

Дзынь-дзынь... Дзынь-дзынь...

Дверной звонок звенел мелодично и изящно.

Вэй Жожо приоткрыла глаза, нащупала на тумбочке телефон и посмотрела на время — было уже пол девятого утра. Бросив беглый взгляд на Шу Циньжань, всё еще сладко спавшую рядом, она осторожно расплела их переплетённые пряди волос, тихонько выскользнула из постели и направилась к двери. Циньжань была именно такой: стоило ей уснуть, как её невозможно было разбудить хоть криками под ухом — разве что начать толкать руками.

Спрыгнув с кровати, Вэй Жожо накинула на плечи первый попавшийся халат и, едва отворив дверь, увидела курьера в красной кепке, стоявшего у порога с кнопкой звонка наготове.

Это игровой капсула? Увидев у ног доставщика огромный ящик длиной два метра и шириной семьдесят пять сантиметров, Вэй Жожо уже и так была уверена — это именно то, что она вчера ходила заказывать на пункт регистрации.

Вчера был первый день ЗБТ новейшей онлайн-игры Цзянху, и она была обязана попытать удачу в розыгрыше тестовой экипировки.

В двадцать первом веке технологии полного погружения начали проникать в каждый дом, постепенно вытесняя традиционные игры с геймпадами и экранами и откусывая всё большие куски рыбы на рынке.

Однако до появления этой игры под названием Цзянху рынок полномасштабных виртуальных развлечений безраздельно удерживали западные компании. Все китайские проекты создавались на отечественные средства, но разрабатывались и проектировались зарубежными студиями. Из-за различий в восточной и западной культурах и системах ценностей все игры с восточным колоритом, особенно пропитанные духом китайской истории, получались из рук вон плохо. Разумеется, сказывалось и отставание в технологиях: китайские игроки предъявляли крайне высокие требования к окружению и мелким деталям вроде горных пейзажей и рек, в отличие от простодушных иностранцев, которым лишь бы мечами помахать.

К тому же в технологическом плане Китай, чего греха таить, на старте уступал Европе и Америке. В сфере науки и техники китайцы сильны в подражании и преодолении, тогда как западцы — в инновациях и прорывах. Это обусловлено воспитанием, образовательной системой, гуманитарными идеалами и социальной средой обеих сторон, и изменить подобное человеческим усилиям не под силу.

Но выход Цзянху поистине сокрушил западную монополию на эту технологию и игровую индустрию. Спустя столько времени врождённый талант китайцев к заимствованию с последующим превосхождением вновь проявил себя во всей красе.

Вы мисс Вэй Жожо? Я эксклюзивный курьер игровой корпорации Цзиньби, распишитесь,

пожалуйста. Курьер протянул накладную. Вэй Жожо бегло изучила её, убедившись, что речь действительно идет об оздоровительной игровой капсуле, и впустила сотрудника в квартиру для установки и настройки, прежде чем ставить подпись.

Пока доставщик закатывал капсулу в указанный Вэй Жожо угол кабинета, заливал в неё всевозможные питательные растворы и подключал к сети, он с улыбкой пояснил: Можете ни о чем не беспокоиться, эта вещь сделана из особых материалов — она легкая, прочная и обладает отличной термоизоляцией. Стоит вам лечь внутрь, и вы будете в абсолютной безопасности даже при землетрясении или пожаре. В устройство также встроена спутниковая система навигации: если только нас не поглотит лава из-за землетрясения или не накроет ядерный удар, мы всегда сможем точно отыскать этот аппарат.

И правда, лимитированная оздоровительная капсула стоимостью триста тысяч юаней просто не могла оказаться заурядной подделкой! Впрочем, триста тысяч не казались астрономической суммой — в условиях галопирующей инфляции даже за услуги этого курьера пришлось бы выложить больше пятисот юаней. Тот, кто может позволить себе капсулу за триста тысяч, вряд ли станет переживать из-за каких-то пяти сотен за доставку.

Хотя игровые терминалы Цзянху продавались во всех крупных городах Китая и подавляющем большинстве населенных пунктов второй и третьей категорий, аккаунты и оборудование для закрытого тестирования распространялись исключительно в мегаполисах. К счастью, Вэй Жожо жила в Шанхае и не принадлежала к числу обитателей глухомани, так что с этим проблем не возникло.

Вэй Жожо до сих пор бросало в дрожь при воспоминании о вчерашнем дне, когда она отправилась подтверждать свой фактический адрес. Добравшись до пункта выдачи оборудования Цзянху, она обнаружила там гигантскую змейку живой очереди.

Хотя квоты распределялись через интернет, а привязка к реальному имени означала, что на месте требовалось лишь сверить адрес получателя — тем более что деньги давно перевели онлайн, — компания намеренно создала ажиотаж.

Официально заявлялось, будто ради защиты частной жизни игроков те, чей фактический адрес расходится с пропиской, могут не указывать его в сети, а приехать в пункт выдачи и заявить о себе курьеру. На деле же корпорация нарочно устроила так, чтобы участники теста лично посетили точку выдачи, позволив репортерам запечатлеть толпу для новостных репортажей. Ради этого старт продаж искусственно затянули, заставив людей выстроиться в умопомрачительную очередь.

Обычный человек в подобной ситуации максимум побрюзгли бы про себя или присоединился к общему ожиданию, в худшем случае высказав недовольство вслух.

Но склад ума и манера мышления Вэй Жожо отличались от большинства, к тому же она искренне терпеть не могла толпу и шум. Недолго думая, она напрямую позвонила в службу поддержки компании и обвинила их в намеренной волоките. Обладая интеллектом выше

среднего — ведь ей удалось получить степень магистра, несмотря на то, что большую часть четырех лет в университете она проиграла в онлайн-игры, — Вэй Жожо мгновенно раскусила истинные цели разработчиков.

Сегодня двадцать четвертое июля, температура в городе достигает сорока градусов, сейчас десять часов сорок шесть минут утра, а на термографе все сорок три! Очередь растянулась так далеко, люди жарятся под прямыми солнечными лучами — если многие из них получат тепловой удар, ваша контора возьмет на себя ответственность? Вы же просто хотите устроить дешевую рекламную кампанию!

При всей резкости слов Вэй Жожо держалась абсолютно хладнокровно, а ее голос звучал ровно — по сути, она просто озвучивала неопровержимый факт. На том конце провода сидели люди сообразительные: они тут же ответили, что официальная выдача начнется через пять минут.

Очевидно, подобная реакция последовала вовсе не от одного ее звонка — шквал аргументов и жалоб убедил руководство, что показухи уже достаточно.

Тяжелые двери распахнулись, и толпы народа ринулись внутрь. Несмотря на заранее стянутые силы полиции, ситуация едва не вышла из-под контроля. Вэй Жожо потребовалось больше часа продираться сквозь ненавистную ей людскую массу, прежде чем удалось зарегистрировать свои данные и номер аккаунта.

Если бы она приобрела обычный игровой шлем, его можно было забрать на месте, но заказ оздоровительной капсулы требовал ожидания: доставку на дом осуществляли на следующий день фирменные курьеры компании.

Ходили слухи, что грядущая Цзянху действительно непохожа ни на одну из прошлых игр, а грамотная рекламная кампания привлекла столько желающих выложить баснословные деньги за заветный пропуск в закрытый тест.

Инвайты на ЗБТ традиционно разыгрывались с помощью лотереи. Конечно, не обошлось без закулисных махинаций, но большую часть квот распределили честно, после чего на торговых площадках завязалась открытая перепродажа аккаунтов.

Причины расстаться с учетными записями у всех были схожими. Вэй Жожо не придавала этому значения — ей нужен был лишь сам аккаунт, и она приобрела его в числе первых, не дожидаясь, пока спекулятивные цены взлетят до небес.

Она отказалась от шлема по двум причинам: во-первых, капсула обеспечивала куда лучший отдых для тела, а во-вторых, на вторую половину дня у нее было назначено собеседование. Именно поэтому выбор пал на доставку капсулы на дом. И вот теперь, дождавшись долгожданной установки, даже столь невозмутимый человек, как Вэй Жожо, испытывала легкое волнение.

Наладка заняла около двадцати минут. Расплатившись с курьером за капсулу и доставку, Вэй Жожо проводила его, привела себя в порядок и перекусила готовым набором питательного фастфуда из холодильника. Заглянув к по-прежнему мирно спавшей Циньжань и оставив ей на столе приготовленный завтрак, она забралась внутрь капсулы.

Закрыв глаза, она нажала кнопку запуска. Легкий разряд микротока пронизал тело, погружая девушку в состояние полудремы, а затем и в глубокий сон, в то время как ее сознание перенеслось в виртуальный мир.

Поначалу пейзаж не поражал воображения: крошечное пространство, прорисованное с невероятной детализацией, балансировало на грани трехмерной анимации и абсолютного виртуального реализма, что слегка разочаровало Вэй Жожо. Разве разработчики не обещали девяносто девяти процентную достоверность? Излишняя изысканность выглядела неестественно — в настоящем мире не бывает такой безупречной яркости.

Не успела она додумать эту мысль, как перед ней материализовался писанный красавец в парчевых одеждах с безупречно белой кожей. Улыбнувшись, он произнес: Приветствую. Перед входом в игру вы можете скорректировать свою внешность на тридцать процентов, а также сменить пол.

Вэй Жожо изумленно моргнула: Сменить пол?

Красавец безобидно улыбнулся: Именно. Наша игра не поддерживает излишне интимные контакты между персонажами, поэтому изменения касаются лишь внешних контуров тела, не затрагивая внутреннюю суть.

Поразмыслив пару секунд, Вэй Жожо уловила подтекст: раз уж заняться любовью всё равно не выйдет, то ниже пояса, помимо изгибов фигуры, никаких различий не предвидится. Прежние онлайн-игры запрещали смену пола, искореняя феномен псевдоженщин и парней-трансвеститов, но Цзянху шла наперекор традициям. Принесет ли это какой-то особый эффект?

Красавец продолжил: Разумеется, если вы выберете пол, противоположный вашему биологическому, то не только лишитесь возможности править внешность, но и в случае обвинения в сетевом мошенничестве понесете полную личную ответственность — киберпреступления от пола не зависят. Впрочем, если в процессе игры вы раздобудете артефакт для смены внешности или выполните соответствующий квест, скорректировать лицо при несоответствии пола все же удастся.

Вэй Жожо кивнула: Я выбираю женский.

Юноша также кивнул: Хорошо. У женских персонажей базовое здоровье составляет девяносто единиц, но стартовая легкость движений и меткость превосходят мужские показатели. У мужских персонажей здоровье равно ста единицам, а скорость атаки, сила, защита и выносливость выше, чем у женщин. Однако женщины могут носить больше украшений, что дает им небольшое преимущество в экипировке. Вы уверены, что хотите играть за женского

персонажа?

Вэй Жожо ответила: Я всё поняла, но все равно выбираю женщину.

Решения, принятые Вэй Жожо, редко удавалось кому-либо изменить.

Тогда договорились. Поскольку это закрытое бета-тестирование, открыты лишь два города — У и Куайцзи. Выберите место появления.

Подумав, Вэй Жожо выбрала Куайцзи. Сучжоу славился несравненными пейзажами, но привлекал слишком много суеты и народа, а интроверты шум не жалуют.

Пожалуйста, введите имя персонажа.

Не задумываясь ни на секунду, Вэй Жожо произнесла: Голубая Стрекоза.

Собеседник улыбнулся: Это имя уже занято.

Вэй Жожо закатила глаза: Даже на закрытом тесте уже заняты столь редкие имена? Поразмыслив еще немного, она выдала: Тогда пусть будет Пурпурная Стрекоза.

Юноша кивнул: Отлично, Пурпурная Стрекоза свободна для регистрации. Хотите ли вы улучшить или ухудшить свою внешность при помощи настройки?

Вэй Жожо призадумалась и осторожно уточнила: Можно обойтись без улучшений и ухудшений? Допустим, сделать нейтральную корректировку в пределах тридцати процентов? Излишняя красота привлекает ненужное внимание масс, чего она терпеть не могла, но и уродовать себя не было нужды. Раз игра позиционировала себя как человеческую, стоило попытаться выяснить предел возможностей.

Услышав это, парень на мгновение замер, а затем произнес: В настройках игры такого параметра нет... Подождите секунду, я уточню у главного искусственного интеллекта. С этими словами он застыл на месте, уйдя в оффлайн для связи с центральным сервером.

Спустя довольно долгое время юноша пришел в себя и обратился к терпеливо ожидавшей Вэй Жожо: По уставу мы не предоставляем подобных услуг, но поскольку вы первая за всю историю игры выдвинули такое требование, сочтем это нашей недоработкой и сделаем исключение. В дальнейшем подобных привилегий больше не будет — даже если вы удалите персонажа и начнете заново, эта опция вам не светит.

Вэй Жожо кивнула.

Парень продолжил допрос: Ваши правки коснутся только лица? Фигуру менять будем?

Опустив взгляд на собственное тело и не найдя в нем изъянов, требующих исправления, она ответила: Фигуру оставьте как есть, пусть будет только лицо.

С улыбкой юноша протянул ей зеркальце: Взгляните, вот ваше новое лицо.

Вэй Жожо глянула в отражение: отсюда на нее смотрела чужая девушка, неуловимо напоминавшая ее саму, но при этом совершенно другая. Она кивнула, выражая согласие — такого исхода она никак не ожидала, в старых играх подобное было под запретом.

Напоследок осталась еще одна формальность, улыбнулся красавец. Прошу дать разрешение игровой корпорации Цзиньби считывать вашу мозговую активность в процессе игры. Поскольку и шлем, и капсула подключены напрямую к вашему головному мозгу, во время приключений вам не придется выкрикивать названия боевых приемов вслух — достаточно мысленно произнести их про себя. Письма тоже не требуют набора на виртуальной клавиатуре или рукописного ввода, их можно диктовать силой мысли. Разумеется, наша компания обязуется строго соблюдать соглашение о конфиденциальности: при любой утечке ваших личных данных вы имеете право подать на нас в суд, а мы защитим всю информацию о клиенте. Разумеется, по официальному запросу полиции мы будем обязаны содействовать следствию в рамках закона.

Вэй Жожо бросила короткую реплику: Никаких проблем, давайте договор.

Юноша материализовал виртуальный контракт. Ознакомившись с текстом, Вэй Жожо щелкнула на согласие, и документ мгновенно вступил в силу. По мановению руки парня ее окутало сияние, а когда свет рассеялся, Вэй Жожо обнаружила себя в стартовых одеждах посреди небольшой деревушки на окраине Куайцзи. Вокруг сновали толпы игроков, горланивших во всю мочь и создававших такую суматоху, что у девушки едва не началась мигрень.

Эта обстановка разительно отличалась от стерильной изысканности предыдущего белого зала!

Глядя на невероятно живые, лишённые всякой искусственности пейзажи, Вэй Жожо едва верила собственным глазам.

Разве виртуальные миры полного погружения уже достигли такого уровня? Предыдущие игры казались заурядной трехмерной имитацией, до такой реалистичности им было далеко.

Каждая травинка, беседка, павильон, голубое небо, облака, одежда и обувь, а также задействованные органы зрения, слуха, обоняния и осязания убеждали Вэй Жожу в том, что ей следовало раскошелиться на шлем еще вчера утром, чтобы ворваться в этот мир пораньше.

Будучи опытной геймершей и состоятельным игроком, вкладывающим реальные деньги, Вэй

Жожи не страдала фанатичной игроманией, но и равнодушной ее назвать было нельзя. Однако с настолько правдоподобными, стопроцентно реалистичными проектами она столкнулась впервые.

Легко постучав себя по лбу, она вызвала доступный лишь игрокам интерфейс с личными данными.

Имя персонажа: Пурпурная Стрекоза

Пол: Женский

Уровень: 1

Здоровье: 90/90

Внутренняя энергия: 75/75

Легкость движений: 10 (+1)

Скорость атаки: 8

Меткость: 10

Сытость: 75/100

Жажда: 5/100

Телосложение: 8

Атака: Неизвестно

Защита: Верхняя часть тела 8 (+1), нижняя часть тела 8 (+1), стопы 8 (+1), руки 8, голова 8

Переносимый вес: 5/40

Судя по всему, прибавка +3 к легкости движений и единички к защите торса, низа и ног представляли собой бонусы от стартовых тряпичных туфель. Вэй Жожо не знала точных исходных цифр мужских персонажей, но логично предполагала, что те параметры, где у нее недотягивало до сотни, у мужчин равнялись ста, и наоборот — за исключением шкал сытости и жажды.

Впрочем, разделение брони на голову, торс, ноги, руки и стопы выглядело новаторским решением. Если подумать, это было логично: в старых играх единый показатель защиты распространялся на всё тело разом, и защита от простых наручей чудесным образом защищала голени, что выглядело абсурдно.

Будучи ветераном жанра, Вэй Жожо целенаправленно зашагала к деревенскому старосте. Тот стоял на возвышении прямо посередине начальной деревни, словно опасаясь остаться незамеченным — классическая заготовка под NPC, раздающего квесты!

Слегка пробежавшись, она отметила, что двигаться здесь гораздо легче, чем в реальности, видимо, из-за циркуляции внутренней энергии. К моменту прибытия к старосте внутренний запас остался прежним, а вот шкала сытости просела на единицу, в то время как жажда возросла на ту же величину.

Выходит, активность сжигает калории. Пошарив в поясном мешке, она обнаружила десять ячеек, из которых занята была лишь одна — там плескался флакон чистой воды, а остальное пространство зияло пустотой, не оставляя надежды даже на завалящую булочку. Подойдя к седобородому старосте, она почтительно поклонилась: Староста, найдутся ли для меня какие-нибудь поручения?

Староста кивнул: Не спеши с поручениями, для начала я введу тебя в курс дела и объясню значение параметров в твоём личном профиле. Голос NPC раздался прямо в голове Вэй Жожо, причем его губы даже не шевельнулись. Окинув взглядом столпившихся вокруг старика с десятком игроков, она поняла, что каждый староста по сути своей представляет мини-инстанс: сколько бы людей к нему ни обратилось, он способен обрабатывать все запросы одновременно.

Вэй Жожо обладала именно тем складом характера, при котором способна слушать собеседника — по крайней мере, до тех пор, пока её внимание не переключится на что-то более увлекательное.

Лекция староста свелась к следующему: здоровье зафиксировано на отметке в сто пунктов и не растёт само по себе — если только не повезет наткнуться на редчайшее событие и раздобыть богоподобный артефакт, способный увеличить максимум НР; внутренняя энергия качается пассивно по мере повторения приемов, и эта система независима от опыта за убийство монстров. Скорость атаки и меткость работают аналогично, но привязаны к конкретным боевым навыкам; о сытости и жажде и говорить нечего — падение первой до нуля грозит голодной смертью, а рост второй до ста приводит к обезвоживанию.

Куда страшнее другое: в Цзянху вне зависимости от твоего уровня любая смерть сбрасывает прогресс в ноль, к тому же в игре действуют критические и фатальные попадания. Смертельный удар приходится на виски и затылок — холодным оружием или голыми руками, попадание туда означает мгновенную кончину. Область сердца считается полусмертельной зоной: укол острым клинком приравнивается к мгновенной смерти, а удар кулаком наносит тройной урон критической зоны. Помимо этого, удары в горло, пах, позвоночник, макушку и лоб классифицируются как критические.

Прием пилюль повышает сытость, а лечебное питье утоляет жажду. Если жажда переваливает за восемьдесят пять, а сытость падает ниже двадцати, характеристики персонажа начинают стремительно падать вплоть до потери сознания. Впрочем, переедание свыше девяноста единиц сытости даёт ровно тот же дебафф — избыток пищи сковывает движения.

То же самое касается веса: абсолютно каждый предмет имеет свой вес, включая надетую экипировку.



<http://bllate.org/book/19408/1900606>