

Спать не хотелось, как и что-либо делать, даже медитировать. Надоело это до беса. Уже тошно от всех этих Просьб и техник. Сутками повторяю одно и то же.

Поэтому я решилась одним глазком глянуть на столь нашумевшую надстройку. Тем более, девочки так меня туда зазывали.

Так как это был полноценный режим виртуальной реальности, мой проектор не подходил. Я натянула очки с контроллерами и уселась прямо в гостиной на диване.

Режим Небесные Сады запустился эффектом полета. После чего очутилась в своем саду. И он ничуть не изменился. По-прежнему все тот же сад с мастерской под огромным ясенем.

Но при вызове сносков и подробной информации появилось несколько вкладок:

[Телепорт] (планета)

[Поиск] (открытая книга)

[Каталог] (пестрый подарок)

[Персонализация] (дом)

[Гид] (фея)

Я выбрала вкладку “Телепорт”. Интересно, она перемещала в те самые Небесные Сады? Хотя, я и так, вроде, находилась в саду. И в режиме окна он действительно висел в небе, как маленькая планетка. В любом случае, проще было проверить.

После выбора под моими ногами появилась широкая круглая платформа.

Непривычно было передвигаться в виртуальности с помощью контроллера, тогда как в реальном мире я ровно сидела на попе на мягком теплом диванчике. Даже в режиме надстройки я частично переползала по комнате из угла в угол, и уже для более дальних прогулок по саду использовала жесты передвижения или кнопки на контроллере. Но в данном режиме ими приходилось пользоваться постоянно. Я слышала, что для других виртуальных игр это совершенно нормальная и обычная игровая механика. Но для человека, привыкшему к точной гео-привязке Изнанки это было непривычно.

Появилось еще несколько пиктограмм с подписями:

[Телепортация к последней точке выхода]

[Телепортация по сохраненным меткам]

[Телепортация по приглашениям]

[Телепортация по ссылкам]

[Поиск]

Мда. Что-то совсем не понятно.

Я нажала на первую иконку из списка.

Система выдала:

[Последняя точка выхода идентична с Вашим местоположением]

Наверное, потому, что я зашла в глобальный режим впервые.

Как мне отсюда выйти? Где обещанный открытый мир? Где все? Ладно...

Я выбрала значок с открытой книгой "Поиск". Тут же появилась вкладка с поисковой строкой.

[Задайте тег или запрос для поиска] - потребовала от меня система.

Да я просто хочу посмотреть, что вы там начудили. Зачем все эти сложности?

Я вернулась обратно и выбрала значок "Каталог" с пестрым красным свертком, в которые обычно клали подарки. Перед лицом появилась объемная лента с кучей всевозможной рекламы.

Какого хрена!? Стоило Райлыс и дяде Алексею уйти из разработчиков, как начались эти бросания в крайности и потакания маркетингу? Эта рыжая сука хотя бы мягко и ненавязчиво деньги из пользователей вытягивала. Это были ее идеи создать не просто игру, а построить из сюжета франшизу, зарабатывая на целой куче дополнительных вещей и услуг. Вроде фильмов, книг и сувенирной продукции. А теперь что я вижу: это огромная энциклопедия с рекламой?

Перед носом выскочил буклет с каталогом из Верхнезареченского торгово-развлекательного центра. Можно было посмотреть основные данные. Из любопытства я его открыла. Четыре пятых магазинов ожидаемо не работали. Но по другим довольно удобно были указаны ассортимент, цены, возможность заказа и доставки. Также попадались на глаза яркие значки с превью на акционные товары. Оплата производилась различными способами, включая игровую

валюту.

Наверное, вся эта информация была с официального сайта в сети. Очень похоже на обычный каталог для заказа и доставки. Вполне возможно, что так оно и было. И все эти каталоги были интегрированы в новый режим.

До меня начало доходить: а если тут были объединены все возможные сетевые магазины? Это же получается самый огромный сетевой гипермаркет в мире. Ничего себе! Поэтому и вкладка с поиском нужна, иначе, тут бес копыто сломит.

Я решила уступить своим принципам и воспользоваться вкладкой, которой никогда за всю жизнь не пользовалась. Было как-то стыдно с таким опытом игры пользоваться помощью. Но, похоже, у меня не оставалось другого пути.

Гид, я выбираю тебя!

Ко мне шустро подлетела маленькая зеленая фея.

- Приветствую! - прожурчал ее радостный голосок.

- Не тараторь, отвечай только по запросу. Покажи, как выйти из дома, - попросила я прежде, чем та начнет грузить меня бесконечными советами и потоком информации.

- Конечно, Молодая Госпожа, - она развела руками и сделала кульбит, осыпая все вокруг сияющей зеленой пылью. - Для того, чтобы выйти из дома, повторите дважды команду возврата или нажмите дважды соответствующую кнопку на контроллере.

Ага. Это было очевидно. Просто, у меня сейчас голова плохо соображала. Я выполнила ее команду и замерла перед немного искаженной игровой текстурой.

Наш дом был похож на версию из режима окна, но немного более сказочную. И мелкую. Он уменьшился раза в два-три. Как и окружающие дома соседей. Размер дороги практически не изменился. Все объекты казались ближе, чем были в реальности. Окружающее пространство сложно было разглядеть дальше, так как на улице стояла ночь. Ясная, но все же ночь.

Действительно было похоже, что я вышла на улицу. Хотя моя тушка по-прежнему пребывала на уютном диванчике в гостиной. Было даже слышно приглушенный звук от работающего терминала с новостным каналом. Я уставилась в небо и замерла с открытым ртом.

Вот это ого-го!

Теперь становилось понятным название нового глобального режима. Это и правда были небесные сады. Точнее, острова, что парили высоко над головой на разном расстоянии и

высоте друг от друга. В ночной темноте трудно было разобрать расстояние. Они не были огромными и не перекрывали небо. Просто, небольшие кучки парящих островов очень высоко в небе. Как облака, но практически обездвиженные. Кажется, они слегка колебались, покачиваясь вверх-вниз.

Наши с братом надстройки в виде парящей мини-планеты выглядели жалко на фоне далеких гигантов. Хотя вблизи казались куда масштабнее.

Наверное, стоило зайти сюда днем, чтобы рассмотреть детали при ясном свете. Даже расстояния трудно было различать, несмотря на ясную игровую ночь и сияющие звезды в небе.

Сейчас я могла рассмотреть лишь ближайшие домики и снежный пейзаж вокруг. Даже климат отображался прежним. Странно было находиться в морозную ночь на улице и при этом сидеть в теплом помещении.

Ради интереса, я пробежала вдоль улицы. Не уходить же, как только зашла в глобальный режим? Сейчас была только половина десятого, а все дела до завтра уже переделаны. Можно было и погулять часик.

- Тут есть способ двигаться быстрее? - спросила я у феи через пару минут.

Несмотря на какую-то скукоженность окружающих расстояний, я только-только вышла на главную дорогу.

- Конечно! Вы можете использовать волшебное ускорение, которое потребляет ману, или приобрести более скоростное средство передвижения. В игровом каталоге Вы можете выбрать себе прекрасного ездового питомца или чертеж для создания транспорта.

Я остановилась вызвала стандартный игровой магазин, в котором обычно продавали бесполезную всячину для внешнего вида персонажей и кучу других мелочей, нужных для игры, но уже по приемлемым ценам. Например, пустые свитки для призыва. Или простую экипировку для разных уровней. Она была самого низкого качества, зато дешевой.

В новой вкладке действительно находилось несколько ездовых питомцев и чертежи для изготовления средств передвижения. Я округлила глаза, глядя на цены.

- За что такие деньги? Тут же и выбрать практически не из чего!

Магазин предоставлял на мое усмотрение трех тонконогих Индриков различных окрасов и конституции, а также экипировку для них. Наверное, девушкам бы подошел хрупкий и стройный белый питомец. А танкам - крупный мускулистый зверь, больше похожий на быка.

Экипировка различалась не только умениями, но и внешним видом, а также их количеством.

От чего цена возрастала по экспоненте. Я открыла данные парочки украшений для рога из различных ценовых категорий.

[Налобник стандартный]

[5 ур]

[Скорость передвижения +0,5 м/с]

[Ограничения: ездовой питомец Индрик 0-100 ур]

На превью сбруя выглядела, как небольшая пара бубенцов на резинке, намотанной на рог. Второй налобник выглядел, как красивые развевающие ленты.

[Налобник отличный]

[25 ур]

[Скорость передвижения +1,2 м/с]

[Умение "Рывок" + 5 сек]

[Ограничения: ездовой питомец Индрик 0-100 ур]

Наверное, чем выше уровень, тем больше возможностей. На налобниках 10 уровня и больше добавлялись бонусы для активных умений на ускорение.

Само наличие уровня было странным. Глобальный режим не предусматривал возможности атаки кого-либо, а также выполнение боевых игровых заданий.

- Как поднимать их уровень? - любопытствовала я.

- Ваш питомец получает опыт с пройденным расстоянием, - пояснила фея.

Конечно. Это тоже оказалось довольно очевидным.

Я покосилась на цены, раздумывая над этим предложением. Любой из трех питомцев стоил 800 золота. Самый дешевый набор экипировки из трех частей: налобника, седла и ногавки на плюсну, стоил 30 золота. При стандартном беге, скорость моего персонажа составляла 4,2 м/с, тогда как питомца без экипировки - 8,5 м/с.

Как заставить людей тратить деньги на пустоту? Создать причину для трат денег на пустоту. Маркетинг, мать его!

Хотя нет. Информация же является энергией, а значит, не пустота. Наверное, тут бы больше подошел аналог с кражей времени, а потом продажей его обратно законному хозяину.

С другой стороны, чего я вообще возмущаюсь? Приложение-то бесплатное.

Интересно, это тетя Тори придумала или один из ее безумных подчиненных из отдела маркетинга?

У нормальных игроков не было лишних денег на простую лошадь. Путь даже не простую, а волшебную и с рогом. Но она по-прежнему оставалась не более, чем ускорялкой для передвижения в отдельно взятом виртуальном мире. И все.

<http://tl.rulate.ru/book/22567/663860>