





# ПРОЛОГ

В недалеком будущем вследствие полной автоматизации, глобальных катастроф и пандемий существующая система мира распалась. Страны обособились и закрыли свои границы, утратили силу институты общества вроде религии и семьи, пришла в упадок сфера развлечений и туризма, а образование полностью перешло в онлайн-формат, став привилегией для людей с высшими интеллектуальными показателями.

Люди окончательно разделились на два класса: те, кому есть место в реальном мире, — властвующая элита, ученые, медицинские работники, и остальная масса — те, чья рабочая и интеллектуальная сила стала ненужной, ведь в большинстве своем все вокруг заменили машины и искусственный интеллект.

Мир раскололся на реальный и виртуальный.

Государство снабжало людей ограниченным количеством еды и антидепрессантов, поделенных на шестнадцать категорий, соответствующих шестнадцати типам личности, а чтобы регулировать человеческий разум и подавлять протест, людям подарили «Элизиум» — способ эскапизма, отвлечение от реальности, подавление

истинных желаний, возможность быть счастливым в условиях самоизоляции.

«Элизиум» представлял собой многопользовательскую онлайн-игру нового поколения, симулятор реальной жизни. Процесс полного погружения в виртуальную реальность происходил посредством блокировки информации, поступавшей в мозг от пяти органов чувств. Перехват сигналов, идущих от мозга к телу, и замена этих сигналов «искусственными» были сгенерированы компьютером. Игрок надевал воздействующий на мозг чокер, который перемещал его на сервер с тысячами локаций, созданных разработчиками и игроками по всему миру.

В «Элизиуме» не существовало цельной игровой вселенной — он состоял из никак не связанных между собой комнат, и, следовательно, возможность свободного перемещения была ограничена. Для того чтобы попасть в другую локацию, нужно было заново выходить в сервер и выбирать из случайно предложенных комнат.

Локаций в игре насчитывалось неисчислимое количество — безграничные возможности для создания. Здесь каждое желание можно было воплотить в реальность, хоть и виртуальную.

Любой игрок мог найти себе место по душе и покинуть его, когда надоест.

Существовало два типа локаций — *Чатрум\** и *Ивент-лайв\*\**.

Первый представлял собой комнаты без определенной цели. Игроки просто общались между собой,

---

\* «Chatroom» (в пер. с *англ.* «Чат»).

\*\* «Event-live» (в пер. с *англ.* «Событие в прямом эфире»).

проводили время вместе или по одиночке, открывали для себя новые места. *Чатрум* мог быть чем угодно — клубом, баром, школой, пляжем, лесом, улицей. Зачастую это были копии реальных мест и городов до разделения мира. Чатрум мог находиться как внутри, так и снаружи. Использовались разнообразные декорации, где каждый мог делать все, что хочет. Полная свобода действий. Комнаты могли быть приближенными к реальности (*как перечисленные выше*), но также и фантазийными. К примеру, существовала локация, где можно было ощутить чувство полета, создавать примитивную магию, ходить по воде и заниматься многим другим. Такими локациями обычно пользовались более молодые пользователи.

*Ивент-лайв* отличался от *чатрума* тем, что игроки там преследовали общую цель, взаимодействовали, создавали культы. У каждого ивент-лайва имелись свои правила. Ивент-лайв мог быть тематической вечеринкой, молитвой, оргией, медитацией — главным было наличие общих интересов среди пользователей, желание единения, побег от одиночества. Как правило, у ивент-лайва имелся *Хост\** — игрок-куратор, который организовывал событие и фильтровал пользователей, при необходимости отправляя их в бан. Схожесть ивент-лайва и чатрума заключалась в том, что в обоих случаях декорации могли быть любыми, иногда само событие мало сочеталось с локацией, к примеру, оргия в декорациях школы или молитва в рамках рейва в ночном клубе.

---

\* «Host» (в пер. с англ. «Хозяин»).

Чатрум представлял собой саму жизнь, простые радости и то, каким мир был до этого разделения. В нем царил атмосфера дружбы, путешествий, свободы.

Ивент-лайв же в свою очередь представлялся как поиск острых ощущений, возможность забытья, раствориться в действии, как во сне, слиться с толпой, занять свой разум идеей.

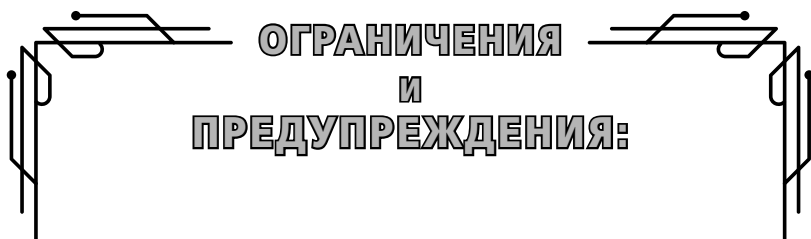


В «Элизиуме» существовал *физический доступ* (приобретался за дополнительную сумму либо доставался как бонус) и предлагал игрокам имитацию тактильных ощущений (игроки могли ощущать прикосновения друг к другу, и не только). У функции не было лимита, платить можно было за любое количество минут — начиная от часа, расходовать регулярно, или же копить, чтобы потом разом прожить их как можно дольше. Остальные пользователи, имевшие стандартную подписку, не могли испытывать физических ощущений — они представляли собой голограммы в виртуальном пространстве. Физические минуты бесплатно доставались кураторам ивент-лайвов, если их мероприятия получали большой охват игроков. Также бесплатные физические минуты получали дизайнеры чатрумов, ежедневно — по два часа в день.

Личные аккаунты в «Элизиуме» больше напоминали обычные социальные сети, где игрок может оставаться на связи с другими пользователями, которых встретил в комнатах. Существовала функция приглашения в определенную локацию, функция обмена сообщениями и функция отправки подарков или физических минут.

В «Элизиуме» не существовало целей и уровней, не было победивших и проигравших. «Элизиум» — это жизнь вне реальности. Обладая полной свободой самовыражения, игроки могли выглядеть как угодно и быть кем угодно — достаточно было указать свой статус в аккаунте. Пользователь мог изменить пол своего аватара, возраст и расу, сохраняя полную конфиденциальность реальной личности. В игре не имелось рамок для внешнего вида: раздел создания аватара включал в себя более миллиона различных предметов — последние коллекции самых дорогих брендов, и не только, разнообразие цвета волос, линз, татуировок, роста, фигуры, оттенков кожи, шрамов, индивидуальных особенностей и патологий, а также фантазийные аксессуары вроде сверкающей ауры, крыльев и линз с изображением галактики и туманностей. Для тех, кого устраивал свой внешний вид, имелась функция синхронизации аватара с реальным лицом игрока. Такие пользователи получали значок-верификацию и пользовались большой популярностью среди остальных.

Самой используемой функцией среди игроков являлась возможность управления собственными чувствами, эмоциями и воспоминаниями в рамках игры. Пользователь мог стирать их из своей памяти, преобразовывать, обмениваться с другими и даже выставлять на продажу в «каталог чувств» за физические минуты.



### **1. Невозможность развития.**

В «Элизиуме» нет карьерного роста, нет специальных заданий, нет взросления/старения, прокачки определенных навыков, продолжения рода. Игроки заранее определяют, кто они в этом мире.

### **2. Отсутствие физических ощущений.**

Как говорилось выше, за дополнительную плату можно приобрести физический доступ, но и его многим бывает недостаточно. Обладающие физическим доступом часто теряются в своих желаниях, не зная, что именно они хотят сделать за этот небольшой отрезок времени. Кто-то употребляет алкоголь, кто-то ест предложенную в локациях еду, кто-то пробует секс с другими игроками, кто-то наносит друг другу физические повреждения, стоит под дождем, погружается в воду, прикасается к домашним животным и так далее.

По мнению игроков, физический доступ имеет завышенную стоимость, из-за него многие влезают в долги. Единственные доступные ощущения для всех игроков

без исключения — возможность слышать звуки (музыка, голоса, шумы), чувствовать температуру локации и стандартный набор запахов, куда входит запах моря, костра, благовоний в комнатах, цветов, табачного дыма и парфюма.

### **3. Теснота.**

Каждая локация представляет собой ограниченное пространство, даже если визуально оно выглядит как обычная улица протяженностью несколько километров. Если игрок переступает невидимую границу — его выкидывает из сервера, после чего требуется повторная авторизация и поиск другой комнаты.

### **4. Время суток и погода в локациях.**

Каждая комната обладает одним неизменным отрезком времени, то есть если изначально эта локация была запрограммирована как ночная, то в ней всегда будет ночь, если это дневная локация, в ней всегда светло. При создании комнаты может быть выбран любой отрезок времени, достаточно указать время суток и точные цифры на часах, например 20:20, и локация всегда будет в сумерках. Часы (если они присутствуют в комнате) всегда показывают одно и то же время.

То же самое относится и к погоде. Комната, где за окном постоянно идет дождь, останется неизменной. Существует определенный набор, где можно выбрать снег, дождь, туман, грозу, солнце, переменную облачность и солнце в сочетании с дождем. Единственное, что



подлежит изменениям, — оттенки закатов и рассветов, от ярко-красных, оранжевых, желтых до нежно-розовых и лиловых.

### **5. Пребывание в игре.**

Игроки могут находиться в «Элизиуме» столько, сколько позволяет их физическое тело и личные желания. Чокер определяет состояние организма и при любых отклонениях отправляет игроку сигнал в виртуальный мир (например, если человеку требуется сон или еда). Игнорировать сигналы длительное время не рекомендуется — это может привести к проблемам со здоровьем, начиная с истощения и заканчивая полной атрофией мышц, а впоследствии и смертью.

### **6. Возрастные ограничения.**

Регистрация возможна только по достижении совершеннолетия, но бывают ситуации, когда несовершеннолетние используют поддельные документы, чтобы зарегистрироваться. Такие аккаунты блокируются после обнаружения модераторами.

«Человечество стремится создать свою собственную совершенную Вселенную, ощутить себя богами, найти смысл в существовании».

За несколько лет до официального релиза игры создателями была разработана идея о бессмертии, избавления от времени. Неосвязаемое виртуальное пространство, куда можно загрузить человеческий разум и позволить ему

## #ELYSIUM

---

быть вечным, жить среди безграничных возможностей, никогда не стареть, навсегда избавиться от болезней и неравенства. Идея казалась утопической, учитывая человеческий эгоизм и желание превосходства, в то же время она являлась олицетворением идеального мира. Сложный в осуществлении замысел требовал много времени и этапов создания. Так появилась идея об игре.

В таком ключе легче подготовить к «переходу» в новый формат существования весь мир.



LUCID DR34MING\*



## ЮНО

Здесь лучше, чем в том мире, где я родился. Здесь не существует времени.

Сюда я возвращаюсь каждый раз, когда понимаю, что больше не могу.

Ощущение не из приятных. Хочется перевести дыхание.

Мне почти двадцать пять лет. Я рано оторвался от семьи невротиков, живу в небольшой студии на окраине Нео-Сеула, занимаюсь разработкой и дизайном локаций в «Элизиуме».

Ежемесячно получаю поддержку от государства — антидепрессанты нам выдают бесплатно. Как и стандартный набор еды. И одежды. Она у всех одинаковая. Почти у всех. Вот так наш мир пришел к совершенству. Помню, были целые лекции о том, что если дать человеку бесплатное жилье, еду и одежду, то все его потребности будут удовлетворены, в ходе чего он сойдет с ума, поте-

---

\* «Lucid Dreaming» (в пер. с *англ.* «Осознанные сновидения»).

ряет всякий страх и навыки выживания. Пока что никто не сошел с ума.

Большую часть времени я провожу дома, режим сна нарушен, пытаюсь бороться с бессонницей, хотя все больше убеждаюсь в том, что оно мне, в общем-то, и не нужно.

Достаточно надеть чокер и уйти в другой мир.

Здесь, на пустой холодной кровати у окна, в темноте, я лежу с закрытыми глазами. Температура тела понижается как во сне, но я не сплю. Неоновый чокер переливается различными оттенками, отбрасывая блики на белые стены. Он подключается к моему мозгу и проверяет мое состояние. Спустя несколько секунд чокер активирует зеленое свечение.

Мое тело готово к погружению в иной мир.

Я медленно отключаюсь от реальности.

*Бесконечная секунда до сна.*

Эмоции ощущаются ярче, а тело словно становится невесомым.

Я попадаю на сервер.

Аватар почти не отличается от моего лица. Я синхронизировал свои черты с игрой, добавив лишь пару сережек в ухо. Все те же темные, небрежно растрепанные волосы, все тот же взгляд — только радужка глаза светло-розовая. Цвет глаз я меняю часто. При создании аватара добавил татуировок на руки — они тоже нередко подвергаются замене. Безликий человек.

Помню, как кто-то из знакомых сказал: *«От такой функции у игрока не останется никакой индивидуальности!»* Твоя правда, знакомый, имя которого я уже не помню. Впрочем, эти нравоучения давно в прошлом. Здесь ты делаешь, что хочешь, в этом и состоит счастье.

*Быть свободным.* Без запретов и препятствий. Без осуждения и презрения.

В игре у меня имеется собственная локация. Это привилегия, не каждый игрок может ее себе позволить, но учитывая то, что я являюсь одним из сотни разработчиков комнат в «Элизиуме» — мне автоматически выдается своя личная. Ее я сделал на свой вкус. Не сравнить с моей пустой клеткой в реальном мире. Здесь огромное окно и освещение, которое несомненно радует глаз. На стене висят три дорогих гитары, в том числе бас-гитара, на полу — отличные колонки. Моя локация — тоже студия, но здесь есть балкон и новая кухня. В баре всегда дорогой алкоголь, правда физический доступ я почти не включаю.

В виртуальном пространстве я чувствую себя как дома. Реальность для меня чужая. Все такое серое, холодное, угнетающее. Убогое. Мне сложно там находиться, хоть и страшно стать полностью зависимым от игры. Страшно в физическом плане. Будто я теряю свое тело.

«Элизиум» — рай, а мы в нем души умерших.

И все же от чего-то мне неспокойно. Словно я что-то потерял, и ничто не может заполнить эту пустоту.

Ночами я прихожу в одну малоизвестную локацию, называется она — кеер DR34MING\*. Игроков тут почти не бывает. Как ни взгляну на количество присутствующих — всегда ноль. Это поле кажется бескрайним. Чувствую прохладный ветер, который заставляет траву и колосья пшеницы переливаться под ночным небом, усыпанным звездами. Большая часть горизонта закрыта ду-

---

\* «Keep Dreaming» (в пер. с англ. «Продолжайте мечтать»).

бликатором Сатурна, окруженного едва заметным туманом. Сидя на холме, легко рассмотреть кольца планеты. Порой кажется, что я даже слышу их шум.

В реальном мире такой близости планет не существует — гравитация убьет их. А здесь все далекое становится близким, достижимым и осязаемым.

И пока я в одиночестве сижу здесь, где-то в пространстве существуют тысячи разных комнат с миллионами игроков, ивент-лайвы и веселье. Отсюда интересно думать о них. Я ведь могу за секунду переместиться туда и посмотреть. Но не хочу. Принципиально туда не хожу. Здесь доступно все, но как бы там ни было, в жизни человека должно быть нечто неизведанное.

Нечто, о чем можно строить иллюзии.

Что-то далекое и недоступное.

То, о чем ты сможешь только мечтать.



## АЙЯ

У меня нет прошлого, нет будущего и нет настоящего.

Есть лишь это измерение, где я вынуждена коротать свою бесконечность.

Регулярно знакомлюсь с другими игроками, а потом стираю память о них. Здесь это просто — достаточно выбрать нужную функцию и три раза подтвердить свое действие.

«Вы уверены, что хотите стереть все воспоминания об этом игроке? Чтобы подтвердить свое действие, нажмите — confirm\*\*».

Вы уверены?

Вы точно хотите стереть все воспоминания о нем?

Вы готовы подтвердить свое действие?

Всегда.

---

\* «Faceless» (в пер. с *англ.* «Безликий»).

\*\* «Confirm» (в пер. с *англ.* «Подтвердить»).