

Обогнув гружённый брёвнами грузовик, Шу Сюнь увидел вывеску. Надпись гласила: «Лесозаготовительная база белых скальных деревьев города Вэй». Табличка висела не горизонтально, а вертикально, по правую сторону от массивных ворот. Начертанные на ней знаки ничуть не напоминали привычные Шу Сюню китайские иероглифы — это была совершенно незнакомая письменность. Однако благодаря игровой системе, едва он взглянул на буквы, их смысл мгновенно отпечатался в сознании. Проблем с чтением не возникло.

В тот же миг в голове Шу Сюня раздался подзабытый голос игровой системы:

[Вниманию игрока. Ввиду вашей уникальности и согласно игровому соглашению вступает в силу следующее уведомление. Для обеспечения честной игры данное уведомление выводится единожды. Пожалуйста, отнеситесь к нему со всей серьезностью.]

[Первое. Внутриигровые ресурсы и предметы делятся на две категории. К первой относятся местные ресурсы, оставшиеся от цивилизации этого мира. Их свойства полностью соответствуют игровому лору; игрок вправе модифицировать и использовать их по своему усмотрению. Ко второй категории относятся припасы, случайным образом распределяемые системой по игровому пространству. Они обладают характеристиками космической эры и несут в себе определенные подсказки, однако их количество строго ограничено. Игрок может модифицировать их, использовать, а после успешного прохождения забрать в личную собственность.]

Крохотная головка Шу Сюня заработала с бешеной скоростью. Местные ресурсы напрямую забрать не разрешили, но и прямого запрета не прозвучало. Значит, при определенных обстоятельствах можно прихватить с собой и местное добро. Что касается системных припасов, они, скорее всего, привязаны к эпохе и не нарушат баланс игры. Следовательно, по своим базовым свойствам обе категории ресурсов вряд ли сильно различаются.

[Второе. Несовершеннолетние игроки после входа в игровой мир автоматически получают языковую адаптацию, самостоятельное изучение местного языка не требуется. За исключением экстренных случаев, система не предоставляет прямых подсказок или уведомлений о наградах. Тем не менее, все заработанные достижения будут демонстрироваться зрителям и автоматически начисляться на ваш игровой аккаунт по завершении сессии.]

[Третье. Ради соблюдения принципа честной игры самостоятельный выход из игры невозможен вплоть до гибели персонажа или полного прохождения. Данное уведомление активируется только при условии, что статус игрока — несовершеннолетний, и срабатывает запуск языковой адаптации. Уведомление выводится один раз. В дальнейшем система не предоставит никаких разъяснений. Желаем приятной игры.]

Голос затих. Шу Сюнь понял, что до конца игры — или до собственной гибели — подсказок извне ждать больше не стоит. Впрочем, из этого сухого набора правил он уже успел выудить немало полезной информации.

Во-первых, условия запуска уведомления не сходились с последовательностью изложения. Первым пунктом шла информация о ресурсах. Значит, материальные блага здесь имеют первостепенное значение. Но почему уведомление сработало именно сейчас, когда он прочитал вывеску, а не когда нашел белые скальные орехи? Это могло означать лишь одно: письменность несет в себе важнейшие ключи. Возможно, разгадка квеста кроется в местных текстах.

Разработчики тщательно выстраивали логику подсказок, соблюдая баланс важности и срочности. И Шу Сюнь сумел зацепиться за эту крошечную ниточку.

Запустив пухлую лапку в шевелюру, Шу Сюнь взъерошил мягкие волосы и прогнал лишние мысли. В его больших черных глазах не было ни капли страха. Сверившись с картой-схемой у ворот, он переставил свои коротенькие ножки и решительно зашагал вглубь базы.

Пушок скрылся из виду, оставив на припорошенной снегом земле лишь цепочку крохотных следов. Тем временем в чате трансляции творилось настоящее безумие. Зрители без остановки засыпали экран восторженными комментариями под звон уведомлений о донатах. Шу Сюнь наверняка пришел бы в восторг, ведь эти подарки потом можно конвертировать в звонкие межзвездные баллы.

Комментаторы отлично улавливали настроение публики. Хотя детальной информации об игроке у них не было, они ловко связали системное уведомление со свойствами древесины белых скальных деревьев, заполнив эфир живым и увлекательным разбором.

— К сожалению, из-за ограничений трансляции мы не можем бесконечно следить за одним и тем же участником, — сокрушался один из них. — Но раз этот малыш обосновался на лесозаготовительной базе, мы наверняка еще не раз увидим эти крошечные следы!

Появление столь необычного гостя подогрело интерес к игре «Конец зимы». Все привыкли наблюдать за признанными мастерами, чьи действия легко прогнозировались. Но появление крохи, размером едва ли с ладонь, в хардкорном симуляторе выживания стало для всех полной неожиданностью. Этот пушистый комочек дарил зрителям совершенно новые, ни с чем не сравнимые эмоции.

Разумеется, наряду с обожанием посыпались и скептические замечания. Милота милотой, но опытные геймеры понимали: в суровом виртуальном мире выживает сильнейший. Крохе, не доросшему и до размеров перчатки, пророчили скорую гибель.

— Что это за требования такие драконовские? Такой клоп играет, а мы без высокоуровневых питательных капсул вынуждены просто слюной истекать... Кошмар какой-то!

— Ставлю новенький звездный крейсер, что этот заморыш не протянет и до рассвета. Да он банально дверь открыть не сможет!

— Ловлю на слове! Скриньте этот коммент, Пушок еще покажет вам всем!

— И чего в нем хорошего? Дунет ветерок посильнее — и поминай как звали.

Споры в чате разгорались всё жарче, но большинство пользователей всё же сопереживали малышу. Вскоре ракурс камеры сменился, уводя зрителей на другие локации. Шу Сюнь даже не догадывался, какие страсти бушуют вокруг его скромной персоны.

Тем временем Шу Сюнь подошёл к первому деревянному строению — двухэтажному бревенчатому домику. Согласно схеме, здесь располагалась администрация лесопилки. Чуть дальше виднелся ряд рабочих бараков и столовая, а за ними раскинулся просторный склад пиломатериалов. Судя по всему, глубокой переработкой древесины на этой базе не занимались.

Двухэтажная контора занимала около сотни квадратных метров. Сложенная на скорую руку, она тем не менее выглядела добротно и прочно — строители явно не жалели вековых брёвен. Шу Сюнь взобрался по деревянным ступеням крыльца, потянул на себя дверь, и та бесшумно поддалась.

На базе царила мертвая тишина. Ухватившись за косяк, кроха осторожно заглянул внутрь. Из-за долгого запустения воздух казался застоявшимся. В косых лучах света, падавших из окна, лениво кружились пылинки, покрывавшие пол ровным серым ковром. От пронизывающего холода этот запах старого жилья казался ледяным и резким.

Шу Сюнь не слишком удивился запустению. После глобального катаклизма встретить живую душу было бы чудом. И всё же с того момента, как он переступил границу базы, его не покидало странное ощущение фальши. Что-то здесь было не так.

Осторожно перешагнув через высокий порог, он мягко ступил на пыльные половицы. Шу Сюню казалось, что он крадется абсолютно бесшумно, однако позади него на серой пыли оставалась четкая цепочка крохотных следов.

Внутри было пусто. Шу Сюнь не стал торопиться с поисками хабара, решив для начала разведать обстановку. Миновав просторный холл, он свернул налево, где угадывались очертания кухни и столовой. Ловко взобравшись на обеденный стол, малыш замер. Перед ним стояли тарелки с едой. Из-за лютых холодов продукты не высохли, а превратились в ледяные объедки. На столе лежали два комплекта приборов. Одна миска была пуста, во второй сиротливо горбилась нетронутая порция.

Обойдя столовые приборы по кругу и не найдя больше ничего примечательного, Шу Сюнь наткнулся на жестяную банку с напитком. Пристроившись на крышке, он ухватился за металлическое колечко обеими лапками и изо всех сил потянул вверх.

С негромким щелчком банка открылась. Шу Сюнь проворно пропихнул пластиковую трубочку

внутри и, усевшись прямо на жестяной бортик, принялся с жадностью пить.

Нектар оказался персиковым, очень сладким и освежающим. Осушив банку почти на треть, Шу Сюнь наконец оторвался от соломинки, блаженно похлопал себя по округлившемуся пузику и аккуратно сполз на стол.

Утолив жажду, он повеселел. Тщательно осмотрев оставшиеся закоулки первого этажа и разобравшись в планировке здания, Шу Сюнь направился к лестнице и начал карабкаться на второй этаж.

Наверху тоже не было ни души. Тем временем сумерки быстро сгущались, и в комнатах воцарился полумрак. Шу Сюнь приоткрыл ближайшую дверь и скользнул внутрь спальни, едва различая предметы в тусклом свете из окна.

Заметив на кровати холм одеяла, малыш затаил дыхание. Он долго вглядывался в темноту, но одеяло лежало неподвижно. Подобравшись ближе к постели, Шу Сюнь забрался на прикроватную тумбочку. Людей в комнате не было, но одеяло сохранило странную форму, будто под ним кто-то спал, а затем внезапно растворился в воздухе.

Рядом на тумбе темнел стакан, наполовину заполненный водой. По всей видимости, хозяин оставил его перед тем, как лечь спать.

Взъерошив шерстку на затылке, Шу Сюнь принялся расхаживать по столешнице, сопоставляя детали. Странностей становилось всё больше.

Разработчики игры «Конец зимы» не баловали участников прямыми указаниями. Помимо общей цели — выжить во что бы то ни стало — никаких конкретных задач перед игроками не ставилось. Всё приходилось выяснять самостоятельно. Очевидно, ключом к победе было понимание того, какая катастрофа постигла этот некогда высокотехнологичный мир.

Шу Сюнь мысленно восстановил цепочку событий. Брошенный грузовик на дороге перед воротами базы, наспех приготовленный ужин в столовой конторы, наполовину выпитый стакан у изголовья кровати... Всё указывало на то, что здешние обитатели вовсе не планировали спешную эвакуацию. Зима пришла внезапно. Но куда подевались сами люди?

Солнце опускалось за горизонт с пугающей быстротой. Каждую ночь тьма затапливала этот мир мгновенно, а вместе с ней приходил и лютый, беспощадный мороз. На улице установилось редкое безветрие, но от сухого, колючего холода перехватывало дыхание.

Поняв, что в потемках ничего больше не разглядеть, Шу Сюнь оставил бесплодные размышления. Он аккуратно спустился со стола, на ощупь вскарабкался на огромную кровать и, забившись под самый край одеяла, свернулся клубочком. Вскоре усталость взяла своё, и малыш крепко заснул.

Жесткие ограничения игрового мира урезали многие врожденные способности участников. Пострадало и ночное зрение Шу Сюня. Разработчики намеренно ослабили характеристики различных рас, чтобы уравновесить шансы и сохранить интригу выживания. Без источников света Шу Сюнь сейчас был практически слеп, а потому сон в теплом укрытии оставался самым разумным решением.

<http://bllate.org/book/20265/2132122>