Му Сычэнь получил электронное письмо.

— Уважаемый игрок, ваш честный и выдающийся вклад в развитие городка не остался незамеченным. Мой идеальный городок искренне приглашает вас принять участие в закрытом бета-тестировании. Если вы готовы помочь нам создать самый идеальный городок, пожалуйста, перейдите по ссылке ниже и укажите свои личные данные, почтовый адрес и контактную информацию.

Му Сычэню было двадцать лет, он учился на втором курсе университета. Чтобы не запускать учебу, он подрабатывал игровым бустером, зарабатывая на карманные расходы.

Несколько дней назад он наткнулся на еще не вышедшую игру Мой идеальный городок. Увидев на официальном сайте объявление о наборе бета-тестеров, он прошел пробный мини-уровень. Результаты оказались неплохими, и вскоре пришло это приглашение.

Сейчас во всех играх требовалась верификация личности, поэтому Му Сычэнь, не раздумывая, внес свои данные по ссылке.

Отправив информацию, он стал просматривать описание игры на официальном сайте. Разработчики утверждали, что в игре используется новейшая VR-технология, достигшая уровня настоящего голографического погружения, которая изменит целую эпоху.

Му Сычэнь в это не верил.

В наши дни VR-игры были на пике популярности, и очки виртуальной реальности давали весьма реалистичные ощущения. Му Сычэнь переиграл во многое. Но чем больше он узнавал, тем яснее понимал, насколько сложно создать интерфейс мозг-компьютер, и что до полноценных голографических игр еще очень далеко.

К тому же официальный сайт выглядел серым и невзрачным, тестовый уровень казался дешевой поделкой, а на рекламном постере красовались не уютные домики, а руины, напоминающие апокалипсис.

Однако участие в бета-тесте сулило получение пригласительных кодов. А коды и аккаунты после официального релиза можно было выгодно продать. Му Сычэнь не собирался упускать такую возможность.

Пока он изучал описание, зазвонил телефон.

На другом конце провода курьер попросил спуститься к проходной: пришла огромная посылка, которую нужно было принять лично.

У проходной Му Сычэнь обнаружил, что посылка и правда небывалых размеров — упаковка

походила на односпальную кровать.

— Когда это я успел заказать такую громадину? — Му Сычэнь с сомнением взглянул на накладную. Отправителем значился отдел продаж Моего идеального городка, а в графе товар было указано: игровая капсула.

Он заполнил анкету меньше двух часов назад, а капсулу уже доставили. Му Сычэнь внезапно поверил в рекламные обещания о голографической игре.

Убедив охранника, что это не беговая дорожка, не диван и не массажное кресло, и заверив его, что посылка не нарушит правила общежития, Му Сычэнь на плечах дотащил коробку до комнаты.

К счастью, сейчас были праздники, соседи разъехались, и он остался один, так что места для установки капсулы было предостаточно.

К его удивлению, при огромных габаритах коробка оказалась очень легкой, словно внутри был один пенопласт. Му Сычэнь заподозрил, что под видом капсулы ему прислали пустую пластиковую оболочку.

Но стоило вскрыть упаковку, как его взору предстала серебристо-серая капсула с металлическим блеском. Она выглядела потрясающе: легкая, но прочная. Какие черные технологии пришлось применить, чтобы сделать её такой красивой, надежной и невесомой?

Раз они смогли создать нечто подобное, Му Сычэнь начал верить, что это действительно голографическая игра нового поколения.

Столь продвинутая техника означала, что после релиза аккаунт и сама капсула будут стоить целое состояние.

Му Сычэнь разволновался не на шутку. Он быстро установил капсулу по инструкции и лег внутрь.

При росте метр восемьдесят он обнаружил, что пространство капсулы идеально соответствует его параметрам — ни тесно, ни просторно.

Му Сычэнь закрыл крышку, надел встроенные очки и нетерпеливо нажал кнопку старта.

В тот же миг, когда капсула включилась, всё вокруг закружилось, в голове помутилось, и он словно потерял контроль над собственным телом.

Однако он не запаниковал: в инструкции говорилось, что это нормальная реакция при

подключении мозга к компьютеру, которая длится не дольше секунды.

Му Сычэнь инстинктивно зажмурился, а когда головокружение прошло, медленно открыл глаза.

Увиденное заставило его вздрогнуть.

Он больше не был в общежитии. Он оказался в однокомнатной квартире площадью около двадцати квадратных метров. Шторы были задернуты, свет не горел, лишь четыре стены излучали слабый белый свет, разгоняя полумрак.

Му Сычэнь не стал вникать в мрачную атмосферу — он был слишком поражен реалистичностью происходящего.

Он попробовал попрыгать, помахать ногами — контроль над телом был таким же, как в реальности. Казалось, он действительно совершает эти движения собственным телом. Он ущипнул себя за щеку — было больно.

Если бы перед глазами не всплыла системная панель, напоминающая, что он в игре, Му Сычэнь решил бы, что действительно переместился в другой мир.

Системное окно висело в воздухе, словно виртуальный экран. В самом верху шел обратный отсчет.

[Период защиты новичка: 00:09:27.]

Похоже, новичкам давали десять минут безопасности. Он уже потратил тридцать секунд.

Му Сычэнь был опытным игроком и знал, что в таких проектах бонусы для новичков очень важны, их нельзя тратить впустую.

Он тут же прекратил разминку и сосредоточился на подсказках.

[Пожалуйста, как можно скорее выберите начальный инструмент. Начальный инструмент является важным предметом и оружием, определяющим ваши предпочтения в характеристиках на раннем этапе. Выбирайте с умом. Серп / Большая кувалда / Веревка / Пистолет с шестью патронами / Кирка / Складная лопата / Ручная тележка…]

Выбор был довольно широким. Если не считать странного пистолета, остальное напоминало сельскохозяйственный инвентарь.

Му Сычэнь предположил, что начальный предмет связан с характеристиками персонажа. Серп, вероятно, давал упор на атаку, веревка — на контроль, пистолет — на скорость.

Чтобы понять, что выбрать, нужно было учесть специфику игры. Но проблема была в том, что Му Сычэнь до сих пор не понимал, что это за игра.

Тестовый уровень, который он проходил, напоминал Растения против зомби, только наоборот: он управлял пучком травы, превращая зомби, пытавшихся захватить дом, в удобрение. Чем больше удобрений, тем шире газон. В итоге он уничтожил зомби и вернул дом.

После этого нужно было собирать материалы, восстанавливать силы, чистить газон, перестраивать дом и сажать цветы.

Первая часть была похожа на стратегическую головоломку, вторая — на симулятор строительства.

Если их использовали как фильтр для отбора бета-тестеров, значит, в основной игре должны быть схожие элементы.

Хотя сходство казалось призрачным. Му Сычэнь оглядел реалистичную мебель и вспомнил простенькую головоломку — разница была колоссальной.

Но кое-какие выводы сделать можно.

Му Сычэнь предположил, что игра строится на двух режимах: стратегическое противостояние за территорию и строительство обороны для укрепления позиций. Проще говоря — захват и защита.

При таком раскладе плюсы и минусы инструментов становились очевидны.

Оружие вроде пистолета хорошо в начале для быстрых атак, но число врагов ограничено, а в режиме строительства оно бесполезно. Кувалда тоже больше для атаки, чем для созидания. Серп удобен, но малоэффективен в строительстве. Ручная тележка в бою вообще ни к чему.

Кирка — стальной инструмент для добычи камня, прокладки дорог и горных работ. Один конец острый, другой плоский. Острым можно атаковать, плоским — копать. Длина средняя, позволяет держать врага на расстоянии метра. Складная лопата из той же серии, но легче и слабее в бою, зато её удобнее носить с собой.

Столкнувшись с совершенно новой игрой, Му Сычэнь выбрал более консервативный вариант — кирку.

Как только он сделал выбор, в углу комнаты появилась кирка. Она тихо стояла у стены, словно была там с самого начала.

Му Сычэнь почувствовал, что в комнате холодно, холод пробирал до костей. Он сжал рукоять кирки, и озноб стал отступать.

Эта игра была слишком мрачной и оставляла тревожное предчувствие.

Кирка стояла у окна. Му Сычэнь смутно видел, что из-за штор пробивается слабый свет. Снаружи, похоже, было светло, а в комнате так темно лишь из-за плотных занавесок.

Му Сычэнь потянулся к шторе, чтобы раздвинуть её и взглянуть на мир снаружи.

В этот момент системная панель вспыхнула тревожным красным цветом. До конца периода защиты оставалось три минуты.

Му Сычэнь передумал открывать окно и вернулся к экрану, чтобы изучить дальнейшие инструкции.

После выбора инструмента перед ним появились личные характеристики.

Как и ожидалось, лимиты выносливости и защиты оказались выше, чем у скорости и атаки. К тому же добавился навык новичка.

[Поздравляем игрока: вы получили начальный инструмент Кирка и навык Переманивание.]

Увидев название навыка, Му Сычэнь подумал, что на фоне шикарной капсулы игровые режимы и описания выглядят как-то слишком приземленно. Интересно, будет ли это потом меняться?

Переманивание, как следует из названия, означало подкоп под нижнюю часть стены, чтобы разрушить её целиком. В современном мире это также означало переманивание сотрудников или технологий конкурентов.

Пока что Переманивание обладало лишь функцией простого подкопа, уровень навыка — первый. Но Му Сычэнь предположил, что в будущем он сможет развиться в способность захватывать вражеских солдат или умения.

До конца защиты оставалось две минуты, белый свет от стен тускнел. Му Сычэнь быстро пролистывал системную панель, стараясь впитать информацию.

Дальше система не предлагала выбирать предметы или менять внешность, а сразу выдала

начальное задание и карту.

Задание заключалось в поиске Столпа в текущем городке и создании первого безопасного дома для защиты жизни игрока.

Му Сычэнь нахмурился: почему в игре упоминается защита жизни? Если уж и предупреждать, то о вреде чрезмерного увлечения играми, чтобы игроки не забывали выходить из системы.

Он не успел об этом подумать — осталась всего минута. Экран сменился картой.

Му Сычэнь понял, что карта очень важна, и принялся её запоминать. Это был не план городка, а огромная территория с множеством поселений. Большинство значков были серыми, и только один, самый большой городок, светился.

Он не успел запомнить всё, как до конца осталось десять секунд.

Он лихорадочно фиксировал детали. Белый свет на стенах замигал.

На последней секунде Му Сычэнь наконец закончил осмотр, коснулся экрана и нажал следующую страницу. В правом нижнем углу замигала кнопка Выход из игры.

Му Сычэнь только успел удивиться, как время истекло, кнопка исчезла, а белый свет на стенах погас.

Комната погрузилась в полную тьму, лишь слабый свет системной панели освещал его лицо.

Му Сычэнь внезапно почувствовал, что из темноты за ним наблюдают тысячи глаз.

Он нажал на правый нижний угол экрана, но кнопка выхода так и не появилась.

http://bllate.org/book/20573/2055846