

В углу экрана вспыхнуло уведомление «Новый уровень».

— Ну наконец-то! — буркнула Даника. Она аккуратно вышла из игры, чтобы в последнюю секунду не потерять прогресс, откинулась в кресле и потянулась. Закатно-красные лучи солнца, падающие на ковёр под её ногами, уже рассеивались в сумерках.

Говорили, что новая система выдачи кармы в «Империи живого нефрита» гробит старые игры. Суть была в том, что игрок интегрировал свой прогресс из другой игры в аккаунт и получал за это очки кармы. Даника справедливо считала, что старьё, наоборот, получило на халяву второе рождение. Вот она, например, не прикасалась к этому профилю больше трёх лет, а теперь прокачала его на максимум.

Ради новой учётной записи в «Империи живого нефрита» она проходила уже двенадцатую игру. Уровень, снаряжение, валюта — всё это конвертировалось в карму и суммировалось. По слухам, за один аккаунт нельзя было получить больше 100 кармы. Даника же добилась максимум 96 — и то, интегрировав профиль, который прокачивала 7 лет.

Пустой аккаунт оценивался в 1 очко кармы. Возможность прокачать его никуда не девалась, но из одной игры можно было взять только один аккаунт и только один раз. Кроме того, учётная запись «Империи живого нефрита» ограничивалась сотней интеграций. Соответственно, стало очень популярно покупать и продавать аккаунты.

Будь Даника владельцем игровой студии, она бы, скорее всего, поддалась искушению продать пустые или заброшенные аккаунты, где не было никакой информации о владельцах. Впрочем, несколько заброшенных твинков и прогресс из самых старых оффлайн-игр она и так продала — благо, всё это сохранилось в архивах. Обычно она бросала монетку, чтобы решить, продать аккаунт или интегрировать его.

Накопив 936 очков кармы, она поняла, что до тысячи ей не хватает всего ничего — один аккаунт будет за глаза — и быстренько выставила на продажу всё остальное, пока был спрос. Затаив дыхание, она подала свою последнюю заявку на интеграцию.

«Империя живого нефрита» обрабатывала запрос так долго, что плашка «В обработке» уже начала не на шутку бесить. Наконец, на экране вспыхнуло сообщение: «Игровой прогресс принят. Начислено 69 очков кармы».

Данику раздирали противоречивые чувства. С одной стороны, для её целей этого хватало, а с другой она рассчитывала выручить больше 70 очков. Но все сомнения испарились, когда на телефон пришло уведомление: «У вас есть 1005 очков кармы! Хотите начать путешествие как дитя дракона?».

Она довольно улыбнулась и залезла в капсулу виртуальной реальности. За окном уже темнело. Капсула была чертовски неудобной, занимала половину крошечной квартиры, да ещё и дорого обходилась, но девушка оправдывалась тем, что использовала её не только для игр. Возможности медицинского мониторинга в этой системе были куда шире, чем в большинстве городских клиник. Поверхность регулировалась и была куда удобнее большинства кроватей. И, разумеется, игровой интерфейс был куда лучше всех существующих консолей.

Закончив, наконец, с подключением, Даника сердито нахмурилась — опять эти назойливые предупреждения прямо перед глазами! Да ещё и пишут самые очевидные вещи, словно объясняют ребёнку, что огонь горячий. Если в конце квартала останутся деньги, надо бы заказать пару симпатичных стикеров с героями игры и заклеить предупреждения.

* * *

— Приветствую, смертная! — начал Император Нефрита, едва Даника появилась в комнате создания персонажей. — Сегодня прекрасная ночь для приключений, не так ли?

Девушка лишь усмехнулась, оценив экстравагантный аватар персонажа-ИИ, и заявила:

— Я хочу прожить жизнь дракона!

— Драконы живут в небе, — сощурился Император Нефрита. — Тебе туда пути нет.

Даника удивлённо заморгала.

— Но я собрала больше тысячи кармы! Мне пришло уведомление! — запротестовала она.

Император Нефрита спокойно кивнул и повторил текст уведомления:

— Ты и правда принесла в мою империю 1005 очков кармы — настоящее сокровище, накопленное тобой в прошлых жизнях. И ты потратишь его, чтобы прожить жизнь как дитя дракона?

— Если дитя дракона — не дракон, то кто же? — удивлённо спросила Даника.

Рекламные баннеры все как один гласили «ДИТЯ ДРАКОНА» и изображали парящего в небе золотого дракона. Нигде не уточнялось, что даже после сбора 1000 кармы играть за драконов нельзя.

Император Нефрита вновь сощурился. Выражение его лица показалось Данике забавным, и она задалась вопросом, действительно ли он непись.

— Разумеется, полудракон, — ответил он, продолжая цитировать уже известные ей факты. — Смешанных рас не существует, только чистые и полукровки. Полукровки могут комбинироваться как угодно, но люди опробовали ещё не все комбинации. Выбрать человека можно безо всякой кармы. Маленькие гуманоидные существа — элементали — стоят 300 кармы. Можно стать пикси, гномом, этейном или наядой.

— А какие бывают полудраконы? — перебила его Даника.

— Самые распространённые полудраконы — это эльфы. Ещё есть дворфы, саламандры и...

— Стой, — снова прервала его Даника. — Эльфы и дворфы относятся к полудраконам?! — Это было самое натуральное жульничество! Почему форум и сайт до сих пор не завалены гневными сообщениями?!

— Да, — только и ответил Император Нефрита.

— Но погоди, ведь писали, что эльфа можно выбрать за 500 кармы! — возмущённо допытывалась Даника.

— Именно так, — кивнул Император Нефрита. — Полулюди стоят дешевле других полукровок.

— А что насчёт дворфов? — девушка уже начала выходить из себя.

— Дворфы — это полугномы-полудраконы. Прожить жизнь дворфа стоит 1000 кармы, —

невозмутимо ответил Император Нефрита.

Даника в бешенстве вышла из игры и бросилась на официальный сайт. Она перечитала немногочисленные официальные посты с описаниями рас и поняла, что Император Нефрита ни капельки не соврал. Она просто никогда не хотела играть за дворфа и не заметила, какая там цена. Собственные странички были только у классических фэнтезийных рас. Полулюди-полузвери (например, русалки и кентавры) стоили всего 250 кармы. Полулюди-полуэлементали (такие как гоблины и феи) и вовсе обходились в 150 кармы.

Она снова залогинилась, чтобы получить доступ к поиску по форуму. Первый полезный пост претенциозно звался «записка от первого дворфа-кузнеца». Автор написал лишь:

«Вы в прямом смысле проживаете жизнь ребёнка-дворфа. Если вы не очень-то терпеливы, эта раса не для вас».

Второй и последний полезный пост был от некоего UnicornLove и гласил:

«Никогда не думал, что единороги — это полудраконы. Но логично, на самом деле: магия в крови, рога и копыта по крепости сравнимы с алмазами... девушек любят похищать, опять же. Правда, я не сказать, чтобы этим промышляю».

Снова заходя в «Империю живого нефрита», Даника невольно задавалась вопросом: сколько ещё людей сумели накопить тысячу кармы? Она прокачивалась везде, где могла, с тех пор как узнала о системе интеграции. Игру тестировали шесть месяцев, после релиза прошёл ещё месяц. Карму нельзя было купить за донат, но можно было заработать в игре.

По её подсчётам выходило, что сыграть за дитя дракона пытались уже сотни, тысячи людей...

<http://tl.rulate.ru/book/28460/1149866>