

Если сомневаешься, атакуй.

Люди почитают силу, а не пассивность.

- Отец.

"Как вы можете видеть, это как постоянно жить своей мечтой", - произнесла молодая белокурая продавщица. У нее имелись как очки, придававшие ей немного чудаковатый вид, так и стратегически расстегнутая пуговица на блузке.

Ага, подумал я. Постоянно. Или пока я не умру. Или пока у меня не кончатся деньги. Или пока не отключат сервера игры. Или еще куча других возможностей.

Но все равно, продукт был потрясающий. Первая игра, поддерживающая длительные погружения. Более того, это была первая многопользовательская онлайн ролевая игра, MMORPG, в которую можно было играть с использованием технологии Включенной Реальности.

За этой технологией, которая 'разговаривала' напрямую с мозгами, стояла компания V-Soft. С помощью нее пользователю начинало казаться, что его переместили в другую реальность. С тех пор, как пять лет назад, про технологию узнали все желающие, компания отказалась предоставить кому-либо право разработать свою MMORPG, а сами они выпустили игру лишь сейчас.

"А что насчет денег? Я могу ввести туда какое-то количество наличных?"

"Конечно! Я имею в виду, что у нас политика минимального вмешательства. Кому понравился бы какой-нибудь работник V-Soft с кучей прав, который постоянно вмешивался бы в его жизнь? Или какой-нибудь супермощный игрок, появившийся лишь потому, что в этом мире он богат? Но давайте будем честными, нам будет невыгодно мешать кому-то, кто и вправду заинтересован начать новую жизнь с полным комфортом. Это правда, правда интересно".

Она глядела на меня, ожидая ответа. Ее голубые глаза как будто спрашивали, "а ты достаточно хорош для того, чтобы спросить".

"Насколько интересно?"

"Ну, вы можете покупать внутриигровую валюту". Она наклонилась поближе, как будто хотела убедить меня в самой лучшей в жизни возможности. "Минимальная сумма - десять долларов, за десять серебряных монет. Максимально - десять тысяч долларов в месяц на игрока, за сотню золотых монет".

Валия Онлайн, игра, в которую я собирался поиграть, имела довольно стандартную систему валют: бронзовые деньги считались наименее ценными, серебряная монета стоила сотню бронзовых, золотая - сотню серебряных, а платиновая - тысячу золотых.

Трейлер, посвященный игре, показывал эльфа двадцатого уровня, покупающего обычный меч за пятнадцать золотых. Это означало около полутора тысяч долларов за базовый предмет обмундирования. Они там с ума сошли. И что самое противное - люди будут за это платить, игра еще до запуска стала чрезвычайно популярной, и если она выполнит все обещанное, уже через несколько недель в нее будут играть миллионы.

В то, что она сказала, было легко поверить: они вмешивались по минимуму, но они не были сумасшедшими, чтобы игнорировать богатых игроков, желающих заплатить - а таких было много. Инвестировать настоящие деньги в игровые не входило в мои планы, но жаловаться на высокие тарифы тоже не стоило. Из-за этого были счастливы как обычные игроки, так и богатые ублюдки. К несчастью, такие цены продержатся, скорее всего, лишь до момента формирования черного рынка.

"Конечно же", - продолжила она, - "мы будем продавать многочисленные эксклюзивные вещи, имеющие исключительно косметическую ценность, которая никак не повлияет на игровой баланс. Знаете, вещи, которые заставляют оружие или броню светиться, а также возможность сменить имя вашего персонажа".

Это было ожидаемо. Сейчас ни одна игра не выходит без подобных вещей. "Шляпы", - как называли их игроки, хотя никто не знал почему.

"Это звучит резонно, но я лишь студент юридического факультета с несколькими миллионами долларов. Мне нужно оставить кое-какие сбережения для будущих детей". Я показал ей свою лучшую улыбку, не желая, однако, показаться назойливым. Она была довольно красивой.

Красивой, но совершенно не заинтересованной. Ее улыбка не исчезла, но она снова откинулась на кресло.

Думаю, мужчина, который собирается провести в стазисе неопределенное количество времени не стоит того, чтобы заводить с ним роман.

"Конечно, ничего страшного. Мы хотим, чтобы нашей игрой наслаждались игроки из всех социальных слоев!"

Конечно же, вы хотите. Четыреста баксов в месяц после первого бесплатного. Любой бедняк может перестать работать на год, заплатив четыре тысячи восьмьсот долларов за год беззаботной жизни.

Несмотря на мои мысли о социальной справедливости, я знал, что это довольно дешево. Большинство людей тратят на месяц своей жизни гораздо больше чем четыреста баксов. В

моем случае я попаду в арендованную капсулу виртуальной реальности, и смогу забыть о счетах, пока не кончится мой контракт, или я сам не захочу уйти. А если бы я захотел взаимодействовать с реальным миром, не покидая игры, я мог бы просто позвонить кому угодно прямо изнутри. Если у кого-то был дом, его можно было продать, и весь остаток своей жизни провести в такой арендованной капсуле.

Конечно же, имелись и такие, кто хотел играть в своем доме. В таком случае они платили лишь пятьдесят баксов в месяц, но им нужно было купить свое оборудование виртуальной реальности. Самое дешевое стоило пять тысяч долларов и представляло собой простой шлем, называемый VirBridge, совсем не покрывающий все тело целиком. Это был лучший выбор для игроков, которые играли нечасто, либо которым нужно было регулярно покидать игру. Однако я собирался засесть в игре надолго.

Посмотрев в ее расстегнутую блузку, у меня вдруг возникла мысль, - "А как насчет секса?"

Ее глаза на секунду расширились, и она рефлекторно скрестила руки. Скорее всего, обычно она имела дело не с такими бесстыдными игроками.

Тем не менее, ведя себя как профессиональный продавец, она не перестала улыбаться.

"В Валии вы можете делать все, что угодно. Любой NPC может стать вашим любовником, если вы правильно поступите". NPC называли всех существ, которые не являлись игроками или монстрами. Чаще всего они контролировались искусственным интеллектом, ко всеобщему недовольству Активистов по Борьбе за Права ИИ. "Эти же правила относятся, конечно же, и к любому игроку. Кроме того, мы очень серьезно относимся к недавно принятым законам об играх, поэтому у нас не будет внутриигровых борделей, и мы ни в каком виде не потерпим сексуальное домогательство".

Секс в виртуальной реальности не являлся чем-то новым. Им можно было заниматься как с NPC, так и с другими игроками, которые имели свои устройства. Говорят, что некоторые пары предпочитали заниматься сексом в симуляторах - там они могли кончать без усталости, и пробовать позиции, которые не смогли бы повторить своими реальными телами.

"Хорошо. Дайте-ка посмотреть на бумаги".

Ее улыбка стала еще более ослепительной. На несколько минут она покинула небольшую комнату.

* * *

"Джек, я умоляю тебя, не трать свою жизнь на это. Твои родители..."

"Мои родители мертвы, Ричард", - сказал я, прерывая седого адвоката моего семейства. "Я убил их,

понимаешь?"

"Это был несчастный случай! Ты должен остановиться..."

"Не должен, и не буду! Я залезаю в эту чертову капсулу. Да, у меня есть обязанности - я должен завести ребенка, и передать ему заработанные семьей деньги. Но я..."

"У тебя есть обязанность быть счастливым! Именно этого они хотели! Счастливой жизни для их ребенка!"

"Этого ты не знаешь! Ты не знаешь их, как знал я! Когда мне было четыре года, они научили меня, как разобратся с детьми, которые издевались надо мной на чертовой детской площадке! Они не были святыми, они были ублюдками и тиранами, но все же являлись моими родителями, а я их убил!"

"Джек, ты..."

"Я забираюсь в капсулу, как и говорил! В итоге у меня будет жена. В каком-то далеком будущем у меня будет семья, но на этом все. Что бы я не делал, я всегда буду помнить, что именно я начал пожар. Только в игре я могу об этом забыть. Да, я сбегаяю! Если хочешь, назови меня трусом, мне похер. Просто сделай так, чтобы месячные счета постоянно оплачивались, и не вытаскивай меня из капсулы, если, конечно, не наступит конец света".

"Джек..."

"Ричард, я приказывают тебе, как чертов босс. Ты понимаешь мои приказы?"

"Да", - устало сказал он. "Да, понимаю. Но ты - не мой босс, ты мой клиент".

"Ага, постоянно повторяй себе это. Когда-нибудь ты даже сможешь поверить в то, что мой отец не считал тебя своим щеночком".

Он посмотрел на меня с болью в глазах, но я проигнорировал этот взгляд, покинув комнату. Уже довольно долго я так не взрывался, и мне было немного стыдно, но он сам начал говорить на запретные темы, и очень хорошо об этом знал.

Если бы я полностью вернулся к старому стилю жизни, то мог бы пригласить в гости некоторых бывших. Игра начиналась лишь через неделю, и мне показалось, что ее создали евнухи. Что, никаких борделей? Да ладно!

* * *

Доктор серьезно посмотрел на собравшегося-быть-игроком.

"Джек Санни Карпентер Макхолен, вы уверены, что хотите пройти через эту процедуру? По закону я обязан проинформировать вас, что существует ноль запятая ноль ноль ноль ноль один процент вероятности вашей смерти. Вы можете отказаться прямо сейчас, и получите обратно всю вложенную вами сумму".

Это было сделано чертовски хорошо. Они даже записывали мой ответ на диктофон. Примерно один человек из десяти миллионов никогда не проснется после попытки попасть в иной мир в капсуле для долговременной игре. Мне нравились мои шансы.

Вопрос был лишь формальностью. Я прошел кучу психологических и медицинских экзаменов, а также прослушал о данной процедуре двухчасовую лекцию. Сказать по правде, это меня успокоило. По крайней мере, хотя бы в этот раз коллеги моего отца, политики, сделали что-то так, как надо.

"Я уверен. Пожалуйста, продолжайте".

"Хорошо. Я начну процедуру. Хорошей игры, сэр".

Доктор вставил иглу мне в руку.

Вскоре наступила темнота.

* * *

Через десять минут после создания своего персонажа, я снова, зачарованный, дотронулся до каменной стены. Я мог почувствовать ее текстуру, ее неидеальность, ее холодность. Запах был металлическим, и повинуясь неведомому импульсу, я облизал ее, почувствовав во рту уникальный вкус камня. Даже плюнув на пол несколько раз мне не удалось от него полностью избавиться.

Эта игра прекрасна.

V-Soft как-то уже выпускала игру, самую первую игру для новой технологии виртуальной реальности. Ее разработали, чтобы показать возможности данной штуки, но все же она была гораздо беднее. Когда появилось первое видео по Валии Онлайн, в котором мужчина оглядывал из замка небольшой городок, люди подумали, что это просто трейлер к какому-то фильму. Компании пришлось все объяснять.

Хотя компании часть обманывали своих клиентов различными скриншотами и видео, которые были гораздо лучше, чем законченный продукт, V-Soft, наоборот, преуменьшил свои возможности.

Я не мог найти никакой разницы с реальным миром. Высокий уровень детализации был не в новинку в старых играх с виртуальной реальностью, но здесь все казалось на другом уровне. Не только зрение и слух, но и остальные чувства были переданы идеально точно.

Четыреста баксов за то, чтобы тебя перенесли в альтернативную реальность? Теперь мне казалось, что это чересчур дешево. Я надеялся, что цена на несколько сотен долларов возрастет, и в игре не появится куча раздражающих ребят, уничтожающих ценность игры для всех остальных.

Единственное, что не давало мне поверить в реальность этого мира - так это вещи, плавающие на периферии моего зрения: цветные шкалы с цифрами, часы, восклицательный знак в прямоугольной кнопке, а также текст "Добро пожаловать в Валию Онлайн". Здравый смысл подсказывал мне, что нужно потратить некоторое время, чтобы разобраться со своими чувствами, и разработать план.

К черту здравый смысл. Мне нужно увидеть больше!

На мне были одеты оборванные серые вещи, а сам я находился в каменной комнате с запертой металлической дверью и полным отсутствием мебели. Весь свет исходил из-под двери. Я слышал, что с другой стороны потрескивает огонь. Чтобы увидеть больше, мне нужно было выйти, а для этого кто-то должен был открыть эту чертову дверь.

Так что, я сделал именно то, что сделал бы на моем месте любой уравновешенный человек.

"Огонь!" - закричал я на пределе возможностей легких, пытаюсь звучать как можно более отчаянно. "Помогите! Пожар!" Чтобы добавить реализма к панике, вызванной пожаром, случившимся в подземной клетке, сделанной из камня без всякой мебели внутри, я постоянно колотил по металлической двери ногой. Звук был рыхлым, и довольно громким. "Пожалуйста, помогите мне! Я умираю! Пожар!"

"Заткнись!" - услышал я хриплый мужской голос с другой стороны двери. Джекпот!

"Мне нужна помощь! Пожалуйста! Здесь пожар! Я горю! Пожар!"

"Заткнись, сказал!" (это не ошибки, это акцент данного существа - прим. перев.)

"Помогите мне! Огонь! Помогите!" - продолжал я орать и колотить по двери.

С другой стороны двери послышался тяжелый удар. "Я сказал тебе зоткнуться!" Я не подчинился. "Теперь я zostавлю тебя! Ты пожилеешь, что миня нервируишь!" Дверь открылась. Камеру залило светом, и я увидел существо, пришедшее прямо из ада.

Оно было похоже на незаконченного человека: у него не было носа, на некоторых частях

головы кожа отсутствовала, и я видел мышцы. На голове имелось лишь несколько прядей волос. Его зубы большей частью сгнили или отсутствовали, от существа исходил отвратительный запах.

Я опознал его вид, исходя из опыта в других играх: упырь. Как только я это сделал, над его головой появился плавающий текст:

Упырь <?>

<http://tl.rulate.ru/book/42661/972979>