

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 в этом возрасте можно начать играть в крутейшую и популярнейшую игру в мире — «Дисгардиум».

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 установленная, настроенная на меня и полностью готовая к работе капсула.

Я торопливо разделся и зашел внутрь. Она вертикальная, но меняет положение в пространстве, ориентируясь на мои действия в виртуале. Гравитация — бессердечная сучка, и сложно представить, что ты стоишь, если твое реальное тело лежит.

Пластичный интра-гель затопил пространство, поднимаясь выше головы, но это не помешало дыханию. Впрочем, глаза я закрыл.

А когда открыл, увидел, что нахожусь в космосе. От ощущения невесомости перехватило дыхание, и я еле удержался, чтобы не начать размахивать ногами и руками. Хотя это ничем не грозило: контроль над мышечным тонусом был перехвачен капсулой, а интра-гель поддерживал тело в вертикальном положении. Если вдруг она засбоит и потеряет управление моим телом, гель убережет от травм.

Добрый вечер, Алекс!

Выбери желаемый мир погружения.

Текст продублировался мягким женским голосом. Выбор у меня небольшой: тестовый мир «Инфинитум» (размером с Луну), 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: Песочница.

Рекомендованная локация: город Тристад.

Жаль, что до шестнадцати лет я смогу играть только в песочнице. Закрытой локации, куда запрещен доступ совершеннолетним игрокам из полной версии, и где действует цензура по возрастному рейтингу...

Вокруг меня пронеслись величественные города и заброшенные деревушки; эпические битвы и жуткие монстры; шесть континентов, все еще не до конца изученных игроками; райские сады и огненные пустоши; миллиард или больше активных игроков и столько же неигровых персонажей; 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 запретного ранее для меня мира. Слишком долго я мечтал об этом моменте.

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 рубашка свободно облегала тело, и, потрогав ее, я нашупал сквозь нее свои ребра. Невероятно!

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

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

— С днем рождения, народ! — крикнул я.

— С днем рождения! — раздалось вразнобой 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 наши имена?

— Мы же еще не прошли процедуру генерации персонажа, дубина!

Взбудораженные, в предвкушении, 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, стоял солидный мужчина с седеющими прядями. Над ним парила надпись:

Питер Уайтекер, 30 уровень

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 классов и профессий, а потом перешел к списку рас Содружества: — Мы одинаковы 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 многочисленными ордами орков и варварскими племенами, отражают наскоки тварей из Бездны и лишённые логики нападения Разорителей, противостоят темным братствам, Спящим богам, гоблинской Лиге...

Много чего происходит в мире, и не факт, что кто-то из нас останется в Содружестве при переходе во взрослый мир. Кто-то обязательно используют регенерацию персонажа и переметнется в другую фракцию.

— 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 вопросов не будет, располагайтесь в городе, знакомьтесь с его жителями и будьте ему полезными...

Народ начал смещаться в сторону стойки регистрации. Там сидел пухлый розовощекий писарь, и я пошел за всеми.

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

Листок, взятый в руки, раскрылся в форму регистрации персонажа.

В песочнице можно играть только за человека, так что не очень понятно, зачем Уайтекер перечислял нам все расы Содружества. Выбор класса вообще будет доступен только на десятом 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.

Ваше игровое имя: Скиф.

Подтверждено.

Я бы сказал, что оно ничего не значит, но это не так. Надеюсь, я оправдаю это имя.

Скиф! Вам доступно 15 очков основных характеристик. Ваши характеристики в огромной мере

определяют всю вашу жизнь в «Дисгардиуме» — от стратегии боя до отношения к вам окружающих!

Будете 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 регенерацию маны, а без нее не используешь ни один специальный прием, даже если ты воин. С низкой харизмой можно забыть о хороших квестах и скидках у торговцев, а удача вообще на все влияет.

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 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 проглядел, 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!