

Глава 11. Передышка (1)

Немного повозившись с Зеркалом наставления, Ло Сюнь в общих чертах разобрался, что означают значки на его поверхности.

Всего иконок было пять. Слева направо: инвентарь, магазин, форум, список друзей и трансляции.

Чуть выше, над остальными символами, располагалась панель уведомлений. Именно туда Зеркало наставления присылало системные оповещения, предупреждения и ответы на вопросы.

Открыв вкладку инвентаря, Ло Сюнь проверил свои скромные пожитки. Внутри лежал всего один предмет, зато количество очков впечатляло — целых 1650 очков.

И это не было преувеличением. Судя по информации, которую он только что выудил на форуме, за прохождение начального уровня обычно давали жалкую сотню очков. Чтобы скопить хотя бы тысячу, новичкам приходилось выжимать из себя все соки в четырёх-пяти играх. Ло Сюнь же сорвал такой куш за одну-единственную партию. Расскажи он кому — лопнули бы от зависти.

Впрочем, стоило заглянуть в магазин, как эта солидная сумма мгновенно обесценилась. Цены на местные товары кусались немилосердно.

Обычная бутылка питьевой воды, которой при должной экономии хватило бы на пару дней, стоила двадцать очков. А за упаковку тостового хлеба — судя по описанию, совершенно безвкусного — просили целую сотню. Только сейчас Ло Сюнь окончательно понял, почему за круглым столом Хао Чжоу советовал ему набивать желудок до отказа. В реальном мире за каждый кусок пришлось бы платить кровно заработанными очками.

Свободные очки у него водились, но тратить их на столь дорогую еду не поднималась рука. К тому же хлеб здесь считался самым бюджетным вариантом. Маленькая порция обычного вареного риса стоила те же сто очков, свежие овощи и фрукты тянули на несколько сотен, а цены на мясо и морепродукты вообще уходили в область четырехзначных чисел. На эти деликатесы Ло Сюнь даже смотреть не решался.

Помимо провизии на виртуальных прилавках обнаружили и другие товары. В основном — всяческий хлам, который с натяжкой можно было назвать оружием. Например, обычные кухонные ножи без каких-либо особых свойств и характеристик. На их фоне неистираемый острый кинжал Линь Цяньцян казался настоящим сокровищем.

Скрепя сердце, Ло Сюнь всё же приобрёл небольшой кухонный ножик. В экстренной ситуации лучше иметь в руке хоть какую-то сталь, чем надеяться на голые кулаки.

Раздел с медикаментами и предметами первой необходимости порадовал чуть больше. Поскольку Ло Сюнь всё ещё чувствовал последствия недавней схватки, он выложил сто пятьдесят очков за целебное зелье типа А.

Стоило подтвердить покупку, как в инвентаре материализовался заветный флакон, а баланс сократился до полутора тысяч.

При нажатии на иконку зелья высветилось краткое описание:

[Целебное зелье типа А]

[Описание: Средство для лечения наружных повреждений. Использование во время игры заблокировано.]

Мысленно выбрав команду «извлечь», он обнаружил на ладони крошечный стеклянный пузырёк. Ло Сюнь свинтил крышку и осушил его в один глоток. Жидкость оказалась безвкусной, точь-в-точь обычная кипячёная вода.

Эффект, однако, превзошел все ожидания. Ссадины на руках и глубокие порезы на спине затянулись прямо на глазах, не оставив даже бледных шрамов.

Ло Сюнь восхищённо покачал головой, но тут же с сожалением вздохнул: эх, если бы это лекарство можно было использовать прямо во время испытаний, выживать стало бы гораздо проще.

К слову, о ранениях. Юноша вспомнил одну странную деталь.

В тот момент, когда они покинули безопасный дом, зловещая атмосфера и появление монстров заставляли его раны воспаляться. Силы стремительно утекали, состояние становилось критическим. Но ближе к финалу, прямо перед выходом из игры, боль почему-то притупилась. Когда он прыгал из окна художественной студии, он вообще забыл о своих увечьях.

«Неужели так подействовала та мазь?»

Ло Сюнь нахмурился. Что-то в этой истории не сходилось, но уцепиться за верную мысль никак не получалось.

Слишком мало он знал об устройстве Зеркального мира и правилах Зеркальной игры. Любые его догадки сейчас походили на замки из песка, готовые рассыпаться от малейшего дуновения ветра.

Бедный ассортимент его личного магазина объяснялся просто: Зеркало наставления вежливо

уведомило, что всё упирается в уровень допуска. Стоит ему пройти ещё несколько раундов, и перечень доступных товаров существенно расширится.

С третьим значком — форумом — Ло Сюнь уже успел ознакомиться ранее.

На очереди была вкладка «Друзья».

Этот раздел представлял собой простейший мессенджер. В левом верхнем углу светился персональный идентификатор Ло Сюня — длинная строка из букв и цифр. Похожим образом можно было искать и других участников. Из любопытства Ло Сюнь вбил наугад несколько комбинаций. Почти все они оказались недействительными, и лишь по одной Зеркало выдало реального человека.

«Судьба и на печи найдёт», — усмехнулся про себя Ло Сюнь. Ему на миг захотелось отправить запрос этому случайному счастливчику, но он вовремя передумал.

Лимит на контакты у новичков оказался жестким — всего два места. Тратить драгоценную вакансию на незнакомца было бы верхом глупости.

Почему драгоценную? Да потому, что первое место уже было забронировано.

Ло Сюнь выудил из кармана смятый клочок бумаги. Разгладив его, он прочёл чётко выведенный код.

Хао Чжоу не просто так толкнул его перед самым телепортом. Он передал свой контакт.

Ло Сюнь аккуратно перенёс символы в строку поиска и нажал кнопку отправки запроса.

Ответа не последовало. Похоже, ветеран был чем-то занят.

Не став терять времени, Ло Сюнь переключился на последний, самый интригующий значок — «Трансляции».

Если верить слезливым жалобам ветеранов первой волны, заполонившим форум, эта функция была самым мощным преимуществом, которое Зеркальная игра подарила новичкам второго призыва.

Пришло время разобраться, что это за чудо-инструмент.

Принцип работы здешнего стриминга мало чем отличался от привычных платформ реального мира. Игрок выступал в роли ведущего, транслируя прохождение Зеркальной игры в прямом

эфире, а зрителями становились другие пользователи.

Включая стрим, человек соглашался выставить всю свою изнанку напоказ. Идея, если вдуматься, довольно жуткая. Одно дело — триумфальный финал, и совсем другое — нелепая смерть в прямом эфире на глазах у тысяч зевак. Настоящая публичная казнь.

Ло Сюнь пока не знал, как обстоят дела с развлечениями в Зеркальном мире, но был уверен: мимо таких зрелищ никто не пройдёт.

Это не просто шоу, а бесценный источник опыта. Посмотреть, как выпутываются из передраг сильные игроки, запомнить их тактику и применить её в собственной смертельной партии — прагматичный расчёт, который разделяло большинство зрителей.

Но и для самих стримеров выгода была очевидной. Да, риск опозориться или выдать свои секреты существовал, но в случае победы система начисляла бонус к очкам. В зависимости от размера аудитории прибавка составляла от десяти до ста процентов.

Даже если у тебя в зрителях числится один случайный калека, гарантированные десять процентов бонуса всё равно упадут на счёт. От такого подарка судьбы глупо отказываться.

А насчёт риска... Если уж ты отбросишь коньки прямо во время игры, то мёртвому дела нет до позора и чужих пересудов.

Либо ты выходишь победителем с набитыми карманами, либо бесславно гибнешь под улюлюканье толпы. Чистый азарт, беспроигрышная лотерея!

Разумеется, подобная щедрость была доступна не каждому. Согласно обновлённому регламенту Зеркальной игры 2.0, статус стримера выдавался в качестве награды. Право вести эфиры получили лишь те новички, кто по итогам стартового этапа вошёл в первые тридцать тысяч по количеству набранных очков.

Разумеется, со временем система начнёт добирать новых ведущих взамен выбывших, чтобы поддерживать лимит в тридцать тысяч человек. Однако критерии этого отбора оставались тайной за семью печатями, так что закрепиться в списке лидеров с первой попытки было самым надёжным вариантом.

Именно ради этого распределения стартовое испытание и разделили на два этапа.

К сожалению, большинство новичков во время дебютной игры даже не подозревали о скрытых механизмах распределения очков. Никто сознательно не гнался за высокими показателями. Так что первыми обладателями каналов стали те, кому банально повезло.

Такие как Ло Сюнь.

На игровых форумах писали, что львиная доля очков начисляется за личные заслуги, а выживание союзников даёт лишь скромный бонус. Ло Сюнь не считал свои действия выдающимися и уж точно не рассчитывал на столь высокий результат. Занятое им место под номером 2333 не казалось чем-то запредельным, но в масштабах тридцатитысячной квоты это был уверенный результат в пределах первой десятки процентов.

Чистой воды везение.

Статус стримера получили лишь избранные новички, в то время как ветеранов первой волны показательно обделили.

Сеть гудела от домыслов. Большинство сходилось во мнении, что это временная мера. Системе требовалось как-то сгладить колоссальную пропасть в силе между опытными старожилами и зелёными новобранцами, поэтому стримы стали своеобразным ускорителем роста для вторых. Как только средний уровень новичков подтянется к приемлемой планке, трансляции сделают общедоступными.

Пока же матерые бойцы заходили на каналы исключительно в роли зрителей. Наблюдать за тем, как неумелые неофиты набивают шишки и в панике мечутся по локациям, было забавно, но никакой практической пользы старожилам не приносило. Неправедливость налицо.

— Зеркальце, а как мне запустить этот стрим? — ласково спросил Ло Сюнь.

Ответа не произошло. Устройство в его руке хранило безразличное молчание.

Парень вздохнул и исправился:

— Уважаемое Зеркало наставления, соблаговолите объяснить, каким образом активируется функция трансляции?

[Ответ: Трансляция запускается автоматически при входе игрока в раунд. Никаких дополнительных действий не требуется. При необходимости вещание можно отключить в меню настроек канала. В случае отключения трансляции в трёх играх подряд статус стримера аннулируется.]

— Ах вот оно как... Изымают, значит, — пробормотал Ло Сюнь, покачав головой.

Похоже, система навязывала свои услуги весьма агрессивно.

С другой стороны, логика в этом была: зачем держать мёртвые души, если они не планируют собирать аудиторию?

Да и условия сохранения канала не выглядели невыполнимыми: достаточно было провести хотя бы один стрим из трёх игр, чтобы остаться в деле.

Пользуясь подсказками Зеркала, Ло Сюнь отыскал нужный переключатель в настройках.

Помедлив секунду, он занёс палец над кнопкой отключения, но в последний момент передумал и убрал руку.

«Ладно, пока торопиться не буду. Посмотрим, как пойдёт».

Внезапно гладкая поверхность Зеркала ощутимо завибрировала.

[Уведомление: Ваш запрос на добавление в друзья принят.]

Ло Сюнь оживился.

Быстро перейдя во вкладку контактов, он обнаружил в списке ту самую буквенно-цифровую белиберду, за которой скрывался Хао Чжоу.

[Zh1973902]: — Ну что, сколько очков отсыпали за финал?

Глядя на эти бездушные знаки, Ло Сюнь поморщился. Было в этом что-то противоестественное — превращать живого, дышащего человека в безликий шифр, который легко стереть и заменить другим.

Нащупав в меню функцию редактирования контактов, он переименовал абонента в «Хао Чжоу». Вот так стало гораздо лучше.

[Хао Чжоу]: — Ты тут?

[Ло Сюнь]: — Тут я, тут. Тысяча шестьсот пятьдесят очков.

По ту сторону экрана повисла красноречивая пауза.

[Хао Чжоу]: — Ни хрена себе.

[Ло Сюнь]: — Да ладно тебе, это всё благодаря твоей помощи.

[Хао Чжоу]: — Не прибедряйся. Мне начислили всего шестьсот пятьдесят. Очки ведь рассчитывают по личному вкладу, так что это мы у тебя на хвосте выехали. Честно говоря, я о

таких суммах для новичков даже не слышал никогда.

[Ло Сюнь]: — Ха-ха, брось, скажешь тоже.

[Хао Чжоу]: — Вот и я думаю, что тут что-то нечисто. Обычно такие зелёные новички, как ты, огребают по полной и мрут в первом же углу.

[Ло Сюнь]: —...

Ло Сюнь мысленно хмыкнул. Тактичности этому ветерану явно не доставало.

[Хао Чжоу]: — Чем больше я анализирую ту партию, тем сильнее убеждаюсь, что с Шэнь Цзин что-то не так. В следующем раунде держи ухо востро.

[Ло Сюнь]: — А мы что, снова окажемся в одной команде?

[Хао Чжоу]: — Да, если она действительно такой же новичок, как и ты.

Ло Сюнь задумался.

Слова ветерана в точности совпали с его собственными подозрениями.

По правилам обновления 2.0, после завершения начального этапа ветераны покидают лобби, а выжившие новички без передышки перебрасываются в следующий раунд. При этом состав группы сохраняется. Свободные места, если кто-то погиб, укомплектовывают уцелевшими новичками из других параллельных игр.

Ключевое условие — они должны быть новичками.

Выходило, что в грядущем раунде Ло Сюнь гарантированно встретит Линь Цяньцян — свою кузину, с которой они были близки разве что для вида. А вот насчёт Шэнь Цзин... тут оставались вопросы.

[Хао Чжоу]: — Короче, не забивай себе голову. Кем бы она ни была, вреда она тебе пока не причинила. А это уже плюс.

Ло Сюнь лишь горько усмехнулся.

Тут ветеран попал в самую точку.

Даже если искреннее дружелюбие и очаровательная наивность Шэнь Цзин были искусной маской, врагом она ему точно не являлась.

Родная кровь в лице Линь Цяньцянь без малейших колебаний подставила его под удар в критический момент, тогда как совершенно чужая девушка Шэнь Цзин раз за разом протягивала руку помощи.

Пусть даже её щедрость преследовала какие-то скрытые мотивы, Ло Сюнь всё равно испытывал к ней глубокую благодарность.

Утопающий, судорожно хватаясь за спасительную соломинку, не рассуждает о том, насколько она прочна и безопасна.

Заступничество Шэнь Цзин в безопасном доме накладывало на него обязательства, которые невозможно было переоценить.

И Ло Сюнь понятия не имел, как будет возвращать этот долг.

<http://bllate.org/book/18359/1786078>