

## Глава 5. Преодолевая Отчаяние (2)

### Преодолевая Отчаяние

#### Часть вторая

На показатель "НВР" нельзя было воздействовать. Нет, если быть точнее, его нельзя было намеренно увеличить. Однако обратное было вполне возможно. В таких случаях, как с Сан-Хёком, когда пользователь обладал огромным опытом взаимодействия с виртуальной реальностью, испытуемый мог легко снизить свой показатель "НВР".

Конечно, можно было и проверить, намеренно ли человек хуже проходит тест, но для этого требовались знания специалиста.

Очевидно, Пак Сан-Чхоль и Ким Дэ-Сик не имели и понятия, что Сан-Хёк специально занижил свой "НВР", поэтому не отнеслись к нему с подозрением. Но даже если бы они это и сделали, мужчины ни коим образом не могли выяснить, так ли это было или нет.

- Семьдесят пять... Один из худших.

Взглянув на цифры на экране, Сан-Чхоль искривил лицо. Они забирали лишь тех детей, чей "НВР" превышал сто пятьдесят. Брать сирот с более низким показателем было неэффективно.

Семьдесят пять "НВР" - это мусор, который им определённо следует отбросить.

- Чёрт, сегодня слишком много бесполезного материала.

Тихо проворчал Дэ-Сик, чтобы дети его не услышали. После того как Сан-Чхоль остановил программу испытаний, Ким встал и снял с головы Сан-Хёка шлем виртуальной реальности.

Хоть всего мгновение назад он кривил лицом и ворчал, Дэ-Сик лучезарно улыбнулся Сан-Хёку.

'В то время я не знал, что за дьявольское лицо прячется за этой улыбкой...'

На этом тест был окончен, и Сан-Хёк, очевидно, его провалил.

Он преодолел отчаяние... Как Сан-Хёк и хотел, теперь его жизнь пойдёт по совершенно другому маршруту.

\*\*\*

После того как Пак Сан-Чхоль и Ким Дэ-Сик официально взяли на работу несколько детей и ушли, Сан-Хёк тоже подготовился покинуть детский дом. Фактически, он уже накопил на небольшую квартиру в Илсане, поэтому всё, что ему оставалось, так это покинуть приют.

Поскольку Сан-Хёк не чувствовал никакой привязанности к детскому дому, то, закончив старшую школу, он даже не потрудился получить средства от фонда поддержки переселения и тут же покинул приют. Кроме того, Сан-Хёк не знал, что может произойти, пока он ждёт деньги от фонда, которые, скорее всего, он и не получит, а поэтому считал, что гораздо мудрее было бы просто оказаться от них.

Через три месяца томительного ожидания начнётся открытый бета-тест "Вечной Жизни", поэтому было особенно важно подготовиться совершить первый рывок.

"Вечная Жизнь" была игрой, разработчики которой осмелились проводить открытый бета-тест лишь на протяжении одной недели. Это было довольно спорное решение, однако оно так же показывало, что создатели "Вечной Жизни" - "Raonsoft" - обладали огромной уверенностью в своём продукте.

Покинуть приют было не так уж и сложно. Во всяком случае, такие люди, как Сан-Хёк, которые не собирались поступать в университет, должны были стать независимыми в момент окончания старшей школы.

Взяв с собой лишь самое необходимое, Сан-Хёк покинул детский дом и сразу же направился в Илсан. Он не хотел искать хорошую квартиру, а поэтому нашёл самое маленькое и дешёвое жилище в Джан-Хан-Донге, востоке города.

Однако самым важным сейчас для Сан-Хёка была не квартира, а капсула виртуальной реальности, которая будет выпущена через два месяца.

Сан-Хёк уже знал, что будет покупать. Он решил не экономить и собирался приобрести самую дорогую капсулу "Андромеда - Икс", созданную "Ilsung Electronics", которая, как считали игроки "Вечной Жизни", обладала наибольшей производительностью.

Кроме того, помимо высококлассной модели капсулы Сан-Хёк планировал приобрести все дополнительные функции и улучшения производительности, а поэтому считал, что потратит не менее десяти миллионов вон.

Хороший кузнец не будет винить в неудаче свой молот, но хороший молот позволит кузнецу добиться лучших результатов. Сан-Хёк не собирался экономить на покупке устройства виртуальной реальности.

Обустроившись в квартире в Илсане, Сан-Хёк продолжил медитировать и заниматься Кэндо, ожидая выхода "Вечной Жизни". Как только игра будет выпущена, он собирался сократить время своего сна и сосредоточиться на "Вечной Жизни", поэтому сейчас ему требовалось

повысить свою выносливость, чтобы позже рваться вперёд, как сумасшедший.

Январь две тысячи двадцать восьмого года выдался довольно холодным, но Сан-Хёк каждое утро и вечер бегал по парку, тренируя своё тело. Он выглядел как профессиональный спортсмен, готовящийся к важному соревнованию. На самом деле, Сан-Хёк считал, что в широком смысле профессиональный игрок и спортсмен практически ничем не отличались.

Именно поэтому он вновь и вновь говорил своей команде о важности здоровья, когда был директором.

\*\*\*

Время текло, и сейчас настал февраль.

К началу месяца начали распространяться слухи о "Вечной Жизни". Конечно, в данный момент об игре чаще отзывались в плохом свете, чем в хорошем.

Слишком многое находилось под секретом, да и тяжело было заработать хорошую репутацию, когда разработку вела относительно новая компания.

На самом деле, большее внимание привлекали другие игры, а не "Вечная Жизнь". А из-за капсул виртуальной реальности, которые наконец были выпущены, не у многих людей оставалось свободное время, чтобы интересоваться "Вечной Жизнью".

Естественно, Сан-Хёк пришёл в специализированный магазин, дабы купить капсулу виртуальной реальности.

Хотя цена и была высока, так как капсулы вышли в свет лишь недавно, существовала вероятность, что высококлассные модели окажутся распроданы, если Сан-Хёк не купит её заранее. Поэтому он направился в магазин сразу же после того, как была выпущена капсула виртуальной реальности.

- Так вы говорите, они у вас закончились?

Сан-Хёк пришёл в ближайший крупный магазин, специализирующийся на продаже VR-устройств. Поскольку предмет, который он искал, был очень редким, Сан-Хёк нигде не мог его найти.

- Понимаете ли... у нас есть одна, однако...

Он наклонил голову, когда увидел, как лицо работника магазина приобрело сложное выражение.

- Она у вас есть, так в чём же проблема?

- Мы извиняемся. В данный момент здесь нет персонала, способного установить программное обеспечение на этот продукт. Поскольку оно требует довольно сложного процесса установки...

- Оу...

Услышав ответ, Сан-Хёк вспомнил то, о чём позабыл, поскольку это было слишком очевидно.

- В нашем главном офисе есть несколько человек, однако сейчас они заняты... поэтому если вы подадите заявку на установку, то, думаю, вам придётся подождать как минимум месяц.

Это была правда. Устанавливать программное обеспечение для профессиональных капсул виртуальной реальности могли далеко не все. И в данный момент существовала очень высокая вероятность, что эксперты в этой области столкнулись с особыми клиентами.

- Тогда забудьте про установку программного обеспечения. Пожалуйста, просто поставьте оборудование.

В капсулах виртуальной реальности было совершенно невозможно подключиться к "Сети Мечты" без правильной установки программного обеспечения. Особенно это касалось высококлассных моделей для профессионалов, которую и хотел Сан-Хёк. Они требовали ещё более тонких настроек, поэтому месте с оборудованием требовалось отправлять и специалистов для установки программного обеспечения.

- Мне очень жаль, но этот предмет нельзя просто использовать сразу же после установки, поскольку он сильно отличается от шлема виртуальной реальности.

- Я знаю. Настройки скорости синхронизации повреждений и система проверки жизненных показателей, программы интеграции с "НВР". Неспециалисты не могут всё это полностью объяснить. Но... я могу, поэтому, пожалуйста, просто установите устройство.

- Как вы...

- Я тоже работаю в этой области.

Сан-Хёк не заморачивался насчёт объяснений, а поэтому просто сказал, что является экспертом в данной области. На самом деле, он им не был, Сан-Хёк просто использовал капсулу виртуальной реальности на протяжении столь долгого времени, что, по сути, знал больше, чем нынешние эксперты в этой сфере.

- Ах, вот оно как. Очень хорошо. Я немедленно подготовлю капсулу. Как я и сказал, цена

составляет четырнадцать миллионов вон, включая налог.

Не важно, насколько дороги были капсулы виртуальной реальности, но четырнадцать миллионов - это уже слишком. Поскольку стоимость массового производства одной капсулы составляла десятую часть от этой суммы, то такая цена казалась ещё более радикальной.

Фактически, столь высокая стоимость включала в себя плату за установку программного обеспечения, поэтому можно было сказать, что Сан-Хёк терпел здесь убытки, но в данный момент его основной целью было установить капсулу виртуальной реальности и как можно быстрее приспособиться к ней, а не размышлять об этих потерях.

Поскольку товар был в наличии, установка оборудования закончилась довольно быстро. Хотя самые важные настройки программного обеспечения сделаны и не были, Сан-Хёк мог произвести их сам.

Он не медлил и сразу же вошёл в капсулу, после чего начал настройку. По сути, все программы для машин виртуальной реальности могли быть настроены внутри создаваемого ими компьютерного пространства.

Как только Сан-Хёк вошёл в капсулу и запустил устройство, перед его глазами появилась белая комната.

Это была "комната D". Конечно, она представляла из себя не типичную "D-комнату", а не доделанную и не подключенную к "Сети Мечты".

- Давай-ка сперва начнём с синхронизации скорости...

Оказавшись в "комнате D", Сан-Хёк легонько топнул ногой. Вскоре перед ним появились экраны с различными сложными кодами.

Сан-Хёк приложил огромные усилия, чтобы избежать пучины отчаяния, в которую он погрузился, при этом всё потеряв, и то, что он сейчас делал, программировал "D-комнату", тоже являлось их частью.

Конечно, в конце концов все эти немалые усилия он прилагал, чтобы вновь бросить вызов играм виртуальной реальности, но, так или иначе, Сан-Хёк действительно был лучше большинства нынешних VR-программистов.

Он мастерски начал настройку комнаты. Хотя воспоминания Сан-Хёка и были немного туманны, поскольку эта модель капсулы была довольно "старой", они прояснились после того, как Сан-Хёк провёл внутри устройства довольно длительное время.

Проведя за настройкой около трёх часов, он смог идеально завершить программирование. Если

бы перед Сан-Хёком была более знакомая ему капсула седьмого поколения, то он мог бы закончить настройку за час, но в данном случае ему потребовалось больше времени, поскольку это было одно из устройств первого поколения.

Завершив все настройки, Сан-Хёк подсоединил свою "D-комнату" к "Сети Мечты". Если сравнивать, то это было похоже на установку операционной системы и подключению Интернета в прежние времена.

Поскольку Сан-Хёк установил соединение с Интернетом, нет, с "Сетью Мечты", ему, естественно, следовало убедиться, что всё работает правильно. В подобных случаях он всегда играл в "файтинги" виртуальной реальности.

По его мнению, игры подобного жанра отлично подходили для разминки. А поскольку в добавок они приносили и море веселья, Сан-Хёк временами наслаждался такими играми.

Хоть "файтингам" не хватало популярности по сравнению ВРММОППГ, у них тоже были свои поклонники, а в связи с этим и довольно большое количество известных брендов.

Сан-Хёк вошёл в самый популярный в данный момент "файтинг" виртуальной реальности - "Fantasy Tekken 4". На самом деле, в прошлой жизни он играл в эту игру, чтобы снять напряжение, когда его освободили из мастерской.

Ранее Сан-Хёк использовал ID "Громобой". Однако он не знал того, что само это ID вызывало ужас у новичков "Fantasy Tekken".

Согласно системе игры, существовало ранговое распределение, которое учитывало результат каждого спарринга, поэтому если высокоранговый игрок проиграет противнику, чей ранг больше тысячи, то количество его очков резко уменьшится.

В этом смысле Сан-Хёк был игроком с рангом больше десяти тысяч, однако рейтинг его побед, приближающийся к колоссальным девяносто пяти процентам, наводил страх на игроков всех рангов.

Так или иначе, "Громобой" был довольно известной личностью среди тех, кто играл "Fantasy Tekken", но вот сам владелец персонажа об этом не знал.

Конечно, поскольку в этой жизни Сан-Хёк впервые вошёл в "Fantasy Tekken 4", то создал новую учётную запись.

Как и всегда, он сыграл около десяти боёв для разминки. Некоторые люди считали, что между виртуальной реальностью и настоящим миром нет никакой разницы, однако это было неверно.

В виртуальной реальности всё было по-другому. Именно поэтому "разминка" в виртуальном

мире больше напоминала "разминку" разума, а не тела.

В более широком смысле "НВР" можно было рассматривать как скорость мыслительных процессов. Конечно, если углубляться в детали, то данный навык влиял не только на это, но, так или иначе, чем быстрее скорость мыслительных процессов, тем быстрее и точнее движения в виртуальной реальности.

Создав аккаунт с тем же именем "Громобой", Сан-Хёк легко выиграл все десять сражений и вышел из игры.

'Фух, думаю, я подрастерял свою форму, поскольку это было так давно.'

Он чувствовал себя немного неуютно, поскольку крайне долгое время наслаждался игрой в капсуле виртуальной реальности, будучи искалеченным, однако его нынешний контроль поверг бы в шок любого обычного человека.

Тем не менее это не соответствовало собственным стандартам Сан-Хёка.

- Нужно будет вернуть прошлые чувства, почаще заходя в игру.

Пробормотал он, кивнув головой.

Поскольку до официального запуска "Веной Жизни" всё ещё оставался месяц, Сан-Хёк собирался повысить свои навыки до максимума.

Поскольку он получил "свободу", которой у него не было в прошлой жизни, Сан-Хёк ещё чаще входил в "Fantasy Tekken" и постепенно восстанавливал свои прежние чувства. Однако из-за этого страдали новички.

Поскольку он одерживал одну победу за другой, то ему дали прозвище "Громобой шока и ужаса", как только он оказался среди лучших десяти тысяч игроков, где его время от времени ставили драться против самых высокоранговых противников.

Всё дошло до того момента, что на форумах сообщества начали говорить, что конечный счёт за день разнился в зависимости от того, сколько раз вы повстречали "Громобоя".

Конечно, Сан-Хёк даже не создавал аккаунта на подобных форумах, а поэтому и не знал, что среди пользователей бродят такие слухи. Так как он блокировал все голосовые сообщения и внутриигровые сообщества, то никак не мог узнать, как о нём отзываются.

Поскольку из-за опыта своей прошлой жизни Сан-Хёк перестал доверять людям, то собирался избежать любых возможных психических расстройств, оборвав все средства онлайн общения.

Так или иначе, время по-прежнему шло.

И наконец!

Наступило четвёртое марта две тысячи двадцать восьмого года. Произошёл официальный запуск открытой бета-версии "Вечной Жизни".

На самом деле, игру ждало довольно большое количество заядлых игроков, но поскольку разработчики давали слишком мало информации и, кроме того, внезапно объявили об открытом бета-тесте, то в данный момент о "Вечной Жизни" было больше негативных отзывов, чем позитивных.

Однако даже если бы весь мир плохо отзывался об игре, один единственный человек... Сан-Хёк, никогда бы не продумал про неё ничего плохого.

Он уже видел в какую великую игру превратилась "Вечная Жизнь", а поэтому... всё тщательно подготовив, ждал открытия серверов.

<http://tl.rulate.ru/book/23225/484110>