

Мир Хаоса. Часть 1: Первые мгновения

Двадцатое марта 3010 года должно было стать великим днем — днем запуска «Мира Хаоса», революционной VR-игры с полным погружением от корпорации «Тяньди».

Еще на стадии разработки этот проект, обещавший невероятные девяносто восемь процентов виртуальной достоверности, приковал к себе внимание всей планеты. Однако ожидание затянулось на долгие десятилетия. Владелец «Тяньди», начинавший когда-то простым амбициозным юношей, состарился вместе со своим детищем. Он был не просто руководителем, а ведущим инженером, лично контролировавшим каждую строчку кода. Увы, отдав проекту всю жизнь, он так и не увидел триумфа. Ранним утром пятнадцатого марта, всего за пять дней до релиза, ученый скорострительно скончался от болезни в возрасте шестидесяти двух лет. По меркам новой эры, когда средняя продолжительность жизни перевалила за столетие, уход этого гениального человека в самом расцвете сил стал колоссальной трагедией.

Для игроков и научной общественности его смерть стала сокрушительным ударом. Пресса тут же разразилась тревожными прогнозами: корпорации прочили скорый крах, а сам «Мир Хаоса» рисковал навсегда остаться несбывшейся мечтой. Руководство «Тяньди» действительно объявило о переносе релиза на неопределенный срок.

Но когда надежда почти угасла, в СМИ прогремела новость, заставившая сердца миллионов забиться чаще. Двадцатого марта корпорация «Тяньди» официально перешла под крыло консорциума «Босс» — одного из десяти крупнейших финансовых синдикатов планеты. Новые владельцы тут же объявили твердую дату релиза: «Мир Хаоса» распахнет свои двери двадцатого апреля.

Конечно, бурная радость на фоне недавних похорон основателя выглядела цинично, но игроки быстро заглушили в себе голос совести. К тому же все знали: покойный глава корпорации предпочитал мужчин, был одинок, не оставил после себя наследников и даже близких родственников. Переход «Тяньди» под контроль могущественного консорциума казался куда лучшим исходом, нежели затяжная процедура банкротства и ликвидации. Сила и влияние новых покровителей не оставляли места для сомнений.

Правда, внутри самой корпорации назревал раскол. Ведущие разработчики и ученые, когда-то оставшиеся в «Тяньди» лишь из глубокого личного уважения к прежнему владельцу, восприняли перемены в штыки. Но с приходом нового руководителя все разногласия уладились с удивительной быстротой. Секрет этого компромисса остался строгой корпоративной тайной.

Пятнадцатого апреля Су Линцзюнь прилетел на родину во второй раз за месяц — на поминальную службу по отцу, которого за всю жизнь видел от силы трижды. Теперь ему предстояло надолго задержаться в стране, чтобы утрясти дела с поглощением «Тяньди». Это было меньше, чем он мог отдать покойному в знак сыновней почтительности.

В конференц-зале царила напряженная тишина. Присутствующие затаили дыхание, ожидая, пока новый владелец заговорит. Су Линцзюнь неуловимо походил на прежнего хозяина в молодости, но от него веяло такой холодной, властной аурой, что никто не смел издать ни звука.

— Внутреннюю структуру оставим без изменений, — ледяным тоном произнес Су Линцзюнь. — Но плату за доступ мы начнем взимать с первого же дня релиза. Никаких бесплатных периодов.

— Но... — робко возразил кто-то из менеджеров. — Не лучше ли сначала дать игрокам бесплатный пробный период? Когда они втянутся и привыкнут к миру, ввести подписку будет гораздо проще.

— В этом нет нужды, — отрезал Су Линцзюнь. — Или вы не уверены в собственном продукте? Считаете, что он недостаточно хорош, чтобы за него платили сразу? Если так, то не стоит и запускаться.

— Понял. Будет исполнено в точности, — твердо ответил Фан Сянань.

Молодой руководитель технического департамента не питал к новому владельцу ни симпатии, ни неприязни. Перед ним стоял классический прагматик, для которого во главе угла стояли цифры, и это было логично.

— Можете не сомневаться: «Мир Хаоса» принесет вам колоссальную прибыль. Этот проект вобрал в себя весь наш гений. На мировом рынке у нас просто нет конкурентов.

Фан Сянань тонко улыбнулся и добавил:

— Босс, не желаете лично оценить прелесть игры перед запуском? Не беспокойтесь о плотном графике: погружение можно настроить на время сна. Это никак не скажется на качестве вашего отдыха или здоровье.

Су Линцзюнь слегка приподнял бровь:

— Разве правилами компании сотрудникам не запрещено участвовать в тестировании в качестве обычных игроков?

Сам он, разумеется, мог обойти любые ограничения, но до этого момента игра интересовала его исключительно как источник дохода.

— Запрет касается только разработчиков — они могут входить в игру лишь под масками разумных неигровых персонажей, — пояснил Фан Сянань. — Но вы — инвестор, а не инженер, так для вас никаких препятствий нет. К тому же личная инспекция поможет нам выявить

возможные недочеты.

Конечно, Фан Сянань умолчал о главном: ему очень хотелось, чтобы этот холодный делец, презирующий компьютерные игры, сам по уши увяз в их детище. Лучшего признания для команды инженеров и быть не могло.

— Разумно, — согласился Су Линцзюнь. — Пусть вечером мне доставят необходимое оборудование.

Для подключения к «Миру Хаоса» инженеры разработали целую линейку устройств: от компактных браслетов до стандартных игровых шлемов и роскошных ортопедических капсул. Учитывая статус и занятость нового босса, ему доставили самую дорогую модель — высокотехнологичное игровое ложе, которое без запуска системы служило великолепной кроватью с функцией точечного массажа для снятия усталости.

Вернувшись вечером в свои апартаменты, Су Линцзюнь некоторое время молча созерцал это чудо техники, а затем лег и запустил процесс погружения под благовидным предлогом «деловой инспекции».

Едва его сознание перенеслось в виртуальность, перед глазами раскинулась бескрайняя, сияющая белизна. Вокруг лениво колыхались пушистые облака, среди которых порхали диковинные светящиеся бабочки. Откуда-то издалека доносились едва уловимые, чарующие переливы цитры. С каждым аккордом туман расступался, пропуская мягкий семицветный свет, и прямо перед Су Линцзюнем соткался великолепный радужный мост.

На самой вершине этого моста стояла прекрасная дева в развевающихся шелках. Увидев гостя, она просияла улыбкой и звонким, как у лесного жаворонка, голосом закричала:

— Босс! Наконец-то вы заглянули!

Правда, торжественность момента тут же подпортила ее собственная неуклюжесть: запутавшись в подоле, дева ласточкой полетела вниз и с глухим стуком приземлилась прямо к ногам Су Линцзюня, подняв небольшое облачко пыли.

Су Линцзюнь молча созерцал эту картину, приподняв бровь.

Потирая ушибленный лоб, Дева Радуга со стоном поднялась на ноги:

— Ой-ёй-ёй... Сами видите, Босс, уровень реализма у нас просто невероятный, даже шишки настоящие! Ну, рассказывайте, под каким именем хотите войти в игру? Где предпочтете появиться на свет? И какую стезю изберете в будущем?

Су Линцзюнь, уже начавший искренне жалеть о своей затее, помрачнел:

— Надеюсь, обычным пользователям при создании персонажа не приходится терпеть этот балаган?

— Ну что вы, конечно нет! — поспешно замахала руками Дева Радуга. — Для обычных игроков все автоматизировано. Я вообще-то старший системный администратор, но раз уж сам большой босс решил заглянуть на огонек, я просто не могла упустить шанс поприветствовать вас лично. Так что, какое имя запишем?

— Босс, — сухо произнес Су Линцзюнь.

Дева Радуга растерялась:

— Простите, что?

— Мое игровое имя — Босс, — с растущим раздражением повторил он.

— А, вот оно что! — Дева Радуга нервно хихикнула. — Предупреждать же надо, я решила, что вы ко мне обращаетесь... Кхм. Но вы уверены? Может, выберете что-нибудь другое? Ну, ради вашей же безопасности?

«Он вообще понимает, что делает? — она мысленно схватилась за голову. — В любой игре "босс" — это самый жирный монстр, которого мечтает прикончить каждый встречный!»

— Какие-то проблемы? — прищурился Су Линцзюнь.

— Нет-нет, все просто замечательно! Имя зарезервировано! — затараторила она, пятясь. — А теперь определимся с местом рождения. Какая атмосфера вам ближе: каноническое древнее уся с его боевыми искусствами или классическое западное фэнтези с магией?

Мир Хаоса потому и звался Хаосом, что в нем причудливым образом переплетались самые разные жанры и культуры.

Су Линцзюнь ненадолго задумался, вспомнив романы Цзинь Юна, которые почитывал в юности.

— Пусть будет уся. Традиционные боевые искусства.

— Отличный выбор! Истинно мужское решение! — восторженно воскликнула Дева Радуга, сама обожавшая этот стиль повествования. — Теперь займемся внешностью. Желаете внести

коррективы в ваш реальный облик?

— Коррективы? — недоверчиво переспросил Су Линцзюнь.

«Ну и ну, — мысленно вздохнула Дева Радуга, чувствуя, как сердце обливается кровью. — Да наш шеф — круглый профан! Похоже, он не запускал игры последние лет тридцать. Ладно бы просто не играл, но ведь теперь он владелец целой игровой империи! Неужели так сложно было пролистать краткое руководство?»

Впрочем, спорить с начальством — себе дороже. Она нацепила самую любезную улыбку и пояснила:

— Ну, вы можете сделать себя привлекательнее, невзрачнее или оставить все как есть.

— Начнем с малого. Сделай меня уродливее, хочу посмотреть, как это выглядит.

— Секунду, — кивнула дева и легким движением руки скрутила бегунок привлекательности на самый минимум — минус сто пятьдесят процентов.

В воздухе перед Су Линцзюнем соткалось зеркало. Взглянув на свое отражение, он опасно прищурился:

— Ты издеваешься? Я, по-твоему, похож на этого Квазимодо?

— Что вы, что вы! Это просто демонстрация крайностей! — испуганно пискнула Дева Радуга и в панике дернула ползунок в противоположную сторону, выкрутив его на максимум — плюс сто пятьдесят.

Су Линцзюнь даже не успел возмутиться, как его тело претерпело странную метаморфозу. Поняв, что натворила, дева молниеносно вернула настройки к исходным значениям и теперь стояла ни жива ни мертва, проклиная тот день, когда вызвалась лично встретить нового владельца.

Су Линцзюнь, чье лицо за это время успело налиться свинцовой тяжестью, спросил сквозь зубы:

— И как это понимать?

На несколько секунд он буквально превратился в крошечного пухлощекого карапуза. Да, невероятно милого и хорошенького, но все же трехлетнего ребенка.

— Понимаете... — робко пролепетала Дева Радуга, пряча взгляд. — Диапазон изменения внешности составляет от минус до плюс ста пятидесяти единиц. Уменьшение делает вас неприметным, на механику это не влияет. А вот с улучшением все хитрее. Это наша защита от засилья идеальных красавцев. Если прибавить до пятидесяти единиц, персонаж просто станет чуть ниже ростом. До ста — уменьшится еще сильнее и слегка потеряет в выносливости. Ну а если выкрутить ползунок выше сотни, как я случайно сделала, система превратит вас в очаровательного младенца, наложив штраф в десять очков ко всем базовым характеристикам. Мы ратуем за реализм! Если мир наводнят одни фотомодели, сама концепция красоты обесценится. Штучный товар ценится выше, понимаете?

Гнев Су Линцзюня понемногу утих. Логика в ее словах была, да и входить в игру со своим настоящим, слишком узнаваемым лицом он не планировал.

— Хорошо. Убавь привлекательность на сотню.

— Как скажете... — вздохнула дева, искренне сожалея, что приходится портить столь породистое лицо. Слава богу, шеф не потребовал убрать все сто пятьдесят — на то чудище без содрогания смотреть было невозможно.

Новый облик Босса получился, мягко говоря, невзрачным. Тонкие аристократичные черты стерлись, уступив место серой, простоватой внешности. Вдобавок кожа приобрела землисто-серый оттенок, напрочь лишив мужчину былого лоска. Теперь, когда он молчал, он казался недалеким деревенским парнем.

— Утверждаем, Босс?

— Да.

— Отлично! Счастливого пути в «Мир Хаоса»! Пока-пока!

Мгновение спустя перед глазами Су Линцзюня вспыхнул ослепительный свет, и он очутился посреди Деревни Жасмина — одной из стартовых локаций.

Для каждого из двух путей развития — магии или боевых искусств — система генерировала свои начальные зоны. Для адептов уся существовало десять различных деревень, разбросанных по окраинам великих городов империи. Сам Су Линцзюнь об этих тонкостях не догадывался, так что выбор за него сделала Дева Радуга. Движимая тайным сочувствием к неопытному начальнику, она решила дать ему небольшое преимущество, ведь именно в окрестностях Деревни Жасмина разработчики спрятали сложнейшую цепочку скрытых заданий. Сработает ли этот расчет, зависело исключительно от удачи самого Босса. Впрочем, чтобы хотя бы прикоснуться к этим тайнам, требовалось сначала прокачаться до десятого уровня. А сколько времени это займет у столь дремучего новичка, не знал даже сам Янь-ван.

<http://bllate.org/book/18276/1751615>