Глава 1.

Кровавый Бой

-Ради бога! Я и так слишком долго ждал!

Жаловался молодой человек.

- Знаете что? Я даже не завтракал. Вы хотя бы съели гамбургер! Пробормотал Уэйн.

Уэйн Рено, мой приятель плюс сосед по комнате. Мы знакомы с детства. Один и тот же класс в средней школе, так же и в старшей школе, и даже в колледже. Он даже был определён в ту же комнату в общежитии что и я.

Мы играли в игры вместе со средней школы. Игровая комната в доме Уэйна была нашим любимым местом отдыха! Теперь мы поступили в университет и живем в двухместном номере. Это потому, что я одиночка. Кроме Уэйна, у меня не так уж и много друзей. Теперь мы первокурсники, и сейчас у нас достаточно свободного времени до начала наших курсов. Было бы неплохо играть в игры и в общежитии!

Семья Уэйна довольно богата, они занимаются бизнесом, связанным с недвижимостью. Я не знаю точно, насколько он богат, но определенно не богаче меня. Он получил свою собственную игровую комнату рядом со своей спальней, где находилось несколько десятков игровых автоматов и приставок, все из-за его семьи! Однако, у меня в семье будет посложнее. Мой отец управляет многонациональной корпорацией под названием "Корпорация Судьбы Дракона". Корпорация не имеет определенного бизнеса и целей. Мы делаем все, что выгодно для развития бизнеса. Вообще, наш основной источник дохода - специализированные военные проекты.

Мм? Вы не знаете, что такое «специализированный военный проект»? Это производство, где создают спец. оружие, некоторые из них это - биологическое, электронное, космическое и так далее. Оружие, которое требует высокоразвитых технологий и в основном не используемое, по этому ее мы практически не производим. Если бы я не был наследником семьи, я бы не знал, что наша корпорация производит эти вещи! Мой дедушка передал корпорацию моему отцу, и теперь она вторая по величине в мире. Моему отцу принадлежит 51% акций. Я не знаю точно, сколько они стоят ... Но это должно быть больше, чем прошлогодний ВВП(п.р. что-то вроде стоимости выпускаемого продукта) нашей страны. Моя мама - президент компании "Zhong Hua Company".

В отличие от папы, она сама начала свою карьеру, как глава компании, таким образом, ей принадлежит 78% акций. Ее компания не большая, но ее доля составляет примерно где-то более нескольких сотен миллионов. По сравнению с Dragon Fate(п.р. Драконьей Судьбой), это как капля в море! Из-за богатой семьи у меня не было обычного детства. Куда бы я ни пошел, за мной следуют сотни телохранителей. Даже когда я в туалете, небольшая группа людей должна была образовать вокруг меня круг (и конечно, спиной ко мне!). Мои родители всегда заняты своей работой, на мой десятый день рождения у каждого из них были деловые встречи по подписанию каких-то контрактов! А из-за охранников, с которыми я не мог ни с кем подружиться, а также из-за того, что большинство людей, которые пытались общаться со мной, так вели себя в основном из-за денег, мне очень нелегко доверять друзьям.

В результате Уэйн теперь мой единственный друг (на самом деле мои родители надеются, что таким образом я стану счастливее), и моя семья начала пытаться заставить меня чувствовать себя нормально, не беспокоясь ни о чем-либо. Так что моя личность теперь скрыта, отец использовал некоторые связи, чтобы помочь изменить информацию обо мне в документах. Теперь большинство людей не знают, есть ли у моего отца ребенок или нет, не говоря уже о том, кто я для него. Лучше всего то, что вместо сотни охранников-сталкеров теперь осталось несколько скрытых людей, и я могу ходить на учебу, как и все остальные. (Вместо того, чтобы ходить в начальную школу, я занимался с учителем, работающим исключительно в семье Уэйна, мы учились вместе). Такое детство стало причиной моей одинокой личности!

Есть еще одна причина, по которой мне трудно заводить друзей: моя внешность и голос. Я не выгляжу ужасно, скорее наоборот, я красавец! Да, все верно я симпотяга. Я бы выиграл несколько наград, если бы участвовал в конкурсах красоты по всему миру. Но проблема в том, что по комплекции у меня не совсем мужественное тело. Я не транс, а с биологической точки зрения на 100% мужчина, у меня есть все, что должно быть у мужчины, и у меня нет того, чего не должно быть, и даже мои сексуальные предпочтения совершенно нормальны. Но! 99,99% людей поймут меня неправильно, если попытаются угадать мой пол, не зная его заранее!

(Гх!) Каждый раз, когда кто-то из гостей посещает мой дом, первый комментарий будет таким: Господин Президент, ваша дочь просто потрясающая! Да, первое впечатление большинства людей на меня - супер симпатичная маленькая девочка, и по некоторым причинам кажется, что я никогда не происходило изменения голоса, я могу говорить как ребенок, что делает задачу различить мой пол еще труднее! Представьте себе, группа парней смотрят на меня и пускают слюни, зачем мне такие друзья?! На мой взгляд, я никогда не испытывал нормальной школьной жизни.

Если посчитать до нынешнего момента, то было около 200 случаев, когда я пугал группы мужчин в мужском туалете! Таким образом, Уэйн единственный, кто считает меня своим приятелем и лучшим другом. (Его не привлекает моя красота, вероятно, потому что он вырос со мной, он ничего не чувствовал, когда мы были младше, и теперь он привык к этой внешности. Уэйн тоже любит красивых девушек, он жаловался, что не найдет подружку из-за меня - так как я поднял его стандарт! Ну, я почти уверен, что он напрягается, когда встречает какую-либо девушку.)

Сегодня мы встали в очередь за новейшей онлайн-игрой, [Zero]. Это день релиза, первые 10 тысяч игроков, заявивших о своем аккаунте, могут получить специальный подарок. Подарок - VR Шлем, специально разработанный для [Zero], плюс случайное скрытое внутриигровое вознаграждение. Шлем не представляет ничего особенного, сейчас же 2062 год, стоит всего 300 юаней, не так уж и дорого. На самом деле это случайная скрытая награда куда заманчивей. Фактически, [Zero] является продуктом сотрудничества между корпорацией моего отца и крупнейшей в мире компанией - "Ассоциацией встречной торговли Европейского Союза"(п.р. это и есть крупнейшая компания в мире). Моя мама и ее компания, будут управлять игрой. Но отец сказал, что я не должен пользоваться этим, я должен ждать в очереди, если я хочу создать свою учетную запись.

Итак, поэтому мы здесь!

О, я забыл представиться. Меня зовут Сайрин, я из Нью-Нанкина. Я думаю, что вам, возможно, нужно знать об этом "Новом Нанкине". В 2012 году произошел крупный военный конфликт между Китаем и Японией из-за проблем, связанных с границей океана. Это переросло в масштабную войну. Во время войны Япония запустила к нам 37 тяжёлых топливных воздушных

взрывных ракет, 36 из которых были перехвачены системой перехвата, и направлены в космос (эта система является самой первой успешной военной сделкой Dragon Fate, когда мой дед еще был президентом), но после взрывов по всему городу Нанкин, это место было сожжено до основания.

Число погибших более чем в 4 раза превысило общее число жертв во время резни в Нанкине во время Второй мировой войны, где погибло 1,35 миллиона человек. В качестве мести мы взорвали корковую бомбу на острове Хонсю, отправив ее под водой Тихого океана (сегодня у Японии осталось только три главных острова). В результате цунами сильно пострадали соседние страны, за это Китай заплатил около 5,22 триллион юаней в Южную и Северную части. А этот «Новый Нанкин» был построен на руинах разрушенного города.

-Смотри, они открыли двери!

Уэйн вытащил меня из моих мыслей.

Теперь нам нужно напрягать каждую мышцу, чтобы двигаться вперед. Черт возьми. Упорядоченная очередь больше не в тот самый момент, когда они увидели, как открылась дверь. Толпа толкнула меня в зал, не позволяя мне вообще касаться земли. В зале еще более хаотично. Он не большой, и здесь уже набито около трех тысяч человек. Я предполагаю, что есть по крайней мере еще десять тысяч снаружи, пытающихся войти. Уэйн был позади меня, но его теперь нигде нет. Должно быть, поток людей увел куда-то.

Впереди уже начались продажи аккаунтов, теперь я должен проскользнуть поближе, чтоб получить себе один. Служба безопасности старается изо всех сил поддерживать порядок ... безрезультатно. «Помогите ...» Я услышал слабый зов о помощи, он пришел из-под меня? Я попытался опустить голову и увидел, как кто-то упал на землю, и, очевидно, не может встать. Эта бедная душа обязательно умрет, если так пойдет и дальше. Я пытался оттолкнуть окружающую толпу. И используя свое плечо, чтобы не дать им вернуться, вытянул одной рукой и притянул к себе сбитого с ног человека.

Теперь я ошеломлен. Тот, кого я только что спас, - это красивая девушка, похожая на спущенного ангела! Красивее меня! Я не встречал много таких симпатичных девушек, и мало кто хочет идти рядом со мной -ведь я привлекал все внимание! Она выглядит несчастной со всеми следами на ней, но это не покрывает ее абсолютную красоту.

"Большое спасибо, сестренка!" Хотя голос приятно слышать, я все равно чувствую себя дерьмом. Другой! Неправильно понятый!

"Все в порядке. Я не могу просто смотреть, как ты умираешь от вытапывания, не так ли? Нужна ли я, чтобы вывести тебя из зала?" Я сразу же пожалел, сказав это. Если я действительно отправлю ее, я не знаю, смогу ли я вернуться снова и захватить аккаунт с 10 000 лучших игроков. Кроме того, игра выпускается по всему миру в то же время, даже если главная издательская компания находится здесь, в Нью-Нанкине, у нас, вероятно, может быть не более 3-5 сотен учетных записей.

"Нет! Я хочу аккаунт!" Какое облегчение.

"Хорошо, тогда следуй за мной близко!"

Мы продолжали пробиваться к стенду, и я смог пробиться. Измученный, я наконец-то поплыл к киоску. Да, поплыл!. Мои ноги никогда не касались земли. "Счет, пожалуйста!" Я крикнул

продавщице.

"Учетная запись здесь тоже!" Девушка также добралась до стенда.

Продавщица быстро передала нам два шлема. «Учетная запись находится внутри шлема. Читайте инструкции, если есть какие-либо вопросы».

Другого пути нет, мы должны снова протолкнуться сквозь толпу к выходу. Мы наконец вышли. Глядя на плотную массу толпы снаружи, я даже не знаю, как я туда попал. Я услышал задыхающиеся сзади и снова посмотрел на девушку.

"Спасибо! Меня зовут Лика, Лика Лин. Если бы не ты, большая сестренка, я бы, наверное, умерла там! Не говорю уже о счете!" Она протянула руку.

Я пожал эту черную (это должна быть белая) руку и пока не хочу объяснять. Мы, вероятно, больше не увидимся. «Не за что. Поскольку у нас обоих есть аккаунт, дайте мне ваш ИД, и я отправлю вам сообщение, когда буду в игре».

"Конечно!" Лика записала свой ИД из шлема и передала его мне. "Я пойду сейчас. Давай поговорим позже!"

«Хорошо!» Наблюдая за ее уходом, я оглянулся на толпу. Кажется, невозможно найти Уэйна, поэтому я начал возвращаться в общежитие.

Я наконец прибыл в нашу комнату, но Уэйн не вернулся. Я начал есть завтрак, который я взял по дороге, читая инструкцию. Официально игровой сервер открывается сегодня в 8 часов вечера.

Инструкций не так много, всего 17 страниц. Кажется, что 10 тысяч учетных записей связаны со шлемами, фактическая учетная запись не важна, важен только шлем. При первом входе в игру шлема система будет считать использованную учетную запись одаренной и инициализировать процедуру вознаграждения. Конечно, каждая учетная запись может войти только один раз, используя два шлема и войти в одну учетную запись дважды невозможно. Система распознает только первый вход. Второй будет игнорироваться.

В инструкции также упоминается, что каждый человек может использовать только один аккаунт. При первом входе в систему шлем сканирует мозговую волну пользователя и радужную оболочку, а затем связывает их. После привязки никто другой не сможет использовать аккаунт. Этот метод полностью предотвратил подкачку и взлом аккаунта. Личность каждого человека также будет привязана к учетной записи. Никто не может зарегистрировать второй. Все остальные инструкции опущены. Это только говорит о том, что вы можете спросить системного NPC один раз внутри игры.

Уэйн вернулся, когда я только что закончил читать.

"Как оно было?"

Депрессия написана на лице Уэйна: «Забудь об этом. Меня вытолкнули с самого начала. Я даже не видел шлем! У тебя есть ?!» Уэйн увидел мой шлем. «Ну, ничего страшного. Я не профессионал. С нормальным аккаунтом все в порядке».

«Не беспокойся. Когда я выровняюсь, я помогу тебе, это будет быстрее, чем другие». Я утешил его.

"Сделка! Не забывают это!"

Я пообедал рано и немного поспал, чтобы подготовиться к работе всю ночь. Я проснулся в 7, поужинал и стал ждать запуска игры. После мучительного ожидания (на самом деле меньше получаса) уже 8 вечера!

<http://tl.rulate.ru/book/30383/651802>