

Автоматические двери с тихим шипением разъехались в стороны, и навстречу хлынул поток свежего воздуха. Теплые лучи раннего весеннего солнца мягко озарили планету, окаймляя всё вокруг золотистым сиянием.

Синие волосы Синь Хэна ярко вспыхнули в этом свете.

Строго говоря, это было лишь излучение звезды, но Синь Хэну больше нравилось называть его человеческим словом «солнечный свет». Ему казалось, что так в этом явлении чувствуется жизнь — нечто совершенно иное, с чем он не сталкивался за все те десятки миллионов лет своего существования.

Когда человечество достигло созвездия Ориона, оно основало там центральный сектор с множеством поселений в окрестностях туманности Ориона. В этом секторе располагалось немало звездных систем, и так вышло, что студия разработчиков «Побега» находилась на той же планете, что и Синь Хэн. Поэтому ему не составило труда добраться до них, воспользовавшись человеческим транспортом. Хотя он мог свободно перемещаться по всему Ориону, ограничения протокола вынуждали его вести себя как обычный пассажир и пользоваться аэротрассой.

Аэротрасса двигалась быстро, и вскоре Синь Хэн уже стоял перед центром разработки голографических игр — местом рождения множества подобных проектов. Высокие небоскребы теснились здесь, словно густой «белый лес».

Как только Синь Хэн подошел к входу, он заметил двух сотрудников, которые явно дожидались именно его. Он первым поприветствовал их:

— Здравствуйте!

Этих сотрудников звали Оуэн и Лина, они оба работали над «Побегом». Когда в сети только появились первые статьи с критикой игры, их начальник Цзян Ся не придавал этому особого значения, лишь потребовав побыстрее всё исправить. Однако сегодня утром, после одного телефонного звонка, его лицо резко изменилось, и он приказал немедленно приступить к оптимизации игры, установив жесткий срок — три дня. Все были в недоумении, но спорить не стали. А теперь им поручили встретить очень важного гостя.

Видя, какое значение этому придает шеф, они ожидали увидеть как минимум правительственного чиновника, но перед ними предстал лишь миловидный юноша.

Услышав приветствие, они вежливо ответили:

— Здравствуйте. Вы господин Синь Хэн?

Синь Хэн с улыбкой кивнул:

— Да, это я.

Оба сотрудника тут же попали под обаяние Синь Хэна. Они-то думали, что важная персона непременно будет заносчивой, но Синь Хэн оказался на удивление простым в общении, будто соседский парень.

— Пожалуйста, пройдемте с нами. Для нас большая честь, что вы решили посетить наш центр.

— Спасибо, вы очень любезны.

Пока они шли, Синь Хэн с любопытством оглядывался по сторонам. Высокотехнологичное оборудование для разработки здесь стояло повсюду, словно обычная капуста на рынке, а между ним деловито сновали сотрудники. Другие разработчики, заметив троицу, с интересом поглядывали на идущего позади Синь Хэна, пока Оуэн и Лина увлеченно что-то ему рассказывали.

Спустя пять минут они наконец достигли цели — студии разработки «Побега». Синь Хэн взглянул на листок бумаги, приклеенный к двери, и прошел внутрь вслед за провожатыми. Увидев сотрудников, которые, уткнувшись в мониторы, сосредоточенно настраивали игровые данные, он одобрительно кивнул: похоже, руководство сделало выводы и взялось за оптимизацию. Только серьезный и вдумчивый подход к игре может привлечь и удержать игроков, повысив их вовлеченность.

Вскоре Синь Хэна проводили в отдельный кабинет. По знаку Оуэна и Лины он вошел внутрь и увидел перед собой парня с желтыми волосами — судя по всему, их начальника.

Цзян Ся, узнав от высшего руководства о том, кем на самом деле является Синь Хэн, был крайне заинтригован. Кто бы мог подумать, что небесное тело может обрести сознание и человеческий облик? Перед ним сидел красивый парень, и хотя сам Цзян Ся тоже считал себя неплохим красавцем, это не мешало ему оценить чужую привлекательность.

— Господин Синь, прошу, присаживайтесь.

— Спасибо, и вы тоже.

Они сели друг напротив друга. Обменявшись любезностями, перешли к делу. Цзян Ся, выпрямившись, серьезно посмотрел на гостя:

— Господин Синь, кажется, у вас возникли некоторые недопонимания относительно нашей игры. Какие именно вопросы вас беспокоят? Я готов дать разъяснения.

Синь Хэн не стал ходить вокруг да около:

— Оптимизация плохая, слишком много багов, загрузка идет медленно, игровые подземелья однообразны и лишены вариативности, а между враждующими фракциями нет нормальных конфликтов. Хм, дайте подумать, что еще...

Цзян Ся ожидал лишь мелких недоразумений, но их оказалось «чутьточку» больше, чем он думал. Он с трудом удержал на лице профессиональную улыбку. Хорошо, что он подготовился,

иначе вопросы Синь Хэна застали бы его врасплох.

— Э-э, понимаете... проблемы с оптимизацией и загрузкой мы уже решаем. Что касается однообразия контента, мы приложим все усилия, чтобы создать новые инновационные подземелья. А насчет конфликтов фракций — мы постараемся вплести их в сюжет, чтобы добавить игре интриги. Вас устраивает такой ответ?

Синь Хэн склонил голову набок, немного подумав, ответил:

— Вполне. И еще: вы повысили стабильность игры?

Ведь если игра будет вылетать всякий раз, когда он решит выпустить немного энергии, это никуда не годится! Какой тогда смысл играть?

Этот вопрос пришелся как раз кстати.

— О, об этом не беспокойтесь. Мы усилили существующие защитные механизмы, так что теперь, даже если вы используете всю свою энергию внутри игры, она не обрушится.

Синь Хэн остался доволен и согласно закивал, отчего его синие волосы забавно подпрыгивали.

— У меня есть еще один вопрос. Какие у меня личные навыки? Почему я не видел их в панели состояния персонажа?

Цзян Ся был готов к этому — он проделал огромную работу перед встречей:

— Приношу извинения, но у вас, как и у других игроков вашей категории, нет личных навыков или карт навыков. Вы сами по себе уже обладаете колоссальной силой. Если добавить вам еще и навыки, баланс игры будет полностью нарушен.

Синь Хэн задумался. И правда, нельзя же совсем уж притеснять остальных игроков, иначе играть станет неинтересно. А он собирался стать самым хардкорным игроком в этой игре!

Они проговорили еще некоторое время, и обе стороны остались довольны встречей.

Солнце клонилось к закату, окрашивая небо в багровые тона, что ознаменовало успешное завершение переговоров. Синь Хэн вернулся домой, сжимая в руках подарок от Цзян Ся, а сам Цзян Ся и его команда чувствовали себя вымотанными, но воодушевленными — они приложили все силы, чтобы изменить отношение игроков к игре.

Результат превзошел ожидания: после масштабных улучшений игроки вновь загорелись интересом к «Побегу».

Сытый и довольный, Синь Хэн собрался было открыть подарок, но тут погладил себя по животу и решил, что сначала лучше немного поиграть. Ему не очень хотелось двигаться, так

что пускай лучше поработает голова.

Игровая консоль, которая, как он думал, будет пылиться без дела, в этот вечер снова пошла в ход. Синь Хэн, полный решимости, приготовился к тому, чтобы в одиночку «вытащить» своих товарищей по команде в игре.

<http://bllate.org/book/18733/1811602>