

Глава 7. Открытое бета-тестирование

Спустя три дня корпорация «Дася Лунцюэ» объявила международный конкурс на лучший дизайн игровых костюмов и снаряжения. Весь мир осознал: этот гигантский авианосец в океане высоких технологий, спровоцировавший глобальную технологическую революцию, намерен захватить рынок онлайн-игр. Более того, их новое подразделение готовилось выпустить масштабную MMORPG с полным погружением через нейроинтерфейс.

То, что раньше описывали лишь в фантастических романах, становилось реальностью?

Мир снова забурлил.

Конкурс длился три месяца. Благодаря баснословным наградам тысячи и тысячи эскизов стекались со всех уголков планеты в региональные офисы игрового отдела. Компании даже пришлось создать временные штабы для обработки почты.

После многоуровневого отбора более девяноста пяти процентов материалов, включая работы приглашенных экспертов-дизайнеров, были переданы Гэюнь Ияню. Ему потребовался всего месяц, чтобы превратить эти наброски в полноценные игровые объекты. Для сравнения: художественный отдел корпорации за то же время едва справился с оставшимися пятью процентами работы...

Еще два месяца Гэюнь Иянь потратил на полную переработку системы профессий и написание подробного руководства к игре, объем которого превысил десять тысяч страниц мелким шрифтом.

Разумеется, такая скорость повергла сотрудников игрового отдела в глубочайший шок. Впрочем, технические специалисты «Дася Лунцюэ» давно привыкли к подобным потрясениям и отрастили «стальные сердца». Однако если бы они услышали телефонный разговор Гэюнь Ияня с Чжоу Юем, их самообладанию пришел бы конец.

— Юй, мне очень жаль, — произнес Гэюнь Иянь с искренним раскаянием в голосе. — Я не предполагал, что объем работы окажется настолько велик, и не успел закончить всё за три месяца. Мне понадобится еще месяц, чтобы интегрировать пакеты данных в основную программу. Это не нарушит твои планы?

Чжоу Юй, который уже прекрасно понимал, что за колоссальный труд стоит за этими словами, на мгновение лишился дара речи.

Пока Гэюнь Иянь завершал интеграцию, «Дася Лунцюэ» развернула агрессивную рекламную кампанию. Впрочем, особой нужды в ней не было — взгляды всего мира и так были прикованы к этому проекту.

За время подготовки уже был запущен официальный сайт игры под названием «Солан Онлайн: Ветер Начала». Там публиковались характеристики известных классов, древа навыков, постоянно выкладывались новые скриншоты и анимации локаций, поддерживая азарт игроков.

Хотя в виртуальный мир еще не ступала нога человека, великолепная графика и масштабный, безупречно логичный сеттинг заставляли геймеров по всему миру сгорать от нетерпения. Контент, вдохновленный культурой малых народов, привлек внимание даже тех, кто обычно держался в стороне от мейнстрима. Единственным вопросом в умах миллионов было: какую профессию выбрать?

Многие полагали, что на разработку уйдет год или два, и были поражены, когда из новостей узнали: открытое бета-тестирование начнется совсем скоро.

Борьба за аккаунты для ОБТ, число которых было ничтожно мало в сравнении с населением планеты, приобрела характер безумия. Телефоны всех офисов, через которые можно было выйти на Чжоу Юя, разрывались круглосуточно. Дошло до того, что у Чжоу Юя темнело в глазах при каждом звонке.

Время летело незаметно. Наступил октябрь 2018 года — день старта первого в истории человечества полномасштабного тестирования игры с полным погружением.

Вечером тридцатого сентября Чжоу Юй позвонил Гэюню:

— Гэюнь, завтра первый день теста. Ты волнуешься?

— М-м... — Гэюнь Иянь на мгновение замялся. — Кажется, немного.

— Ха-ха, оказывается, и ты умеешь волноваться! — Чжоу Юй ощутил почти детскую радость, словно его шалость удалась. — Но это естественно. Ты вложил столько сил в этот проект, и вот цель почти достигнута.

— Вот как? — Голос Гэюнь Ияня снова стал ровным.

— Ты неисправим... — Чжоу Юй вздохнул и спросил: — Завтра зайдешь?

— Нет. Я подожду официального релиза.

Изначально для «Солан Онлайн» планировалось выделить пять тысяч аккаунтов, но спрос оказался чудовищным. Число поданных заявок превысило сто тысяч, не говоря уже о бесконечных звонках от влиятельных лиц, имевших связи с руководством корпорации.

Под давлением общественности «Дася Лунцюэ» пришлось уступить. Квоты распределили по

регионам в зависимости от численности населения, увеличив общее число мест до пятидесяти тысяч. Цифра казалась внушительной, но в масштабах континентов это была капля в море.

Ограничение было вынужденным: для игры требовался шлем виртуальной реальности. На время ОБТ все шлемы выдавались корпорацией бесплатно — просить игроков покупать дорогостоящее оборудование ради сырой версии игры было бы слишком. После теста шлемы подлежали возврату для анализа данных. Несмотря на богатство, «Дася Лунцюэ» не видела смысла в лишних тратах.

Солан — так называлась планета, на которой разворачивалось действие. На древнем языке этого мира слово означало «Мать».

Планета Солан состояла из четырех великих континентов. Начальной локацией для игроков китайского региона стал континент Чжунчжоу.

Первое, что чувствовали игроки, попадая туда — ошеломляющую красоту и пугающую реалистичность.

В игре была воссоздана атмосфера самых разных культур. На континенте Чжунчжоу всё дышало духом древнего Китая: архитектура, ландшафты, сама аура истории. Новички появлялись в упрощенных светло-зеленых одеждах эпохи Хань — разумеется, под ними было привычное современному человеку белье. Впервые примерив ханьфу, игроки с любопытством ощупывали ткань, а самые смелые забивались в углы, чтобы раздеться и посмотреть, как всё устроено. К счастью, под верхним платьем была белая исподняя одежда, иначе игру могли бы закрыть за аморальность в первый же день.

На Западном континенте во всей красе предстала культура рыцарства. Состоятельные и талантливые игроки могли заказать у NPC доспехи ручной работы, жить в замках и, упражняясь в классическом английском, вести изящные беседы с принцессами в корсетах во время торжественных обедов.

На других материках были раскопаны и воссозданы даже самые редкие, забытые культуры. Это заставило замолчать скептиков, сомневавшихся в способности корпорации создать столь сложную систему.

Стоит отметить, что эта, казалось бы, развлекательная игра копнула культурные пласты так глубоко, что даже седовласые эксперты по этнографии заявили: после официального релиза они обязательно купят шлемы. Они хотели изучать воссозданные исторические сцены лично. Группа влиятельных ученых даже направила петицию в «Дася Лунцюэ» с просьбой создать специальные аккаунты «Исследователей культуры», которые позволили бы им свободно путешествовать по миру Солана, не отвлекаясь на прокачку.

Популярность ОБТ зашкаливала. За три дня форумы были затоплены постами о мире Солана; некоторые площадки не выдержали нагрузки и «упали». На этом фоне преимущество официального сайта с его новыми серверами стало очевидным: он летал со скоростью гоночного болида. Благодаря встроенной программе перевода на сайте кипело общение игроков со всего света.

Среди множества постов особый интерес вызвали видео. Два бывших спецназовца устроили в игре яростный поединок. Лишенные страха смерти и с частично заблокированными болевыми ощущениями, они превратили схватку в смертоносный танец, отточенный и великолепный. Это видео взлетело на вершину рейтингов. Вдохновленные их примером, тысячи игроков начали использовать бессмертные аватаров для косплея и гладиаторских боев, породив лавину контента.

Однако за этим триумфом скрывалась тревога Чжоу Юя. В телефонном разговоре он жаловался Гэюнь Ияню:

— Эта игра превращается в тренажер для подготовки армий!

Из-за выходки тех ветеранов и того факта, что шлемы еще не были привязаны к личностям игроков, некоторые правительства начали изымать оборудование у граждан, передавая его военным. В игре всё чаще можно было встретить группы людей, отрабатывающих боевые техники. Если бы границы между континентами не были временно закрыты, там бы уже начался мировой военный чемпионат.

Одновременно с этим на адрес штаб-квартиры «Дася Лунцюэ» посыпались заказы на разработку специализированных виртуальных тренажеров.

Гэюнь Иянь лишь спокойно ответил:

— Когда начнется полноценная эксплуатация и в игру хлынут миллионы, эта горстка людей затеряется в толпе. К тому же, как только ты начнешь продавать специализированные устройства, они сами уйдут из игры. Виртуальный мир — это публичное пространство, оно не подходит для секретных тренировок.

— Нет, дело не только в этом, — Чжоу Юй нахмурился. — Я опасаясь другого... Хотя я и раньше об этом думал, сейчас всё выглядит серьезнее. Я боюсь, что определенные силы скупят шлемы и начнут использовать игру для сделок, которые неудобно проводить в реальности. Это может спровоцировать экономический хаос.

Гэюнь Иянь задумался.

— Наша система может записывать мозговые волны каждого человека. Ты можешь сотрудничать с правительствами, синхронизировав игру с их базами данных.

— А если у человека несколько личностей? — Чжоу Юй сам при необходимости мог оформить вполне легальный фальшивый паспорт; для сильных мира сего это не проблема.

— Личностей может быть много, но паттерн мозговых волн уникален, — отрезал Гэюнь Иянь. — Если он попытается войти под другим именем, система мгновенно поймет, кто перед ней.

— Но использование фальшивых данных затруднит расследование, если возникнут проблемы.

— А вот это уже твои заботы.

Можно было представить, как Гэюнь Иянь по ту сторону трубки безразлично пожимает плечами, перекладывая все проблемы на Чжоу Юя. Его девизом всегда было: «Я отвечаю только за техническую часть».

Впрочем, проблемы с нелегальными сделками — дело будущего, а пока приходилось решать насущные вопросы.

Когда два месяца ОБТ подошли к концу, «Солан Онлайн» закрыли еще на месяц для доработки. Причиной стали массовые протесты иностранных игроков. Почти все нации за пределами Китая возмущались: как можно смешивать их с другими иностранцами?! Даже схожесть культурных основ их не устраивала.

По всему миру прокатились демонстрации. Офисы «Дася Лунцюэ» были осаждены толпами, что парализовало работу.

Корпорации пришлось пойти на компромисс. Континенты остались прежними, но их очертания изменились. Территории разделили на двести с лишним зон в соответствии с пропорциями реальных государств, чтобы удовлетворить «национальное самосознание» игроков.

После всех этих бурь «Солан Онлайн» наконец официально открылся. Это произошло в 2019 году, на седьмой день китайского Нового года.

— Игра открыта. Ты зайдешь?

— Да.

— Хорошо, я найду тебя там.

— Ладно.

Столкнувшись с ровным, почти безжизненным тоном Гэюнь Ияня, Чжоу Юй ощутил досаду, но

ничего не мог поделаться.

— Какое имя ты выберешь? Снова «Гэюнь Иянь»?

— Да, — ответил тот. — Система Солана допускает одинаковые имена, мне незачем его менять.

— Мне вот любопытно, как тебя зовут на самом деле? Ты говорил, что ты не китаец, но почему выбрал такое имя? «Гэюнь иянь сянь цю цю» — кажется, так в том стихотворении? — Чжоу Юй не оставлял попыток выведать хоть крупицу информации, хотя и не особо надеялся на ответ.

Но ответ Гэюнь Ияня стал для него сюрпризом:

— Да, я не китаец. И мое имя невозможно полностью передать на вашем языке. А «Гэюнь Иянь» — я просто случайно увидел это сочетание слов и решил его использовать.

— Нашем языке... Ты имеешь в виду китайский?

— Можно сказать и так.

— Ты мог бы говорить со мной на английском, французском или итальянском, — Чжоу Юй был рад, что в семье Чжоу его учили многому.

Но Гэюнь Иянь лишь повторил:

— Всё едино. Ты не поймешь.

Для Чжоу Юя это становилось всё загадочнее. Если его имя нельзя передать ни на одном из этих языков, то откуда он? И почему иностранец передал столь передовые технологии Китаю безвозмездно? Каким должен быть долг, чтобы так платить?

Чжоу Юй не выдержал:

— Ты сказал, что выбрал Китай, потому что тебе когда-то помог китаец?

— Да.

— Я думал, ты из тех, кто разделяет личные чувства и государственные интересы, — в голосе Чжоу Юя смешались недоумение и легкая ирония.

— Кажется, ты недоволен моим подходом?

Чжоу Юй пожал плечами, хотя собеседник этого не видел.

— Если смотреть на текущую ситуацию — я более чем доволен. Но если мыслить глобально... Раз ты можешь предать свою родину ради личных чувств, то в будущем сможешь так же предать меня или Китай, не так ли?

— С точки зрения логики — всё верно, — без тени смущения подтвердил Гэюнь Иянь.

Наступило долгое молчание.

— И никаких объяснений? — раздраженно спросил Чжоу Юй.

— О чем я должен объясняться?

— О предательстве... о будущем. О нас.

<http://bllate.org/book/17531/1701111>