

АНДРЕЙ КРАСНИКОВ

ЗАБЫТЫЕ ЗЕМЛИ

КНИГА ПЕРВАЯ

RUGRAM

УДК 82-31
ББК 84(2Рос-Рус)
К78

Красников, А.

К78 Забытые земли. Книга первая / А. Красников. — М. : Т8 Издательские технологии / RUGRAM, 2022. — 614 с. — (Забытые земли).

ISBN 978-5-521-91405-0

Виртуальная реальность подарила людям множество новых миров. Теперь каждый желающий может лично сразиться с врагами на полях великих сражений, улететь в космос, заглянуть в историю Земли...

Но людей всегда привлекала магия. Сразиться с ужасными чудовищами, заглянуть в таинственные развалины, использовать могущественные заклинания и смертоносные артефакты — что может быть интереснее?

Когда надоедает серая действительность, когда окружающий мир кажется скучным и невыразительным, а дождь за окном навевает тоску — именно тогда наступает время с головой погрузиться в мир «Забытых земель».

Вперед, навстречу приключениям!

УДК 82-31
ББК 84 (2Рос=Рус)
ВІС FС
BISAC FIC000000

© Красников А., 2022
© Гудков О., художественное
оформление, 2022
© RUGRAM, 2022
© Артамонова Е., дизайн шрифта, 2022
© Т8 Издательские технологии, 2022

ISBN 978-5-521-91405-0

ЗАБЫТЫЕ ЗЕМЛИ 1

ПЕРВЫЙ УРОВЕНЬ

Пролог

В игры полного погружения играют все.

Закомплексованные подростки, пытающиеся самоутвердиться в реальной жизни за счет виртуальных подвигов, вечные романтики, уставшие от повседневной жизни и жаждущие приключений, служащие силовых ведомств, проходящие курсы спецподготовки...

Виртуальность два точка ноль, как ее с легкой писательской руки обозвали изобретатели, многогранна.

Спустя двенадцать лет после создания первых устройств для переноса человеческого сознания в искусственно созданную компьютерную среду новая технология прочно и бескомпромиссно вошла в повседневную жизнь.

Началось все, как обычно, с военных. Продолжилось в образовательной сфере, а затем, практически сразу же — в игровой.

Игры... для них виртуальность открыла поразительные возможности. И одновременно поставила жесткие рамки. Да, простейший шлем полного погружения стоил недорого. Но его категорически не рекомендовалось использовать дольше полутора-двух часов в день. Что это для увлеченного геймера? Правильно, пшик — нет никакого удовольствия в том, чтобы постоянно следить за оставшимися до планового отключения минутами.

К сожалению, полноценные капсулы жизнеобеспечения, позволявшие проводить в игровой реальности заметно больше времени, стоили уже как неплохой автомобиль. Очень неплохой и доступный далеко не каждому.

Поначалу гиганты игровой индустрии выкручивались, стремясь создавать то, что укладывалось бы по времени прохождения в те самые полтора часа. Разумеется, буйным цветом расцвели проекты, ос-

нованные на скоротечном противостоянии — весь игровой мир запомнил фурор, вызванный появлением Counter-Strike 7 [v2.0]. Но вот стратегии, рпг, симуляторы — их сегмент значительно просел, скатившись до практически неиграбельных огрызков.

Игроки радовались наступившему будущему, но печалились от контента, который оно предлагало.

Ситуация резко поменялась, когда “Роботек”, к тому времени занявший лидирующие позиции в мире технологий виртуальной реальности, приобрел контрольные пакеты акций сразу нескольких игровых гигантов. И, свернув практически все их собственные разработки, пустил совокупную интеллектуальную мощь на создание нескольких полноценных игр полного погружения.

Конкуренты, немножко пощелкав клювами, бросились по тому же пути, осознав, что в мире что-то серьезно изменилось. Индустрия развлечений неожиданно встала перед свершившимся фактом — обычные игры в один момент оказались на грани вымирания.

А затем “Роботек” представил геймерам первую действительно бюджетную капсулу — и перелом был совершен.

Играть начали все.

Отдыхающие от нудной работы бизнесмены упоенно покоряли магические вселенные, сражаясь там с наглой школотой и тратя непомерные деньги на всевозможные топоры и мечи.

Представители более молодого поколения не собирались сдаваться и время от времени жестоко карали своих обидчиков, попутно нанося им несовместимые с чувством собственного достоинства моральные травмы.

Интеллигентно-седовласые фанаты незабвенного Эндера с неугасающим энтузиазмом уничтожали эскадры вражеских звездолетов, пытаясь замахнуться на вселенское господство.

В боевых симуляторах, моделирующих глобальные конфликты планетарного масштаба, столкнулись две великие силы — здесь суровые военные, побывавшие в десятках реальных сражений, противостояли тощим нердам, прошедшим сотни тысяч виртуальных боев.

Военные матерились, но проигрывали...

Конкуренты “Роботека”, поняв, что катастрофически сдают позиции, практически сразу же завалили рынок ворохом всевозможных игр, а также различными вариантами капсул и шлемов. К сожалению, их программное обеспечение часто не выдерживало никакой критики, а наспех спроектированная техника иногда ломалась, безвозвратно стирая владельцам мозги. Неудивительно, что по миру прокатилась волна судебных исков и законопроектов, регламентирующих новое жизненное пространство.

На этом фоне почти незамеченными остались несколько случаев переноса личности в игровой мир вследствие ошибок оборудования. Время от времени слухи о несчастных, запертых посреди виртуальных пейзажей, все-таки появлялись в сети, но тут же, словно по мановению чьей-то волшебной палочки, исчезали вновь.

Иногда — вместе с журналистами, их распространявшими.

Спустя пару лет неразберихи ситуация несколько устаканилась. Окончательно определились лидеры индустрии, были выявлены приоритетные направления дальнейшего развития. Виртуальных вселенных стало меньше, но теперь они смотрелись заметно лучше, чем раньше.

Как ни странно, но довольно большой популярностью начали пользоваться глобальные симуляторы существующей реальности — благодаря им сектор офисной работы практически полностью переместился в цифровой мир, а онлайн-магазины совершили колоссальный скачок в развитии. Побочным эффектом этого стало значительное уменьшение пробок на дорогах и резкое снижение стоимости коммерческой недвижимости.

Что же касается сегмента чистых развлечений, то здесь четыре или пять игровых пространств были посвящены бесконечным войнам — современного типа и более футуристического.

Еще пара миров представляла из себя симуляторы космоса. Игрокам предлагалось летать, изучать новые планеты, время от времени воевать, а также добывать ресурсы для постоянного апгрейда своего снаряжения.

И, конечно же, магическое средневековье. Бодро размахивающие топорами бизнесмены, могучие драконы, вальяжные эльфы...

Именно в этом секторе прямо сейчас готовился грандиозный прорыв. Если верить пафосному заявлению “Роботека”, то разработчики учли прошлый опыт, все ошибки молодости и создали идеал, максимально приближенный к реальности.

“Вас ждет новый мир меча и магии. Неизведанный мир. Лучший мир из тех, которые вы когда-либо видели.”

Больше никаких описаний не было. В редких интервью менеджеры говорили только о том, что новая реальность позволит каждому геймеру стать исследователем, гуляющим по диким неизведанным землям. Было непонятно, что это означает на самом деле, но иных сведений не давалось в принципе.

Впрочем, перед самым релизом отдельные слухи все же дошли до широкой общественности.

Полученная инсайдерами информация сводилась к нескольким вещам. В игре не было квестов в привычном их понимании, не было стандартных линий раскачки персонажа, а сам мир заявлялся создателями как беспрецедентно огромный. Игроков ждала полная неизвестность и полная свобода в действиях. Неясная политика, неразведанные территории, загадочные враги, неизвестные боги...

Я, наверное, неудачник, раз собрался с головой окунуться в эту вселенную. Но за последнее время обычная реальность успела надоесть мне чуть больше, чем полностью.

Стабильный доход существовал и деваться от меня никуда не собирался, семейные проблемы исчезли вместе с разводом, новых отношений пока что не очень-то и хотелось...

Откровенно говоря, я попросту не знал, чем заняться. То ли сказался тихо подкравшийся кризис среднего возраста, то ли подействовала обычная мелкая депрессия — не знаю. Но решение отвлечься от скучной жизни этого мира с помощью виртуальной реальности было принято мной вполне обдуманно.

По крайней мере, заказывая новейшую игровую капсулу в комплекте с установленным на ней клиентом “Забытых земель”, я истово в это верил.

Глава 1

Свершилось...

Пока я устраивался на мягком гелеобразном пластике и наблюдал за тем, как неспешно закрывается капсула, разум неожиданно подкинул воспоминание о старом фильме про больших синих инопланетян — там прибывший на другую планету герой тоже перебрасывал свое сознание, лежа в подобных штуковинах. Не помню, правда, зачем он это делал. То ли шпионил, то ли просто предавался низменным страстям, пытаясь соблазнить какую-то симпатичную аборигенку.

Хороший фильм, сейчас таких не снимают уже...

Крышка звонко щелкнула и перед глазами загорелся голубовато-зеленый дисплей с настройками. Тест нейронной активности, тест физиологических показателей, тест эмоциональной совместимости, тест, тест, тест...

Если еще лет пять назад приходилось подключать к голове какие-то считывавшие информацию электроды, то сейчас достаточно простого изолирования сознания внутри капсулы. Закрыв крышку, экранировался от внешних излучений — и все, лежи да наслаждайся.

Я нащупал под правой рукой шарообразный манипулятор, а затем принялся тыкать по строчкам меню, запуская все тесты подряд. К сожалению, в первый раз это делалось вот так — вручную. Зато потом, после настройки, капсулой уже можно будет управлять мысленно. Правда, только в закрытом состоянии — при открытой крышке часто создаются помехи от внешних излучений и черт его знает, что прибор решит сделать под их влиянием.

Тесты пролетели неожиданно быстро, причем все сразу. После этого таблица погасла, а вместо нее перед глазами развернулось новое полупрозрачное окно:

“Желаете подключить периферийное оборудование? В наличии: коммуникатор: 2 шт, компьютер: 1 шт, система “умный дом”: 1 шт. Да/Нет.”

— Да.

“Желаете подключить внешние программы? Возможно: браузер на выбор: 11 шт, программы медиа: 27 шт, офисные пакеты: 3 шт, почтовые клиенты: 5 шт, сервисный пакет “Роботек” (рекомендуется в обязательном порядке). Да/Нет.”

— Да.

На этом этапе мне пришлось неслабо потрудиться, настраивая под себя программы и безжалостно выпиливая рекламные приложения, пытавшиеся под любым предлогом оказаться в списке установленного софта.

“Вам доступен 1 мир виртуальной реальности 2.0: “Забытые земли”. Подключиться к игровому миру? Да/Нет.”

— Да.

Наконец-то.

Перед глазами промелькнула красочная заставка, а затем выскочило лицензионное соглашение, с которым оказалось невозможно согласиться до тех пор, пока я не прочитал его целых два раза.

Отвертеться от этого не получилось — капсула начала считывать все показатели тела и пристально следила за степенью моей внимательности.

Новые технологии, чтоб их.

В соглашении все было как обычно. Компания не несет ответственности... на свой страх и риск... подтверждаете, что вам есть во-