

### Глава 3

Хэ Фан, страдающий от социофобии, не выходил из дома три года. Мусор забирали уборщики, еду доставляли курьеры, посылки приносили посыльные. Чтобы избегать социальных контактов, он довёл свои домашние навыки до совершенства — мог даже ремонтировать простую бытовую технику, полностью обеспечивая себе жизнь в изоляции.

Технологии развивались, и Хэ Фан верил, что сможет бесконечно избегать общения с людьми.

По крайней мере, так было до трёх дней назад.

Три дня назад этот курьер внезапно позвонил ему. Когда Хэ Фан отказался снять трубку, курьер начал присылать нескончаемый поток голосовых сообщений — его идеальный голос вызывал у Хэ Фана мурашки по коже.

Но ведь он чётко указал в заказе, чтобы оставили еду у двери!

Он даже отправил отдельное сообщение курьеру для подстраховки!

Более того, он указал номер заказа в примечаниях, даже скопировал его отдельно!

Но этот курьер просто игнорировал всё, продолжая слать голосовые сообщения и настаивая на личной доставке!

Хэ Фан был настолько раздражён, что чуть не оставил отрицательный отзыв.

Но тут его осенило — сегодня он ведь заказал еду через другое приложение. Почему снова тот же курьер?

Неужели курьеры подрабатывают на всех платформах одновременно?!

Внезапно Хэ Фан услышал звонок в дверь. Напряжение мгновенно достигло предела — он застыл перед дверью, как перед смертельной опасностью, представляя сцены вторжения террористов, по спине стекал холодный пот.

Звонок не прекращался целую минуту.

Хэ Фану казалось, будто прошла вечность.

Наконец, из-за двери донёсся тот самый мелодичный мужской голос: — Клиент, я оставил ваш заказ у двери. Не забудьте забрать.

В тот же момент прозвучал сигнал уведомления. Хэ Фан торопливо выключил звук и проверил сообщение — на платформе пришла фотография его двери с сиротливо стоящим на полу пакетом.

Хэ Фан начал нервно расхаживать у входа, многократно проверяя в глазок, не притаился ли кто-нибудь снаружи.

Внезапно ему пришла мысль — он бросился к окну, чтобы украдкой проверить, видно ли фигуру уходящего курьера.

Наконец в поле зрения попала чья-то фигура. Несмотря на расстояние, Хэ Фан мог разглядеть отличное телосложение — широкие плечи, узкую талию, стройный силуэт. Даже в униформе

доставщика эти совершенные пропорции были очевидны. И... золотистые волосы?

Крашенные?

Этот золотой цвет был невероятно красивым, как солнце — длинные волнистые локоны, казавшиеся шелковистыми. Единственная ассоциация, которая приходила Хэ Фану в голову — золотоволосые красавицы из интернета. Но голос явно принадлежал мужчине, и судя по фигуре... очень высокому.

Внезапно незнакомец, словно почувствовав наблюдение, начал оборачиваться. Хэ Фан молниеносно задернул шторы, и без того тёмная комната погрузилась в полный мрак.

Выждав пять минут, Хэ Фан осторожно приоткрыл краешек шторы — курьера не было видно.

Проверив глазок — никого.

В тихом коридоре приоткрылась дверь, из неё высунулась бледная, тонкая рука, быстро схватила пакет и утянула его внутрь. Раздался громкий стук захлопнувшейся двери.

Глядя на свой с трудом добытый ужин, Хэ Фан чуть не разрыдался. "Почему нельзя вернуть прежних курьеров, которые молча оставляли заказ в лифте?"

Открывая упаковку с едой, Хэ Фан одновременно искал на официальном сайте "Пустоты перезапуска" информацию о сетевом режиме, пытаясь узнать больше о "Лесе Кошмарных Зверей".

"Пустота перезапуска" была однопользовательской игрой, где каждый аккаунт получал случайный участок земли для развития. Дизайн локаций и строений полностью зависел от игрока.

В игре имелся симулятор прогресса, моделирующий скорость развития реального города со всеми потребностями. Случайные природные и социальные катастрофы, вроде эпидемий, при отсутствии адекватных мер могли превратить город в пустыню, требующую долгого восстановления экосистемы.

Трудоёмкость и продолжительность строительства, вкуче с чередой абсурдных условий, превратили "Пустоту перезапуска" в крайне непопулярную игру с момента выхода.

Хэ Фан зарабатывал на написании игровых руководств. Изначально он просто хотел сделать гайд, но вскоре обнаружил, что эта игра не поддаётся стандартным подходам.

Однако случайные события в игре позволяли создавать забавные видеоролики с неплохими просмотрами, хотя это не спасало от постоянного оттока игроков.

Хэ Фану повезло с локацией — природные условия с горами, водой и богатыми ресурсами.

За три года он воссоздал в игре свой родной городок, и к настоящему моменту получилось довольно убедительно.

Наконец Хэ Фан нашёл краткое описание предыстории сетевого режима:

"Сто лет назад первое семя кошмарного зверя было обнаружено в центре пустыни. Известный профессор ботаники доставил его в полевую лабораторию. Через десять дней связь с лабораторией оборвалась. С этим центром в качестве эпицентра семена кошмарных зверей

внезапно распространились..."

Хэ Фан несколько раз перечитал текст, пытаясь понять суть.

Подводя итог, он понял, что семена кошмарных зверей подобны гибриду пыли и вируса.

Семена настолько микроскопические, что становятся видимыми только при массовом скоплении.

Они паразитируют на всём, что обладает "жизненной активностью" — животных, растениях, даже следах жизнедеятельности.

Заражённый организм ускоренно выделяет энергию, способствуя распространению семян. Достаточно прямого контакта с кожей или даже кончиком волоса, чтобы произошло заражение.

Хэ Фан вспомнил вора редиски, облачённого в тяжёлую растительную броню.

Значит, броня служила барьером против заражения? Или, возможно, замедляла процесс инвазии, давая больше времени для борьбы?

Но если контакт с кожей приводит к заражению, как же тогда снять броню? Как её вообще можно менять?

Хэ Фан терялся в догадках, но на официальном сайте не было никаких подсказок.

— И нужно было превращать нормальный градостроительный симулятор в постапокалипсис? — проворчал Хэ Фан, наливая себе стакан воды. — Неужели сейчас игра обязана спасти мир, чтобы считаться игрой?

Обновлённый игровой сюжет описывался слишком скупо. Хэ Фан попытался найти руководства в сети, но безуспешно.

"Какой унылый сайт", — подумал он. "Может, дело в том, что сенсорные капсулы слишком дорогие? Хорошо, что мне повезло выиграть свою в розыгрыше".

Размышляя о реалистичности игры, Хэ Фан поражался создателям. Такие детализированные игровые пространства были лучшими в мире — с ними можно было бы разбогатеть в любом другом жанре. Почему же они решили возиться с симулятором экономики?

Вернувшись в сенсорную капсулу и войдя в игру, Хэ Фан увидел огромную панель управления.

На экране подробно отображались все события, произошедшие за время его отсутствия, включая мельчайшие детали.

Внимание Хэ Фана привлекла странная цифра.

— Почему лояльность жителей опять выросла?

С самого начала игры этот показатель неуклонно повышался, а теперь абсурдно превысил три тысячи процентов.

Хэ Фан несколько раз сообщал об ошибке, но не получал ответа.

Его взгляд зацепился за новую деталь — внизу панели появилась статистика оборонительных сил.

"Раньше такой опции не было?"

Открыв страницу защиты, он обнаружил три пункта.

Защитная сила города: "Дорогой, уважаемый господин правитель! Ваш город построен идеально, все объекты сбалансированы, заселённость жителей — 100%, уровень счастья — 3788%! Такого совершенного города невозможно найти, вы, должно быть, самый лучший правитель! Хотя защитные силы и недостаточны для отражения внешних атак, дорогой правитель наверняка заботится о безопасности жителей! С заботой правителя жители готовы умереть без сожалений!"

Знаковые сооружения: Радужная боевая команда: Полицейское управление:

Хэ Фан нахмурился. "Что за бессмысленный многословный текст? Неужели теперь и в игровых текстах встречается такая вода?"

Раздражённый, он открыл раздел "Знаковые сооружения".

Знаковые сооружения: Ориентир в центре города, созданный дорогим правителем. Центральная защитная сила города. Предпочтения в атаке: Нет предпочтений, атакует после накопления достаточной веры. Сила атаки: Прямо пропорциональна используемой вере, без верхнего предела. Статус: Ожидание. Очки веры: 10 (крайне недостаточно, пожалуйста, уважаемый правитель, активно выполняйте ежедневные задания).

Хэ Фан замер в недоумении.

Очки веры?

Неужели они действительно имеют смысл?

В самом начале, устанавливая ориентир, он выполнял задания два дня, но обнаружил, что получает только очки веры.

Эти очки казались бесполезными, поэтому он прекратил выполнять задания.

Теперь же выяснилось, что очки веры, полученные за ежедневные задания, служили "топливом" для оборонительных сооружений.

Хэ Фан тут же пожалел о своей беспечности.

Изначально он выбрал этот ориентир как самый красивый из всех доступных. Однако его привлекала не столько величественная мужская фигура, сколько свирепый зверь у её ног — дикий, мощный, впечатляющий.

Этот зверь выглядел потрясающе.

Открыв магазин, Хэ Фан обнаружил, что все остальные статуи заблокированы — теперь у него не было прав на их установку!

Хэ Фан чуть не взвыл от досады. До выхода онлайн-версии все эти строения были доступны! Он выбрал только одно — самое красивое — лишь потому, что они занимали слишком много места!

"Какой я дурак", — подумал Хэ Фан.

Другие статуи выглядели гораздо более грозными!

Они казались такими мощными!

Как он мог выбирать по внешнему виду, а не по защитной силе, и остановиться на статуе красавчика?!

Разглядывая изваяние, Хэ Фан не удержался от язвительного замечания: — Смазливая мордашка.

Едва эти слова слетели с его губ, изображение статуи на экране едва заметно изменилось.

Ему почудилось, или статуя действительно выглядела... обиженной до слёз?

Хэ Фан попытался выполнить какое-нибудь действие, но на экране появилось новое сообщение.

Ежедневное задание: Правителю города необходимо нежно погладить статую и произнести слова восхищения.

Хэ Фан растерянно моргнул.

<http://bllate.org/book/13688/1212922>