

Шань Цзывэй неосознанно начал вписывать никнейм, который всегда использовал в прошлом, "Ghost" ("Призрак"), но едва написал "G", как тут же остановился.

[-- Призрак?

-- Ага, ну ты знаешь, подобно бесформенному духу, ненавистному чудовищу. В реальной жизни я живу словно призрак... Эй, я только сейчас понял, что тебе это тоже подходит. Как насчет того, чтобы отныне я называл тебя "Ghost"? Я - призрак в реальной жизни, а ты...]

Рука Шань Цзывэя задрожала, и он заставил себя оборвать эту цепочку воспоминаний. Теперь все это осталось в прошлом. По крайней мере он жил сейчас, сегодня, спустя двести лет в будущем.

Итак, Шань Цзывэю внезапно пришло в голову прозвище, которое дала ему Е Е: "Шаньцзы". Таким стало его имя в этой эпохе, оно же стало доказательством его существования в двадцать третьем веке.

Он не смог изменить уже написанную им букву "G", поэтому просто добавил после нее "Шаньцзы". "ГШаньцзы" (1) звучало немного странно, но Шань Цзывэй успокаивал себя тем, что, по крайней мере, навряд ли этот ник уже кем-нибудь занят.

Как только он поставил свою подпись, система секунду помедлила, скорей всего, проверяя, допустимо или нет использование этого ника. Когда это мгновение истекло, слова контракта словно потекли кровью, оставив после себя лишь одну написанную кровью фразу:

[Твоя радость печаль, гнев и страх - все это теперь мое.]

Вся эта фраза словно была написана от руки, передавая через почерк нежную безжалостность писавшего. После этого свиток из овечьей шкуры свернулся и рассыпался золотой пылью, из которой сложилась человеческая фигура. Она представляла собой виртуальный внешний вид, который он будет иметь в РПГ.

"Не могу не заметить... если бы я был таким же красавцем в реальности, - Шань Цзывэй, вздыхая, рассматривал своего игрового персонажа, - тогда, даже если бы моя гиперсексуальность проявила себя, люди не стали бы так сильно ненавидеть меня. В конце концов, кто не любит хорошенькие мордашки?"

Стоявший перед Шань Цзывэем игровой персонаж имел схожие с ним черты. Однако, даже если с первого взгляда было очевидно, что это он, стоило присмотреться более внимательно, как становилось ясно, что это не так: в реальности ни одно человеческое тело или черты лица не обладали такой совершенной симметрией, больше напоминавшей идеальную куклу, которой были добавлены характерные черты Шань Цзывэя. По сравнению с человеком из плоти и крови, персонаж больше походил на идеально изготовленный манекен, размещенный в каком-нибудь торговом центре.

Чтобы в понимании людей не смешивались игровой мир и реальность, что могло привести к катастрофическим последствиям, Альянс принял закон, согласно которому ни одна игра не могла создавать персонажей, выглядевших точь-в-точь как реальные люди. Таким образом, несмотря на то, что современные технологии вполне позволяли воссоздать реальный мир до малейших деталей, все игровые персонажи были полуреалистичными манекенами. Они создавались филигранно и тщательно, с повышенным вниманием к мельчайшим деталям, но все же явно оставались поддельными.

Вновь раздался голос системы:

[Пожалуйста, отредактируйте внешний вид вашего игрового персонажа. Вы можете изменить волосы, черты лица и форму тела персонажа до 40%-ой разницы в пропорциях.]

Перед Шань Цзывэем выскочил интерфейс, и от всех этих вариантов и цифр у него голова закружилась. Изначально Шань Цзывэй собирался пропустить этот шаг, пока не понял, что если он ничего не изменит, то почувствует, будто впустую потратил эту возможность. В конце концов, в любой игре предметы, изменявшие внешний вид, всегда стоили дороже всего.

[-- Старичок, тебе стоит пойти и выкрасить свою шевелюру в белый цвет. В твои годы уже нет ни малейшего смысла в притворстве; старичок, вроде тебя, должен признавать собственный возраст~]

Внезапно в его разуме всплыли слова, сказанные главой центра социальной поддержки, и, повинаясь случайной прихоти, он открыл вкладку "Цвет волос" и выбрал там белый вариант. В тот же миг чернильно-черные волосы игрового персонажа Шань Цзывэя выцвели до белоснежного цвета, придав ему весьма умный и торжественный вид.

- Неплохо, - Шань Цзывэй на протяжении нескольких секунд изучал произошедшие изменения, прежде чем нажать на кнопку "Подтвердить". - Так и оставлю.

Едва он завершил дизайн персонажа, система сразу же подкинула ему очередную настройку, которую ему следовало отрегулировать.

[Пожалуйста, установите подходящий вам уровень боли в игре, стандартная настройка равняется 50-ти процентам. Эта настройка повлияет на количество опыта, которое вы будете получать в игре. Вы можете отрегулировать этот параметр в своем личном пространстве.]

Появилась горизонтальная полоска-шкала с круглой иконкой, которую можно было перетащить и которая была установлена на значении 50%, где было написано пояснение: "Уровень боли соответствует месячным, 100%-ое увеличение опыта".

...Откуда ему знать, насколько болезненны месячные?!

Шань Цзывэй почувствовал, как у него над головой, как в аниме, сгустились черные полосы (2), а затем перетащил иконку до самого конца влево. Пояснение стало следующим: "Что такое боль, и можно ли ее съесть? Нулевая прибавка к опыту".

Заставив себя игнорировать первую часть каждого пояснения, Шань Цзывэй как следует обдумал его значение. Отсутствие боли означало и отсутствие выгоды... Это было вполне логично, так как РПГ являлась игрой, предназначенной для тренировки псионики, которая находилась в тесной взаимосвязи с силой воли и разумом, поэтому игроки должны были преодолевать трудности и справляться со сложными ситуациями. Псионика развивалась, только когда человек постоянно бросал себе вызов и занимался упражнениями, а это значит, нужно было выносить боль, чтобы повышать уровень, верно?

Следом Шань Цзывэй перетащил иконку в самый правый конец: "Стопроцентно натуральный, оригинальный вкус боли, никаких искусственных красителей и консервантов; прирост опыта - 200%".

...Даже если пояснение звучало весьма странно, оно указывало на одну очень важную вещь. Стопроцентная боль будет означать, что если тебя ударят ножом в игре, то система в полной мере воссоздаст боль, которую ощущаешь, когда тебя пронзают ножом в реальности. Вот почему большинство игроков предпочитало стандартные 50%, но...

Слезы водопадом лились с лица некого гиперсексуала, когда он в полном молчании перетащил иконку, установив ее на 100%-ом уровне боли.

И дело было вовсе не в том, что на жизненном пути он придерживался убеждения "ты - мужчина, что для тебя потерпеть чуточку боли", скорее, он считал, что при пониженной настройке, если на него нападут, вместо боли он почувствует только прикосновение. А если он возбудится от избиения... это станет еще менее джентльменским поступком...

Бедному Шань Цзывэю оставалось утешать себя лишь удвоенным количеством опыта. Игры с полным погружением работали на основе моделирования соответствующей активности нервной системы в игровом персонаже. Это означало, что у каждого имелся только один уникальный персонаж, принадлежавший лишь ему одному, человек не мог создать несколько игровых персонажей, как было в играх с клавиатурой и мышкой, или попросить кого-нибудь другого прокачать уровень его персонажа. После запуска РПГ прошел уже месяц, поэтому Шань Цзывэю предстояло хорошенько постараться, чтобы догнать остальных сотрудников студии.

После выбора уровня боли с игровыми настройками было покончено. Перед Шань Цзывэем появился интерфейс, отображавший информацию о его персонаже:

[ГШаньцзы

Тип: Трефы

Уровень: 1 (0/100)

Боль: 100%]

Шань Цзывэй озадаченно уставился на "Трефы":

- Что значит тип Треф?

Система тут же дала ответ:

[Чтобы узнать подробнее, пожалуйста, испытайте это на собственном опыте. Так как вы впервые играете в РПГ, вам предстоит пройти через стадию обучения. Стадия обучения основана на исследовании и приключениях. Пройдя эту стадию, вы получите собственный сундук с игрушками (3). Надеемся, вы насладитесь нашей игрой.]

Едва система договорилась, Шань Цзывэй увидел, как его персонаж внезапно двинулся с места, моментально направляясь прямо к нему. Шань Цзывэй наблюдал, как это столь похожее и в то же время настолько непохожее на него лицо приблизилось к нему вплотную, собираясь поцеловать его.

"...!!!"

1. "GShanzi" - буду писать "ГШаньцзы", чтобы не выбивалось из общего вида.

2. Это примерно как у пары чибиков на приведенных ниже картинках, соответствует выражению досады, раздражения, злости, тошноты, потрясения и тому подобному.

3. Сундук с игрушками - пока переведено так, если позже выяснится, что название некорректное, заменю)

<http://bllate.org/book/15774/1411278>