, предполагающие взаимодействие с другими игроками или с NPC в социальной или небоевой обстановке.

—Здесь без доната фигня полная, а не игра. Счастливо, мальчики!

Один Атиякари, глядя на меня, воскликнул:

—Слабаки! Ты как, Скиф? Фармим дальше?

Я посмотрел на его почти отсеченную кисть и окровавленное лицо с вытекшим глазом, потом тронул свое вспоротое брюхо — реалистичность зашкаливала так, что меня стошнило.

—Не, бро, я пас...

Покачав головой, я пошел к воротам в город. Уже почти дойдя до них, оглянулся — Атиякари азартно мочил мобов...

До ворот не дошел — что-то толкнуло в спину, отозвалось резкой болью, а из моей груди вылезло обагрненное острие стрелы.

> > >

Игрок Никкин (Николас ван Арле) нанес вам урон: 24.

Очки жизни: 0 / 23.

Ганкер¹ прикончил меня одним выстрелом, и ради чего? Ради фана? Вряд ли он нажился на моих кроличьих лапках и единственном медяке.

Потеряв весь набитый на кроликах лут, я воскрес на кладбище Тристада, злой не столько на ганкера Никкина, сколько на разработчиков. К чему такие сложности? Да в этот их «Дисгардиум» вообще невозможно играть!

Для первого дня впечатлений хватало. Я вышел из игры и улегся спать.

«Видимо, стоит все-таки накопить социалкой на любое оружие», — думал я, засыпая. Донатить, зная, как тяжело даются деньги родителям, мне претило.

XXXX

Ночью мне снились кровожадные кролики, а на следующий день после школы я снова вернулся в здание городского

¹ От англ. gank kill — подлая атака, нападение исподтишка; игрок, охотник за другими игроками.

Конец ознакомительного фрагмента.

Приобрести книгу можно

в интернет-магазине

«Электронный универс»

e-Univers.ru