

****[Добро пожаловать в «Бог сказал», воитель. Готов ли ты к битве?]****

Стоило запустить систему, как раздался приятный женский голос. Он звучал на удивление живо для автоответчика — Ду Мэньбай сразу узнал НПС-помощницу, встречавшую игроков на входе в «Бог сказал».

Перед глазами развернулась виртуальная панель: сверху светился текст приветствия, а чуть ниже замерли две кнопки выбора — «Да» и «Нет».

— Да, — без секундного колебания ответил Ду Мэньбай и привычным жестом вошел в игру.

Тихий гул — и перед ним раскинулся новый, потрясающий мир.

Он очутился посреди бескрайней зеленой поляны. Ласковое солнце приятно грело плечи, а теплый ветерок нежно касался лица, навевая сладкую истоми.

Не врал разработчики, когда обещали девяносто девять процентов реализма. Ощущения просто невероятные!

Впрочем, столь глубоким погружением он был обязан не только игре, но и тактильному костюму, который ему подарил Ли Е.

Эта штука сидела как вторая кожа — ни малейшего дискомфорта, да еще и температура подстраивалась под погоду за окном. Настоящая роскошь, доступная только богачам.

Ду Мэньбаю подобная покупка была не по карману. Другое дело — Ли Е. Чтобы выудить у этого мажора костюм, Мэньбаю в свое время пришлось изрядно похитрить.

С тех пор как в 2020 году вышла первая VR-игра «Реальный мир», индустрию штормило не один год. Спустя почти пятнадцать лет технологии шагнули далеко вперед, и дорогушие когда-то шлемы виртуальной реальности наконец стали доступны каждому.

Разумеется, характеристики разнились в зависимости от модели. Бюджетный сегмент стартовал от трех тысяч юаней, но золотое геймерское правило работало бесперебойно: чем дороже девайс, тем лучше начинка.

Сам Ду Мэньбай играл в шлеме «Серии Иллюзий Х9» — настоящем флагмане среди аналогов. Стоил он баснословных денег, но, к счастью, перед своим таинственным исчезновением родители оставили ему приличное наследство. Погоревав, он все же решился затянуть пояс и раскошелиться на покупку.

Ли Е же, не раздумывая, приобрел себе капсулу глубокого погружения, причем топовой

комплектации. В ней можно было жить неделями напролет без малейшего вреда для здоровья.

Владельцы шлемов такой роскоши были лишены. Рано или поздно приходилось возвращаться в реальность, чтобы банально поесть. Да и сами производители встраивали в шлемы защиту от перегрузок — система принудительно вышвыривала игрока в реал через три, максимум двенадцать часов, в зависимости от продвинутости модели.

Дешевые подделки не только вредили зрению и нервной системе, но и выкидывали из сети слишком быстро, ломая весь кайф от игры. Именно поэтому Ду Мэньбай и разорился на премиум-класс.

Впрочем, даже с топовым девайсом он не мог соревноваться по времени онлайна с Ли Е. Собственно, исключительно по этой причине тот и обогнал его в «Бог сказал» на два уровня.

Но пусть этот донатер хоть трижды обгоняет его по уровню — в честном ПВП Ду Мэньбай все равно раскатает Ли Е в пух и прах.

К слову, феномен «Бог сказал» заслуживает отдельного упоминания.

После триумфа «Реального мира» рынок заполнили десятки похожих проектов, но ни один из них не сыскал и доли той популярности, что обрушилась на «Бог сказал». Проект создала никому не известная студия, зарегистрированная буквально год назад — настоящая темная лошадка, перевернувшая всю индустрию.

По сути, «Бог сказал» предлагал стандартный фэнтезийный лор: вечное противостояние богов и демонов, спасение мира и прочая классика. Сюжет мало чем отличался от конкурентов.

Бешеный интерес публики держался на двух китах.

Первый козырь — обещанные девяносто девять процентов реализма. В «Бог сказал» ты чувствовал себя так, словно действительно перенесся в параллельное измерение. До этого лучшим результатом в индустрии считались жалкие девяносто процентов. Почему не все сто? Разработчики отшучивались, что оставили один процент из чистой скромности.

Причем под реалистичностью понималась не только безупречная картинка без мыла или плавность движений. Главной фишкой стали тактильные ощущения нового поколения. В связке со специальным костюмом эффект получался просто ошеломительным. В плане технологий «Бог сказал» совершил настоящий прорыв.

Второй козырь, особенно полюбившийся профессиональным геймерам — прямая конвертация игровой валюты в реал. Разумеется, сама идея была не новой: еще во времена классических ПК-игр золото продавали за реальные деньги, торгуя лутом с боссов, побеждая на турнирах или ставя на кон ценности на подпольных аренах.

В «Бог сказал» все эти привычные механики, разумеется, работали на полную мощность. Но разработчики пошли дальше, внедрив уникальную систему охоты за головами, разделенную на два крупных направления: рекорды прохождения и рейтинги активности. Лучшие игроки получали баснословные выплаты.

Официальный курс был предельно прост: одна серебряная монета равнялась одному юаню. Сама валюта делилась на три типа — золото, серебро и медь. Один золотой приравнялся к ста серебряным, а один серебряный — к ста медным.

Для фермеров это стало золотой жилой, да и обычные студенты теперь могли легко подзаработать на карманные расходы в свободное время.

Рейтинговая таблица поражала масштабом: личная и командная боевая мощь, характеристики экипировки, уникальность навыков, очки за прохождение подземелий — перечислять можно долго. Итоги подводились ежемесячно, и первая сотня игроков в каждой категории стабильно получала солидный куш первого числа каждого месяца.

Награды за рекорды выплачивали за первое прохождение данжей или установление лучшего времени. Ходили слухи, что суммы там крутились астрономические — от ста золотых на человека за базовые подземелья, а уж за сложные рейды отсыпали столько, что можно было безбедно жить несколько месяцев.

Честно говоря, Ду Мэньбаю казалось, будто администрация просто ищет любые предлоги, чтобы завалить игроков деньгами. Неудивительно, что еще до официального релиза проект вызвал невероятный ажиотаж.

Разумеется, одними деньгами сыт не будешь — разработчики внедрились массу других механик, правда, отношение к ним у комьюнити было крайне неоднозначным. Одни превозносили новшества до небес, другие поливали создателей грязью на форумах.

Яркий пример — случайные врожденные способности при создании персонажа. Рандом тут правил бал беспощадно: львиная доля новичков вытягивала пустышку и оставалась вообще без уникальных талантов.

Ду Мэньбаю в этой лотерее крупно повезло — ему выпал «Телекинез». А вот Ли Е досталась «Алхимия» — чисто ремесленная ветка. Штука полезная и прибыльная, но Ли Е так завидовал боевому дару друга, что до сих пор исходил желчью при каждом удобном случае.

Собственно, именно благодаря телекинезу Ду Мэньбай и мог с чистой совестью утверждать, что в ПвП сотрет приятеля в порошок.

Везение — тоже часть игрового скилла, так что донатам вроде Ли Е оставалось только молча кусать локти.

Ду Мэньбай довольно прищурился, не в силах сдержать самодовольной ухмылки.

[Динь-дон!]

[Динь-дон!]

[Динь-дон!]

[Ваш друг «Твой братец Е» запрашивает голосовую связь. Принять?]

Ду Мэньбай вынырнул из мыслей и чертыхнулся про себя. Не время предаваться воспоминаниям — Ли Е небось уже весь извелся в ожидании рейда!

— Принять, — пробормотал Ду Мэньбай, виновато почесав кончик носа, и ткнул пальцем в виртуальный экран.

— Твою мать, Чжунэрбай, чтоб тебя черти драли! — вместо приветствия в уши ворвался истошный вопль Ли Е. — Я тут, понимаешь, ковром расстился, чтобы затащить свою богиню в пати, а ты, ублюдок, опоздал! Она психанула и ливнула! Чем ты мне теперь ущерб возмещать будешь, а?!

Чувство вины Ду Мэньбая как рукой сняло.

— Ой, да хорош ныть, — фыркнул он, мгновенно перейдя в наступление. — У тебя каждая встречная юбка — богиня. Подумаешь, одной меньше, одной больше. В игре еще миллионы таких «богинь» бегают, не пропадешь.

— Да что ты понимаешь, гей несчастный! Не мерь всех своей меркой! — взвыл Ли Е. — Эта девчонка реально была конфетка, да еще и играла пряморуко! Мое бедное сердце кровью обливается, скотина ты бездушная!

— Ясно, — равнодушно зевнул Ду Мэньбай.

— И это все?! Просто «ясно»?! — Ли Е едва не задохнулся от возмущения, но быстро сдулся. — Впрочем, сам дурак. Зачем я вообще пытаюсь обсуждать баб с геем... — Он тяжело вздохнул, а в следующий миг его голос снова набрал децибелы: — Ты где там плетешься вообще?! Две минуты в онлайн, а до сих пор не на точке! Ты там ползком добираться, что ли?!

— Кхм, уже бегу. Всё, отбой, — кашлянул Ду Мэньбай. Совесть снова тихонько подала голос, заставив его поспешно оборвать звонок.

Не признаваться же другу, что он застрял на точке респауна, наслаждаясь дуновением виртуального ветерка и глупо пуская слюни на пейзаж? Скажи он правду — Ли Е сожрет его живьем.

— Открыть панель перемещения, — негромко произнес Ду Мэньбай, оглядывая пустую поляну.

Перед ним тут же соткалась полупрозрачная карта, а из динамиков полился знакомый голос НПС:

****[Пожалуйста, выберите точку назначения для телепортации]****

Выбирать, впрочем, было не из чего: на всей интерактивной карте светились лишь две точки — стартовая деревня, где он сейчас находился, и Город Сияния, у ворот которого располагался первый низкоуровневый данж.

Ду Мэньбай уверенно ткнул пальцем в иконку Города Сияния.

****[Запуск телепортации. Точка назначения: Город Сияния]****

<http://bllate.org/book/18414/1796195>