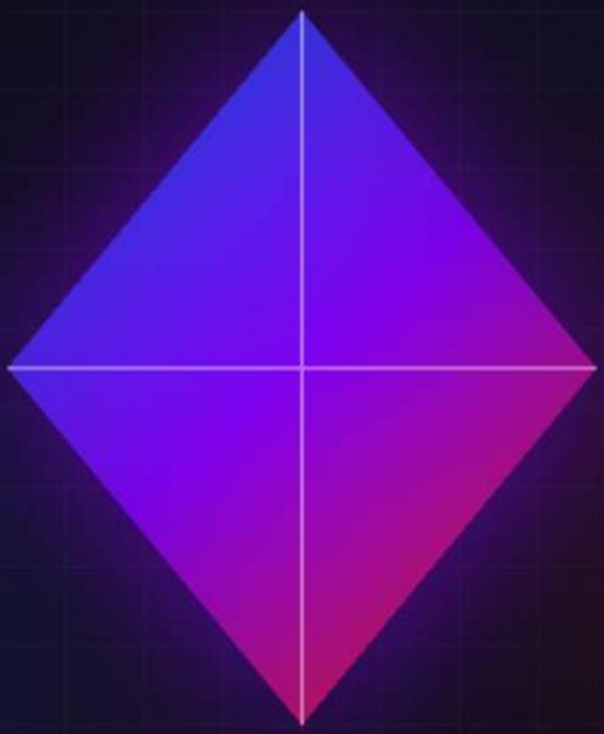
ДНЕВНИКИ НОСИТЕЛЯ



СТРАТЕГ И ВСЕЛЕННАЯ

Автор: Дмитрий Чертов

VD BOOKS | КНИГА 1

Дмитрий Чертов

Дневники Носителя: Стратег и Вселенная

«Автор»
2026

Чертов Д.

Дневники Носителя: Стратег и Вселенная / Д. Чертов — «Автор», 2026

Когда 25-летний Алексей устраивался на работу в загадочную корпорацию VD, он меньше всего хотел становиться героем. Ему нужны были деньги на аренду квартиры, тишина и возможность писать код без лишней суеты. Но попав в мир, где сотрудники делятся на Синих Вирусов и Красных Демонов, а рабочие задачи превращаются в квесты, он быстро понимает: эта система гораздо сложнее, чем кажется.Это не просто книга о геймификации. Это честный, местами смешной, а местами пугающий дневник обычного человека, который оказался в центре цифровой революции. Здесь есть место ночным дедлайнам, выгоранию, предательству коллег и попыткам сохранить рассудок, когда сервера падают один за другим.Алексей пройдет путь от новичка, боящегося лишний раз открыть рот на совещании, до Стратега, принимающего решения, от которых зависят судьбы сотен людей. Он узнает, что за красивым неоном и виртуальными кодонами скрываются настоящие интриги, большие деньги и люди, готовые на всё ради власти над вселенной.

© Чертов Д., 2026
© Автор, 2026

Содержание

Глава 1: Добро Пожаловать в Цирк 6
Предисловие 7
Глава 1 8
Глава 2: День, когда я понял, что попал в цирк 10
Глава 3: Ты все сможешь, но не один 14
Глава 4: Бетон, пыль и мечты 18
Конец ознакомительного фрагмента. 21

Дмитрий Чертов
Дневники Носителя: Стратег и Вселенная

Глава 1: Добро Пожаловать в Цирк

Предисловие

Не бойся с пути ты сбиться, с
тобой ничего не случится....
Группа "Флёр"

Когда Алексей принес мне черновик этого дневника, я честно сказал ему: «Никто не будет это читать. Слишком много кода, слишком много личного». Я ошибался.

То, что вы держите в руках — не просто корпоративная хроника. Это история о том, как мы все учились быть людьми в мире, где всё измеряется уровнями и кодонами. Алексей был первым, кто показал мне, что за каждым «квестом» стоит живой человек с его страхами, амбициями и желанием выспаться.

Я прочитал каждую страницу этого дневника от корки до корки. Где-то я смеялся, где-то хмурился (особенно когда он описывал наши совещания), а где-то мне хотелось вычеркнуть пару строк, чтобы не выглядеть глупо. Но я не стал. Потому что правда важнее репутации.

Читайте. Это наша история. И помните: даже самый великий код пишется обычными людьми.

С уважением, ваш Хранитель Кода, CEO VD

Глава 1

Дата: 1 марта 2026 года.

Время: 08:45.

Знаете это чувство, когда вы стоите перед стеклянными дверями офиса, держите в руках стаканчик остывшего кофе, и единственная мысль в голове: «А что, если я сейчас развернусь и уеду обратно в свою квартиру?».

Вот я стою. Мне 25 лет. На мне — единственная выглаженная рубашка, которая у меня есть. В кармане — временный пропуск, который мне выдали на прошлой неделе после трех этапов собеседований. А передо мной — огромное здание из стекла и металла, на котором красуется светящийся сине-красный кристалл.

Это VD. Корпорация, о которой ходят легенды. Компания, которая придумала геймифицировать всё на свете. Здесь есть уровни, фракции, какие-то «кодоны» и «искры». Честно говоря, когда я читал их вакансию, я думал, что это какой-то розыгрыш или очень странный стартап, который сдуется через полгода. Но мне нужны были деньги, а они предлагали зарплату, на которую я мог снять нормальную квартиру, а не комнату в коммуналке с тараканами.

Я делаю вдох, подношу бейдж к турникету, и дверь открывается.

— Добро пожаловать, Алексей. Ваш уровень — первый. Фракция: Вирус. Желаем продуктивного дня, — раздается приятный женский голос из динамиков.

Я замираю. Уровень? Фракция? Вирус? Я что, попал в какую-то RPG? В холле меня встречает девушка в красной футболке с логотипом компании. У нее на шее висит бейдж, где написано: «Ксюша, 3 уровень, Демон».

— Ты, наверное, Алексей? Новенький из бэкенда? — она улыбается так ярко, что я невольно щурюсь. — Я Ксюша, из дизайна. Мне сказали тебя встретить. Пойдем, покажу твое рабочее место.

Мы идем по коридору. Я смотрю по сторонам и чувствую себя в другом мире. На стенах висят какие-то графики, схемы, цитаты вроде «Заражай совершенством». В опенспейсе люди сидят в наушниках, кто-то в синих худи, кто-то в красных. На одних столах — идеальный порядок, на других — полный хаос из стикеров, кружек и каких-то фигурок.

— А это что? — спрашиваю я, кивая на огромный экран на стене, где мигают цифры.

— Это наш Терминал, — Ксюха пожимает плечами, будто это само собой разумеется. — Тут видно, кто сколько квестов выполнил, у кого сколько баланс. Вон там рейтинг битвы фракций.

— Битвы фракций?..

— Ну да. Синие против Красных. Мы соревнуемся, кто круче.

Я киваю, стараясь сохранить лицо. Внутри меня всё кричит: «Куда ты попал, Алексей? Это что, секта? Мне нужно срочно посмотреть вакансии на ХедХантере».

Мое место находится в «Синем квартале». Это отдельная зона, где царит стерильная чистота. Прозрачные перегородки, строгие линии. Пахнет свежим кофе и офисной техникой.

— Твое место здесь, — Ксюха хлопает ладонью по идеально чистому столу. — Твой наставник — Визионер, он сейчас на встрече. Подойди к нему после обеда. А пока осваивайся, вот тебе доступы к порталу. Она уходит. Я сажусь в кресло, включаю ноутбук и впервые захожу в VD Life. На экране появляется мой профиль. Аватарка с моей физиономией, синяя рамка. Уровень: 1. Прогресс: 0%. Баланс: 100 Кодонов. Я захожу в раздел «Квесты». Там висит одно задание: «Знакомство с порталом. Изучите основные разделы системы. Награда: 50 Кодонов». Я фыркаю. Серьезно? Мне 25 лет, у меня диплом по прикладной информатике, а я должен выполнять квесты, как в детской игре? Но потом я смотрю на свой баланс. 100 Кодонов. Если верить внутренней вики (которую я, кстати, читал вчера до полуночи, пытаясь понять, куда

попал), 100 Кодонов можно потратить на обед в их кафе или на какую-то кружку с логотипом. Я вздыхаю и начинаю кликать по вкладкам. «Профиль». «Крафт». «Магазин». «Коллекции». Я честно трачу на это минут двадцать.

Дзынь!

Уведомление вылезает прямо поверх экрана: «Квест выполнен! Вы получили 50 Кодонов. Прогресс до 2 уровня: 10%». Я смотрю на экран и не знаю, что чувствовать. С одной стороны — полный абсурд. С другой… Ладно, признаю, было немного приятно. После обеда я сижу с Визионером. Это высокий парень с уставшими глазами и кружкой чая в руке. На его бейдже написано: «Визионер, 7 уровень, Стратег».

— Значит, Алексей, — говорит он, отхлебывая чай. — Ты у нас новый архитектор. Скажи, ты уже понял, как у нас все устроено?

— Ну… — я подбираю слова, стараясь не звучать грубо. — Я понял, что тут есть какие-то уровни. И фракции. И что люди в красных футболках соревнуются с людьми в синих.

Визионер усмехается.

— Тебе кажется, что это игра?

— Ну, немного, — честно признаюсь я.

— Это не игра, Алексей. Это система мотивации. Ты приходишь на работу, тебе дают задачи. Но вместо скучных KPI и отчетов в Excel, ты получаешь квесты. Ты сам выбираешь, как прокачаться. И поверь мне, когда ты видишь, как твой код приносит тебе опыт и валюту, ты начинаешь работать по-другому.

Я молчу. В голове всё еще звучит мысль: «Это просто маркетинг, чтобы заставить нас пахать за копейки».

— Ладно, — Визионер ставит кружку на стол. — На сегодня у меня для тебя есть одно простое задание.

Он кликает мышкой, и мне на телефон приходит уведомление: **«Новый квест: Проверь код коллеги. Награда: 80 кодонов и 50 XP».**

— Иди к Диме, он вон за тем столом. Он написал модуль для интерфейса, но там что-то не работает. Найди ошибку и исправь. Это твой первый настоящий тест, новичок.

Я подхожу к Диме. Он выглядит так, будто не спал три дня.

— Привет, я Алексей, — представляюсь я. — Мне сказали посмотреть твой код.

— О, спаситель! — Дима чуть не плачет. — Там в функции renderCard какая-то хрень с массивами. Я уже час не могу понять, почему карточки не отображаются!

Я сажусь рядом, открываю его код. Через минуту понимаю: он использует синхронный цикл для асинхронной загрузки данных. Классическая ошибка новичка. Я быстро переписываю пару строк.

— Попробуй запустить.

Дима нажимает кнопку. Интерфейс оживает, карточки появляются на экране.

— Ты… ты гений! — он смотрит на меня как на волшебника. — Спасибо огромное!

Я возвращаюсь на свое место. В портале тут же выскакивает уведомление: «Квест выполнен! Получено: 80 кодонов, 50 XP. Прогресс до 2 уровня: 40%.» И знаете что? Я смотрю на эти циферки на экране, и на моем лице, кажется, впервые за день появляется искренняя улыбка. Может быть, это не так уж и плохо. Может быть, этот цирк с уровнями и фракциями действительно работает. Хотя если кто-то узнает, что я тут получаю удовольствие от «игрушек», я скажу, что просто выполняю свою работу. Серьезно. Я тут только ради денег.

P.S. Кодонов уже 230. Пожалуй, куплю себе кофе в их кафе завтра утром. Говорят, у них там какой-то «Матричный эспрессо».

Глава 2: День, когда я понял, что попал в цирк

Дата: 4 марта 2026 года.
Время: 08:30.
Автор: Алексей.

Прошло ровно три дня с того момента, как я переступил порог этого стеклянно-неонового здания и стал «Вирусом 1 уровня». За это время я успел выучить расположение туалетов и всех автоматов с батончиками, научиться пользоваться кофемашиной (она, кстати, требует не только нажать кнопку, но и авторизоваться через VD Life для того чтобы потратить целых два кодона!) и понять, что мой рабочий стол стоит прямо под кондиционером, который дует мне в затылок(а мне что то не хочется простудиться).

Сегодня 4 марта. Обычный день. Я пришел на работу к 8:30, потому что мне сказали, что «настоящие Вирусы приходят раньше всех» (или просто потому что у них какая то программа по восстановлению режима) . Я сел за свой стол, открыл ноутбук и приготовился к тому, что сейчас снова начну кликать по документации и зарабатывать свои первые жалкие 10 Кодонов за прочтение корпоративных правил.

Но в 09:00 в общем чате «Синего квартала» появилось сообщение от Визионера.

«Всем привет. Сегодня в 10:00 общий сбор в атриуме. Тема: Подготовка к VD Fest. Присутствие всех синих и красных обязательно. Опоздавших штрафую на 100 Кодонов».

Я посмотрел на сообщение и почувствовал, как внутри все сжалось. Во-первых, штраф в 100 Кодонов — это половина моего недельного заработка. Во-вторых, я понятия не имел, что такое этот ваш «VD Fest». В документации, которую я читал вчера, об этом не было ни слова.

Я быстро открыл поиск и вбил: «VD Fest».

Результатов было столько, что у меня зарябило в глазах. Оказалось, что VD Fest — это ежегодный гигантский фестиваль корпорации. Что-то вроде комикона , но для сотрудников и игроков. Там будут сцены, крафт-зоны, соревнования, ночёвки в палатках, концерты и куча всякого безумия. И, судя по всему, именно сейчас начиналась активная фаза подготовки к этому мероприятию.

Атриум в центре офиса выглядел как муравейник. Огромный зал с прозрачным куполом, где в центре висел тот самый гигантский неоновый кристалл VD, который я видел на фотографиях в интернете. Только вживую он казался еще более огромным и пульсировал разными цветами.

Здесь собралось человек двести. Синие и красные стояли вперемешку, и я впервые увидел, что они не кидаются друг в друга камнями, а вполне мирно болтают.

Я встал у стены, стараясь быть как можно менее заметным. Рядом со мной пристроился парень с круглыми очками и растрепанными волосами.

— Первый раз на Фесте? — спросил он, даже не глядя на меня.

— Ага, — я нервно сглотнул. — А ты?

— Да я тут уже второй год. Меня зовут Никита, я из отдела QA (тестирования). 4 уровень, — он гордо показал свой бейдж с синей полоской. — А ты новенький?

— Алексей. Архитектор.

— Ооо, — Никита уважительно покачал головой. — Архитекторы тут долго не живут. Либо выгорают, либо становятся Стратегами. Желаю не сгореть.

Я не успел ответить, потому что на сцену вышел Визионер и Демон-Миф — глава красной фракции. Демон-Миф был высоким, с длинными волосами, заплетенными в косичку, и в красном пиджаке, который смотрелся на нем как вторая кожа.

— Всем привет! — голос Демона-Мифа разнесся по всему атриуму. — До VD Fest осталось ровно три месяца. И это значит, что пришло время выйти из своих уютных кварталов и начать творить всё что в наших силах!

Зал одобрительно загудел.

— В этом году нас ждет нечто грандиозное, — продолжил Визионер. — Мы арендовали огромный парк за городом. Там будет три сцены, триста палаток, крафт-лаборатории и... — он сделал театральную паузу, — первый в истории VD чемпионат по игре в «Мафию» на 500 человек.

Я моргнул. Мафия? На 500 человек? Я что, попал в какой-то лагерь отдыха? (надо перестать выдавать такие мысли)

— Но это потом, — Визионер посерьезнел. — А сейчас нам нужно распределить силы. Каждый отдел получает задачу. И я не хочу слышать отговорки «я занят» или «у меня дедлайн». Фест — это наш главный приоритет на ближайшие месяцы.

На этой фразе сбор закончился.

После собрания нас начали разбивать на группы. Я стоял и надеялся, что мне достанется какая-нибудь скучная логистика. Например, считать коробки с футболками или просто сидеть в офисе или дома чтобы смотреть за людьми в чате. Это было бы по-вирусски: четко, понятно и без лишних движений.

Но судьба распорядилась иначе.

— Алексей! — ко мне подошел Визионер, и с ним та самая девушка из красной фракции, которую я встретил в первый день. Ксюша, кажется. — Ты у нас новенький, но с архитектурным мышлением. Значит, тебе и карты в руки.

— Эм... — я растерялся. — Что нужно делать?

— Ты пойдешь в команду к Ксюше, — Визионер положил руку мне на плечо. — Нам нужно спроектировать и построить «Зону Хаоса» для красной фракции. Это будет интерактивная площадка, где люди будут проходить квесты и крафтить. Плюсом, там будет проведен анонс новой книги.

— Но я же Вирус! — вырвалось у меня. — Почему я должен строить что-то для Демонов?

Ксюша засмеялась. У нее был звонкий, заразительный смех.

— Именно поэтому, — сказала она. — Нам нужен человек, который мыслит системно. Наши красные ребята сейчас нарисуют кучу красивых концептов, но забудут про вентиляцию, электричество и пожарную безопасность. А ты будешь за этим следить.

Я хотел было возразить, но понял, что это бесполезно. Визионер уже развернулся и ушел. А Ксюша схватила меня за руку и потащила в сторону красного квартала.

— Не дрейфь, Алексей! — крикнула она на ходу. — Это будет весело!

Я впервые оказался в красном квартале. И это было... странно.

Если синий квартал был стерильным, как операционная, то здесь было ощущение, что я попал на детский праздник. Стены были разрисованы граффити. Вместо строгих столов стояли мягкие диваны, пуфы и даже кресла-мешки. На потолке висели гирлянды из лампочек. В воздухе пахло краской, кофе и какими-то благовониями.

— Добро пожаловать в наш муравейник! — Ксюша плюхнулась на огромный красный диван и похлопала рядом с собой. — Садись, не стой столбом.

Я сел. Диван оказался на удивление удобным.

— Итак, — Ксюша достала планшет и открыла какую-то программу для рисования. — У нас есть три месяца. Нам нужно придумать концепт «Зоны Хаоса». В прошлом году у нас была зона «Огненный лабиринт», где люди бегали с лазерными мечами. В этом году мы хотим что-то более... иммерсивное.

— Иммерсивное? — переспросил я.

— Ну, чтобы люди чувствовали себя внутри игры. Чтобы это было не просто «пробеги и забудь», а чтобы у них остались эмоции.

Я задумался. В голове начали крутиться образы. Палатки, свет, звук, дым, квесты...

— А если сделать «Заброшенную лабораторию»? — предложил я. — Где-то в глубине парка стоит старый ангар. Внутри — темно, мигают лампы, из колонок доносится странный гул. Игроки заходят туда с фонариками и должны найти выход.

Ксюха посмотрела на меня с восторгом.

— Хорошая идея для "неДемона"! Это же готовая механика для квеста. Мы можем накидать туда актеров, которые будут изображать зараженных.

— Зараженных?

— Ну да. У нас же есть фракция Вирусов и Демонов. Пусть в лаборатории будут какие-то мутанты.

Я кивнул. А что, звучало логично.

Мы просидели в красном квартале еще два часа, обсуждая концепт. Ксюха рисовала, я записывал идеи. Я даже не заметил, как пролетело время. В какой-то момент ко мне подошел парень в красной бандане и протянул банку энергетика.

— Держи, новенький. Ты выглядишь так, будто сейчас уснешь.

— Спасибо, — я взял банку. — Я Алексей.

— Илья. Дизайнер. Если что-то нужно нарисовать — обращайся.

И тут я понял, что в красном квартале не так уж и плохо. Да, здесь шумно и хаотично. Но здесь было живое общение. А я то думал что тут на меня волком смотреть будут и грубо общаться.

В 15:00 я пошел в столовую. Взял себе пасту и сел за свободный столик. Я чувствовал себя немного странно. Я — Вирус, весь день просидел в красном квартале, общался с Демонами. Это вообще нормально?

Я сидел и смотрел в тарелку, когда ко мне подсел Никита.

— Слышал, тебя отправили к красным? — он ухмыльнулся.

— Ага. Строим какую-то «Зону Хаоса».

— Ну, это нормально. У нас тут межфракционное сотрудничество поощряется. Хотя, конечно, Визионер не просто так тебя туда отправил.

— Что ты имеешь в виду?

— У тебя же еще нет предвзятого отношения к красным. Ты новенький, только устроился. Можешь смотреть на их идеи объективно. А старые Вирусы... они уже два года воюют с Демонами. Им сложно.

Я задумался. В этом был смысл.

— Кстати, — Никита понизил голос. — Ты знаешь, что у нас есть своя валюта на фесте?

— Кодоны же. Или искры.

— Не только. Там будут свои «жетоны феста». Их можно будет получить за выполнение квестов и обменять на эксклюзивный мерч. Говорят, в этом году будет коллекционная фигурка Хранителя Кода.

У меня загорелись глаза. Я вспомнил, что в детстве собирал солдатиков и машинки. И мысль о том, что я могу получить какую-то уникальную фигурку, показалась мне очень заманчивой.

— А как их получить? — спросил я.

— Нужно быть активным. И, желательно, входить в команду организаторов. У них есть доступ к закрытым квестам.

Я кивнул. Кажется, мое случайное попадание в команду к Ксюше было не таким уж и случайным.

После обеда я вернулся в синий квартал. Мне нужно было еще раз просмотреть документацию по безопасности, чтобы понимать, как обустроить «Зону Хаоса» так, чтобы никто не сгорел.

Я сидел за столом, листал файлы и пил кофе. В какой-то момент я понял, что больше не чувствую себя чужим. Да, я все еще новичок. Да, я все еще не знаю половину сотрудников по имени. Да, я не знаю где находится переговорная "Альфа" (ну а что вы хотели, переговорных же семь). Но я уже часть команды. Я делаю что-то важное.

В портале пискнуло уведомление:

«Квест "Погружение в проект" выполнен! Награда: 150 кодонов, 50 XP. Ваш прогресс до 2 уровня: 68%.»

Я улыбнулся. До второго уровня оставалось совсем немного.

Вечером, когда я уже собирался уходить, ко мне подошел Дима.

— Слушай, у нас завтра митап по Фесту в 11:00. Ты придешь?

— Конечно.

— Отлично. Только... — он замялся. — Ты там не слишком доверяй Демонам. Они, конечно, классные, но иногда слишком увлекаются хаосом. Не дай им сломать все, что мы тут стараемся делаем.

Я кивнул. В словах Димы была правда. Но я также понимал, что без хаоса не будет и искры.

P.S. Кажется, я начинаю понимать, что такое VD. И я, кажется, в него втягиваюсь. Завтра будет новый день, новые задачи и новые знакомства. Но сегодня я чувствую, что нахожусь там, где должен быть. #

Глава 3: Ты все сможешь, но не один

Дата: 5 марта 2026 года.
Время: 06:30.
Автор: Алексей.

Я проснулся от того, что мне на лицо упал кусок штукатурки.

Не спрашивайте, как это произошло. Моя съемная однушка находится в старом доме, где потолки иногда решают, что им надоело держаться. Я открыл глаза, посмотрел на трещину над кроватью, стряхнул белую пыль с одеяла и тяжело вздохнул.

За окном было серо. Моросил дождь, намекая на то, что весна в Москве — это просто продолжение зимы, только с лужами.

Я взял телефон. 06:30. На экране висело три уведомления из VD Life. Первое — «Ваш ежедневный бонус за вход: 10 Кодонов». Второе — «Напоминание: сегодня в 10:00 встреча с Визионером по поводу вашего кода». И третье, от которого у меня внутри всё похолодело: «Ваш код был отправлен на ревью. Ожидайте обратной связи».

Я вскочил с матраса так быстро, что чуть не запутался в простынях.

Ревью. Это слово в IT-среде звучит как приговор. Это значит, что кто-то (в данном случае мой наставник Визионер) открыл мой код, прочитал его и сейчас составляет список того, что я сделал не так. А учитывая, что вчера я до полуночи писал модуль для системы квестов, я был на 99% уверен, что там всё плохо.

Ко всему прочему, вчера я весь день просидел в Красном квартале с Ксюшей и Ильёй, проектируя эту дурацкую «Зону Хаоса» для фестиваля, вместо того чтобы писать код. У меня в голове была полная каша: с одной стороны — массивы, функции и база данных, с другой — концепты палаток, актеры-мутанты и световое оборудование. Я даже не помнил, как добрался до дома. Кажется, просто упал на матрас и отключился.

Я натянул первую попавшуюся футболку (кажется, она была не очень свежей), налил в кружку остатки вчерашнего кофе, выпил его залпом прямо холодным и выбежал из квартиры.

В метро было душно. Я стоял, держась за поручень, и смотрел в черное окно туннеля. В отражении я видел свое лицо: помятое, с красными глазами и выражением полного ужаса.

Я пытался вспомнить, что именно я написал вчера в этом модуле. Кажется, я делал функцию для получения списка квестов. Или для обновления статуса? Я не помнил. Я помнил только, что писал код на коленке, пока Ксюша рисовала концепты на планшете и что-то мне рассказывала про то, как в прошлом году на фестивале они построили лабиринт из картона.

— Боже, — подумал я. — Я даже не помню свой код. Я точно провалюсь.

Я вышел на нужной станции и пошел к офису. Дождь усилился. Я промок, пока шел. Настроение было хуже некуда.

В офисе я оказался раньше всех. В опенспейсе «Синего квартала» горел только аварийный свет, и гудела вентиляция.

Я сел за свой стол, открыл ноутбук и уставился на экран. Мой код висел в системе, и рядом с ним горела зеленая галочка «Готов к ревью». Я смотрел на эту галочку и чувствовал, как меня подташнивает от страха.

Я понимал, что через полтора часа Визионер выведет этот код на большой экран в переговорной, и мы будем разбирать каждую строчку. И я понял, что не готов к этому. Я не готов, что он скажет: «Алексей, это полный бред».

В 08:45 начали приходить люди. Ко мне подошел Никита из QA. Он выглядел бодрым, как будто выспался (хотя я знал, что он вчера тоже задерживался).

— Ты чего такой бледный? — спросил он, ставя на стол свою кружку с кофе.

— Ревью, — коротко ответил я. — В 10:00.

— А, — Никита понимающе кивнул. — Первое ревью — это всегда страшно. Помню, когда я первый раз показал свой код Визионеру, я думал, что он меня уволит.

— И что было?

— Он нашел 15 ошибок. Но не уволил. Сказал, что это нормально для новичка. Так что не переживай.

Я хотел сказать, что это его «не переживай» звучит как издевка, но тут в опенспейс зашел Визионер. Он был в синей худи, с наушниками на шее. Посмотрел на часы, потом на меня и кивнул в сторону переговорной.

— Алексей, ты готов? — спросил он.

Я кивнул и пошел за ним. Ноги были ватными.

В переговорной было холодно. Кондиционер дул так сильно, что у меня замерзли руки. Визионер подключил свой ноутбук к большому экрану, и мой код появился на стене. Все 300 строк.

— Итак, — начал он. — Я посмотрел твой модуль. И у меня есть несколько вопросов.

Я сглотнул.

— Первое. Вот здесь, в функции *fetchQuests*, ты используешь синхронный цикл *forEach* для асинхронного запроса к базе данных. Ты понимаешь, что это блокирует основной поток?

Я смотрел на экран. Я понимал, о чем он говорит, но не понимал, как это исправить.

— Нет, — честно признался я.

— Хорошо, — Визионер не выглядел злым. Он выглядел скорее уставшим. — Значит, мы сейчас разберемся. Вот эта строка: *quests.forEach(async (q) => { ... })*. JavaScript не будет ждать, пока выполнится *async* функция. Он просто запустит все запросы одновременно и пойдет дальше. В итоге ты получишь *undefined* или ошибку.

Он взял маркер и нарисовал на доске схему.

— Тебе нужно использовать *Promise.all* или *for...of*. Вот, смотри.

Он написал на доске правильный вариант. Я смотрел на него, и до меня постепенно доходило, как это работает.

— Второе, — продолжил Визионер. — Ты не обрабатываешь ошибки. Если база данных вернет *null,* твой код просто упадет. Где *try...catch*?

Я молчал. Я даже не думал об этом.

— Третье, — Визионер открыл мой код на другой строке. — Ты не учитываешь фракции. Твой код не различает Синих и Красных. Это значит, что все игроки будут получать одинаковые квесты. А в VD это не так.

Я закрыл лицо руками.

— Я не справился, — пробормотал я. — Я всё испортил. Я вчера весь день с красными просидел, придумывал им эту «Зону Хаоса», а код писал на коленке. Я не успел. Я думал, что смогу все успеть, но не смог.

Визионер отложил маркер и сел напротив меня.

— Алексей, посмотри на меня.

Я поднял глаза.

— Ты здесь работаешь неделю. Неделю. Ты думаешь, я жду от тебя идеального кода? Если бы я ждал идеального кода от новичка, я бы никого не нанимал. И то, что ты вчера помогал красным — это хорошо. Это называется синергия фракций. В VD это поощряется. Но это не отменяет того, что твой код нужно доделать.

Он откинулся в кресле.

— В VD никто не пишет код в одиночку. У нас есть код-ревью, парное программирование, команда. Если ты застрял — ты не должен сидеть до полуночи и пытаться решить проблему сам. Ты должен поднять руку и сказать: «Мне нужна помощь».

Он посмотрел на меня и добавил:

— Я даю тебе день. Сегодня. Чтобы ты переписал этот модуль с учетом всех ошибок. Но ты не будешь делать это один. Я сейчас вызову Диму. Он поможет тебе с архитектурой.

Он взял телефон и написал кому-то сообщение. Через минуту он сказал:

— Дима придет через полчаса. А пока я хочу, чтобы ты подумал над тем, что я сказал. И не сидел в одиночестве. Понял?

Я кивнул.

Дима пришел через полчаса. Он выглядел как я обычно привык его видеть: так, будто не спал три дня. В руке — кружка с кофе, на шее — бейдж с синей полосой, под глазами — темные круги.

— Привет, — сказал он, ставя кружку на стол. — Визионер сказал, что тебе нужна помощь.

— Да, — я чувствовал себя неловко. — Я там накосячил. И еще эта «Зона Хаоса»...

— Забудь про фестиваль на сегодня, — Дима сел рядом. — Сначала код. Давай посмотрим.

Он открыл мой код и начал листать. Через минуту он сказал:

— Тут у тебя три проблемы. Первая — синхронный цикл. Вторая — нет обработки ошибок. Третья — ты не учитываешь фракции.

— Я знаю, — вздохнул я. — Визионер мне уже сказал.

— Отлично. Значит, ты уже понимаешь, что делать. Тогда давай начнем.

И мы начали. Дима объяснил мне, как работает асинхронность в JavaScript. Он показал, как использовать *async/await* и *Promise.all*. Он объяснил, как обрабатывать ошибки через *try...catch*. Он показал, как добавить проверку на фракции.

Мы сидели два часа. Я задавал вопросы, иногда глупые, но Дима терпеливо отвечал. В какой-то момент я почувствовал, что начинаю понимать. Не всё, но многое.

К обеду у меня была новая версия кода. Она все еще была далека от идеала, но она работала. И она обрабатывала ошибки.

Мы пошли в столовую. Я взял суп и салат. Дима взял пасту и еще одну кружку кофе.

— Знаешь, — сказал он, помешивая кофе, — я когда-то тоже был на твоем месте. Я пришел в VD год назад, и первые две недели я думал, что меня уволят. Я тогда не понимал ничего. Я боялся задавать вопросы. Я думал, что если я признаюсь в некомпетентности, меня уволят.

— И что изменилось?

— Я встретил Визионера. Он тогда был просто разработчиком, как и я. Он сказал мне: «Ты не должен знать все. Ты должен знать, где это найти». И это изменило все.

Он сделал глоток кофе.

— Теперь я сам помогаю новичкам. И знаешь, что я понял? Что все мы когда-то были новичками. Все мы ошибались. И все мы просили о помощи. Это нормально.

Я кивнул. Впервые за неделю я почувствовал, что не один.

После обеда мы вернулись в «Серверную». Я открыл свой код и начал его дорабатывать. Дима сидел рядом, иногда подсказывал, иногда просто наблюдал.

В 16:00 в переговорную зашел Визионер. Он посмотрел на экран, полистал код, кивнул.

— Хорошо, — сказал он. — Вижу, что вы поработали. Но у меня есть еще одно замечание.

Я напрягся.

— Ты не учел, что у нас есть уровни. Квесты должны быть разной сложности для разных уровней. Ты это не сделал.

Я почувствовал, как внутри все сжимается. Я снова не учел что-то важное.

— Но я не буду тебя ругать, — продолжил Визионер. — Потому что ты новичок. И потому что ты учишься. Просто запомни: в VD все имеет значение. Уровни, фракции, время суток, погода в игре. Если ты что-то упустил — это не конец света. Это просто еще одна задача, которую нужно решить.

Он ушел. Я смотрел на экран и понимал, что мне нужно переписать еще половину кода. Но я больше не боялся. Потому что я знал, что Дима рядом. И я знал, что справлюсь.

Дима ушел в 17:30. Перед уходом он посмотрел на меня и сказал:

— Слушай, ты не переживай. То, что ты не получил второй уровень — это нормально. Ты здесь неделю. Некоторые сидят на первом уровне по месяцу, пока не поймут, как все работает.

— Правда?

— Конечно. Уровни — это не гонка. Это просто индикатор твоего прогресса. Ты не должен гнаться за ними. Ты должен просто делать свою работу хорошо. И тогда уровни придут сами.

Он похлопал меня по плечу и ушел.

18:30. Конец рабочего дня

Я закрыл ноутбук. В переговорной остался только я и пустые стаканчики из-под кофе.

Я смотрел на экран. Мой код работал. Он был не идеальным, но он работал. И это было главное.

Я открыл портал. Мой профиль: 1 уровень. Прогресс: 68%. До второго уровня оставалось еще немного, но я уже не торопился.

В портале пискнуло уведомление:

«Квест "Код-ревью с наставником" выполнен! Награда: 200 , 100 XP. Ваш прогресс до 2 уровня: 78%.»

Я улыбнулся. До второго уровня оставалось совсем немного. Но я уже не гнался за ним. Я просто делал свою работу.

Я вышел из офиса и пошел домой. На улице моросил дождь, но мне было все равно. Я чувствовал, что сегодня я сделал что-то важное. Я не сдался. Я попросил о помощи. И я справился.

P.S. Завтра я снова буду писать код. Но теперь я знаю, что не один. И это самое главное.

Глава 4: Бетон, пыль и мечты

Дата: 6 марта 2026 года.
Время: 07:00.
Автор: Алексей.

Я не выспался. Вчерашний разбор кода с Визионером и Димой высосал из меня все соки. Я вернулся домой, рухнул на матрас и даже не успел снять кроссовки. Но в 06:45 меня разбудил телефон. Звонил Визионер.

— Алексей, доброе утро. — Голос у него был бодрый, как будто он уже выпил три чашки кофе. — Сегодня в 08:30 выезжаем на площадку проведения VD Fest. Бери с собой блокнот, ноутбук, термос и, желательно, сменную обувь. День будет долгий.

Я смотрел на экран телефона и пытался вспомнить, кто я и где нахожусь.

— А зачем я там? Я же еще код вчера не доделал. У меня проект до конца не готов.

— Твой проект подождет. Сегодня ты нужен на площадке. Ты же в команде Ксюши по «Зоне Хаоса». А она уже там. И, судя по ее сообщениям, ей нужна помощь с проектированием и осмотром территории. Так что вставай и поехали.

Я положил трубку и посмотрел на потолок. Ну, конечно, "Алексей помоги" , "Алексей приди..."

У главного входа стоял микроавтобус с логотипом VD. Внутри уже сидели человек пять: Ксюша, Илья, еще пара ребят из красного квартала, и Никита из QA, который, как оказалось, тоже был в команде подготовки.

— О, Лёха пришел! — Ксюша помахала мне рукой. — Садись, у нас еще есть свободное место.

Я забрался в микроавтобус и сел у окна. Ксюша сидела впереди, с планшетом в руках, и что-то активно рисовала. Илья сидел рядом с ней и что-то обсуждал.

— Значит, так, — Ксюша повернулась к нам. — Мы едем на площадку, которая в прошлом году была просто полем. Но в этом году там будет настоящий фестивальный город. Там будут сцены, палатки, крафт-зоны, и, конечно, наша «Зона Хаоса». И нам нужно за сегодня осмотреть территорию и понять, где мы можем разместить нашу задумку.

— А что там уже есть? — спросил я.

— Пока ничего. Только разметка. Но там уже работают строители. Они должны к лету возвести главную сцену и палаточный городок. А мы будем строить свою зону параллельно.

Я кивнул. В голове снова начали крутиться образы: палатки, фонарики, актеры в костюмах мутантов.

Площадка находилась за городом, в огромном парке. Когда мы приехали, я вышел из микроавтобуса и просто замер.

Это было не поле. Это был огромный пустырь, обнесенный строительным забором. В центре возвышался каркас главной сцены — металлические балки, подъемные краны и куча строителей в касках. Слева от сцены тянулись длинные ряды колышков с веревками — разметка под палаточный городок. Справа был расчищенный участок под крафт-зону. Земля была изрыта колесами грузовиков, повсюду валялись куски арматуры и обломки кирпича.

А вокруг — тишина. Только ветер гулял по полю и шелестел строительной пленкой.

— Впечатляет, да? — Ксюша подошла ко мне сзади. — Через три месяца здесь будет настоящий город. Или городок, называй как хочешь.

— И мы будем его строить?

— Мы будем строить свою часть. Пошли, я покажу, где мы планируем разместить «Зону Хаоса».

Она повела меня к дальнему краю площадки, где стоял старый заброшенный ангар. Он был ржавый, с выбитыми окнами, но внутри было просторно и темно.

— Вот, — Ксюша обвела рукой ангар. — Здесь будет наша "Зона Хаоса". Мы отремонтируем его, покрасим стены, проведем свет. Внутри сделаем несколько комнат: вход, коридор с ловушками, комнату с актерами и финальную комнату с призом.

Я смотрел на этот ангар и чувствовал, как внутри меня разгорается азарт. Это было похоже на игру, но только в реальности. И я был частью команды, которая эту игру создает.

К нам подошел мужчина в каске и с планшетом. Это был прораб, который отвечал за строительство площадки.

— Здравствуйте, — сказал он. — Вы из VD? Я Игорь, прораб. Мне сказали, что вы будете строить свою зону здесь.

— Да, — ответила Ксюша. — Мы хотим использовать этот ангар для нашей «Зоны Хаоса».

Прораб посмотрел на ангар и поморщился.

— Он старый. Крыша протекает. Электричества нет. И стены в плесени. Вам придется вложить много сил, чтобы привести его в порядок.

— Мы справимся, — уверенно сказала Ксюша. — У нас есть команда.

Прораб посмотрел на нас с Ильей. Потом на Никиту, который стоял в стороне и пытался не запачкать свои белые кроссовки. И вздохнул.

— Ладно. Вот вам схема электрики. Вот схема водоснабжения. Если что-то нужно — обращайтесь. Но учтите: у вас есть три месяца. И если вы не успеете, мы просто закроем эту зону.

Он ушел. Ксюша повернулась к нам.

— Значит так. Мы успеем. Сегодня осмотрим ангар, составим план работ и начнем разбирать мусор. Илья, ты займешься дизайном. Никита, ты проверишь, что там с электрикой. Алексей, а ты... — она посмотрела на меня. — Ты будешь отвечать за безопасность. Осмотри ангар, найди все опасные места, проверь, что крыша не рухнет, и составь список того, что нужно починить.

Я кивнул. Это было по-мне: найти проблемы и исправить их.

Я зашел внутрь ангара. Внутри было темно, пахло сыростью и старой краской. Я включил фонарик на телефоне и начал осматриваться.

Стены были покрыты плесенью. На полу валялись куски штукатурки, старые доски и ржавые гвозди. Потолок был высокий, но местами протекал — на полу были лужи. В углу стояла старая металлическая бочка, покрытая ржавчиной.

Я достал блокнот и начал записывать:

— Плесень на стенах. Нужно обработать антисептиком.

— Протекающая крыша. Нужно найти дыры и заделать.

— Ржавые гвозди на полу. Нужно убрать.

— Старая бочка в углу. Непонятно, что внутри. Нужно проверить.

Я подошел к бочке. Она была тяжелой. Я попытался ее открыть, но крышка была приржавевшей. Я дернул ее сильнее, и из бочки вылетела стая мотыльков. Я отскочил в сторону и выругался.

— Твою мать!

— Что там? — Ксюша подбежала ко мне.

— Бочка. Старая. Там что-то было. Кажется, краска. Или химикаты.

— Ладно. Вынесем ее. Пошли, я нашла еще одну комнату.

Мы сели перекусить на улице, прямо на бетонных блоках. Ксюша принесла с собой термос с чаем и бутерброды. Илья достал из рюкзака пачку печенья.

— Знаешь, — сказал Илья, жуя печенье. — Я когда-то работал на стройке. Летом, после университета. Это было тяжело. Но я научился многому.

— Правда? — я удивился. Илья выглядел как типичный дизайнер, а не строитель.

— Да. Я тогда понял, что строить что-то своими руками — это кайф. Когда ты видишь, как из груды материалов появляется что-то стоящее.

Ксюша кивнула.

— Поэтому я и люблю наш Фест. Мы строим то что должно понравиться людям. И это не просто работа. Это творчество.

Я хмыкнул и встал, идя к сарайчику

— --

После обеда я решил проверить крышу. Я нашел старую деревянную лестницу, прислонил ее к стене и начал подниматься.

На крыше было еще хуже, чем внутри. Шифер был старый, местами проломан. Я видел несколько дыр, через которые просвечивало небо. И одна из балок, которая держала крышу, выглядела подозрительно гнилой. Я даже потрогал ее рукой — она была мягкой, как губка.

Я спустился вниз и подошел к Ксюше.

— Крыша в плохом состоянии. Нужно заделать дыры и заменить одну балку. Иначе, если пойдет дождь, нас затопит. А если балка рухнет, то кто-нибудь пострадает.

Ксюша нахмурилась.

— Плохо. У нас нет времени на капитальный ремонт. Может, просто поставим тент?

— Можно. Но тент не спасет от ветра. И от холода. И от плесени, которая уже есть на стенах.

— Хорошо. Тогда давай сделаем так: ты составишь смету на ремонт крыши. А я пока поговорю с прорабом. Может, у них есть свободные материалы.

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.