

□

Через город протекает прозрачная река. Покрытый мхом пестрый каменный мост погружен в утренний туман, предстывая перед случайными путниками лишь небольшой туманной тенью. Под ногами лежит местами неровная скользкая от оседающей на ней влаги мощеная голубым камнем дорога, на которой тут и там попадаются выступающие камни, об которые легко споткнуться. В этом пейзаже примечательными были только стоящая в воде невысокая башенка с красной решеткой на окне, да крики девушки, управляющей лодкой на водной глади, медленно растворяющейся в сине-серой мгле плотного тумана.

Нужно отметить, что застывшие в молчании на самом краю моста мужчина и женщина, одетые в грубую одежду, делали весь пейзаж только более зловещим.

Карта Цзючжоу в этой игре просто огромная. Здесь прорисованы все маленькие города и деревни, которые служат стартом в игре для вновь входящих игроков. Верхний предел размещения игроков в том или ином населенном пункте – это тысяча на одну точку. Как только игрок первый раз входит в систему, та автоматически закрепляет его за тем или иным населенным пунктом, который является по сути местом его рождения в этой игре. Если статус игрока ниже десятого уровня, то он даже не может мечтать покинуть место своего рождения. Ему нужно продолжить свое совершенствование, зарабатывая очки на малой родине.

И еще, разбойники и монстры высокого уровня, которые встречаются в любой онлайн-игре, – это не самая серьезная проблема этой игры. В Древнем Китае, есть одна вещь, которая очень важна, но те, кто читал романы и смотрел сериалы уся, казалось, могли легко забыть о ней. В те времена было не так-то легко передвигаться по дорогам без особого разрешения властей. Попастись из одного населенного пункта в другой было гораздо сложнее, чем достать сейчас билеты на Праздник Весны. Обычные люди не могли позволить просто так ходить, куда им вздумается, переселяясь из одного округа в другой. Если вы попытаетесь схитрить и войти в город без разрешения... вы можете легко загреметь в тюрьму, где будете отбывать положенное вам наказание. И деньги здесь мало помогут. Люди, проживающие в деревнях неподалеку от города, чтобы решить какие-то свои дела там, не могли просто так заявиться в город. Они могли попасть в город только в сопровождении деревенских охранников, которые представляли собой по сути мелких правительственных чиновников у себя в деревне, самого низкого уровня из имеющихся.

Людей в древности нелегко было согнать с насиженных мест не только потому, что они были привязаны к земле, как главному источнику их существования, но и потому, что законы страны их также прочно привязывали к этому месту. Все соседи знали друг друга многие годы и были прочно связаны друг с другом. Это очень помогало проводить расследования и вершить правосудие. Во времена династии Цинь и позже, если один человек нарушал закон, все десять семей, которые жили рядом с этим человеком, были виновны вместе с ним этом же преступлении. Это буквально показывало, как можно совместно разделить горести и благословения. Показывало, как отношения соседей были тесно связаны между собой. Такого рода тесное и несколько необычное соседство не характерно для современных людей двадцать первого века. Им сложно это себе представить.

Поэтому, когда пользователи увидели эту оперативную информацию, предоставленную им

системой в качестве дорожного руководства, у бесчисленного множества людей возникло желание снова харкать кровью. Смотреть сериалы по черному ящику действительно очень вредно. К счастью, это всего лишь игра. Если вы случайно пересечете линию, вы всегда можете начать игру заново.

Первоначально «Цзючжоу» устанавливает личность каждого игрока как безработного, регистрируя его в домохозяйстве, месте его рождения. Игрок получает набор самой элементарной и дешевой одежды и обуви, также ржавый кинжал и жалкие десять медных пластин. Отправные точки у всех одинаковые: жизнь – десять очков, мужская ловкость – два очка физической сила – три очка, женская ловкость – три очка, физическая сила – два очка, остальное – либо равно нулю, либо относилось к каким-то особым атрибутам, не включенным в начале игры. Других примочек типа интеллекта, духа, обаяния, удачи и прочего в этой игре вы не найдете. Компания «Цзючжоу Гейм» очень четко объяснила это еще в ходе рекламы своего продукта. Правильно ли игрок судит о вещах или нет, зависит от его собственных способностей и впечатления, которое он производит на NPC во время сюжетной миссии. Какая польза от добавления вот этих нескольких жалких очков?

Лян Шуан, о нет, Мо Хан был немного ошарашен, когда взвешивал свои десять медяков.

В игре «Цзючжоу» нет специального руководства для новичков, есть только одно общее направление для всех. Эта игра имеет неограниченные возможности. Вы можете стать мастером номер один в мире или узурпировать трон как император. Каждый раз, когда вы входите в игру, вы можете относиться к этому как к захватывающему приключению в автономном режиме. Это лучше, чем жить в наше время. По крайней мере, наличие дома здесь не является такой уж необходимостью.

Дружеское напоминание, деньги – это еще не все, но добиться чего-либо абсолютно невозможно без денег как таковых. Если вы не можете найти способ заработать деньги, вы можете взять разбитую миску нищего и пойти попрошайничать на улице. Но вы должны быть готовы к тому, что нищий NPC, у которого вы украли его средство к существованию, может побить вас. Если вы сможете победить, поздравляем. Вы можете и дальше оставаться нищим. Если вы поиграли, что ж, можем только развести руками, и напомнить вам – вы знали, на что вы шли.

В период публичного бета-тестирования обменять валюту игрового мира, заплатив за нее юанями реального мира не получится.

Поэтому первая проблема, с которой столкнулся абсолютно каждый игрок, а не только Мо Хан, – острая нехватка денег. В городе Наньфэн, городе Южного Клена, игроки, которые уже вкусили в полной мере все прелести маленького городка, который по праву можно было назвать Наньшуй – деревней Южной воды, – начали искать способы, как им заработать денег, чтобы иметь возможность прокачаться. Поэтому все они суетливо бросились бегать по улицам и проулкам маленького городка. А когда встречали NPC, они задавали им ряд вопросов, готовые в любой момент вступить в схватку. Задача усложнялась еще тем, что в этой игре не было мобов, как в других играх такого же типа. Где игроки могли вырубить их и сохранить опыт для своего обновления.

(П/п: моб (англ. Mob, mobile аббр. англ. mobile object «подвижный объект») — любой нестатичный объект в компьютерной игре. Частными случаями мобов являются игровые персонажи, персонажи, не управляемые игроком (NPC), монстры (агрессивные подвижные объекты). Основное предназначение агрессивного моба — затруднять процесс прохождения игры. Такой персонаж может пытаться убить игрока, временно понижать его характеристики (например, уменьшать сопротивляемость к магическим атакам) или просто мешать нормальному движению: замораживать, сдвигать, отбрасывать назад. Большинство агрессивных мобов могут быть убиты игроком для получения опыта, денег или различных предметов. Тогда нужно обойти моба или убежать от него. Иногда агрессивные мобы выступают в качестве осложняющих условий (при выполнении квестов), и в этом случае убийство таких мобов может ничего не приносить игроку. Основное предназначение моба-NPC — обеспечивать игроку социальное взаимодействие, выдавать квесты, покупать и продавать товары и т. д.)

Вскоре все обнаружили, что игра в Цзючжоу действительно чертовски отличается от обычных игр такого рода. Разные люди подходили к NPC, и в зависимости от того, как они к ним обращались, задание у них отличалось. Кто-то, получив задание, убежал с радостным волнением выполнять его. Но другому человеку NPC не давал его, продолжая говорить о другом. Все зависело от самого игрока. Если вы нежны и вежливы, маленькая невестка с корзиной или юная девица никогда не проигнорируют вас. Если же вы грубы и пребываете не в духе, возможно нужный человека вас ждет в другом месте.

Мо Хан увидел, как раздраженный игрок пинал нищего, ползающего в этот момент в пыли на земле. Нищий поднял на него глаза, заметив, что игрок, возвышающийся над ним, был полон гнева, собираясь снова его ударить. Нищий NPC задрожал всем телом и протянул разбитую чашу игроку со словами: «Дядя, не бей меня. Забери мои деньги».

...

Хотя чаша была разбитой, внутри нее гремели семь-восемь медных пластин.

Игрок, застигнутый врасплох реакцией NPC, быстро пришел в себя. Он выгреб все медяки из чаши и ушел сияя, собираясь, скорей всего, найти еще одного нищего.

Мо Хан с трудом сдержался, чтобы не вмешаться. Даже если бы у его ног ползал нищий, он не смог бы просто так дать ему пощечину, тем более избить его. Это действительно зависит от характера самого игрока.

Пока он шел по улицам городка, неловкие моменты, с которыми он сталкивался, становясь невольным свидетелем, продолжали повторяться снова и снова. Самым возмутительным для него был случай с девочкой-подростком. Она сердито топала и орала на владельца магазина атласа: «Что мне нужно сделать, чтобы получить задание? Я знаю, что у вас должно быть задание! Почему парням вы дали задание, а мне нет? Как такое может быть?» Пухлый NPC в этом диалоге был еще более удивительным, чем она, когда ответил ей: «Я бы сам хотел это

знать», – пожав растерянно плечами.

Мо Хан гулял по городу уже больше часа, постоянно обдумывая наиболее подходящие слова, чтобы завязать разговор в соответствии с разными целями, которые выставляются игрокам. И, наконец, он получил первое задание – купить булочки для слепой тетушки в магазине толстяка Яна в южной части города. Булочки стоили одну медную монету. Тетушка попросила его купить восемь булочек, пообещав заплатить за работу две монеты и возместить стоимость булочек, если он обернется туда и обратно за полчаса.

После того, как он выполнил задание тетушка долго его благодарила, но так и не дала обещанных монет, даже тех, что он потратил на покупку булочек. Мо Хан потрогал кончик носа и вышел молча, просматривая изменившуюся информацию в своем статусе после выполнения первого задания.

Опыта прибавилось совсем ничего. За то время, что он бродил по игре, он шагнул с нулевой отметки всего на один пункт, сейчас его уровень опыта замер на единице. Мо Хан подержал в руках оставшиеся два медяка, не понимая, что же ему делать дальше. Через полчаса, когда он продолжал бродить по улицам города в поисках удачи, его разыскала тетя в синей накидке, которая внезапно схватила его за руку, явно запыхавшаяся, но радостная, что нашла его. Она дала ему десять центов, сказав, что слепая тетушка забыла это сделать, потому что была очень старой, и вспомнила об этом только сейчас.

Мо Хан был так взволнован, что чуть не расплакался, глядя на эти медные пластины.

Еще больше он обрадовался, услышав, как тетушка просит его передать небольшую посылку своему второму сыну, который работает в гостинице на западной окраине города. Для выполнения этого задания ему не нужно тратить деньги, что уже хорошо. Мо Хан радостно подхватил узелок из синей ткани и побежал по дороге на запад. Он так спешил, что чуть не свалился пар раз, поскользнувшись на скользких голубых камнях.

Стоя перед единственной гостиницей в городе Наньфэн, Мо Хан чувствовал, что не может ни плакать, ни смеяться.

Может ли эта гостиница выглядеть еще более разбитой? При входе нет даже таблички. Дверь открыта, но не понятно из-за чего – это из-за того, что она такая ветхая, что просто не держится в петлях, или ее действительно раскрыли. Ветер свободно гуляет сквозь огромные щели. Краска вся облупилась и слезла, дерево все изъедено жуками. Такое ощущение, что это не гостиница, а разрушенный храм. Эта гостиница выглядит немного странно, особенно на фоне мирного и относительно богатого городка.

Войдя в дверь, Мо Хан сразу не мог ничего разглядеть толком в этой темной дыре, поэтому он вежливо спросил:

– Кто здесь сын семьи тетушки Ци? Тетя попросила меня кое-что тебе передать.

Пока он говорил, его глаза успели приспособиться к полумраку внутри. Конечно же, мебель в трактире тоже оставляла желать лучшего. Трех игрокам, забредшим сюда ранее, с трудом удалось найти скамейку, на которую они смогли присесть. С превеликой осторожностью они сидели за лучшим среди разбитых столов, ожидая, когда их обслужат. Служащий, тоже NPC по-видимому, лишь мельком взглянул на Мо Хана. В это время к нему подошел худой невысокий паренек. С улыбкой он благодарил его снова и снова за доставленную посылку, сунув ему в руку за это медную монету.

В это время Мо Хану поступила системная подсказка, сообщившая, что его опыт снова возрос.

Системная подсказка: Сяо Ци-эр поблагодарил вас, дав вам медную монету на текущие расходы.

Другой служащий таверны, худой и смуглый, подошел к Мо Хану и, поклонившись, спросил, что бы он хотел съесть.

Он что ли шутит, откуда у него деньги на еду? Мо Хан собирался уже отказаться, когда вдруг обнаружил, что уровень его здоровья упал на два пункта. А ведь в игру он вошел всего два часа назад... Подавив слова отказа, он спросил, что в таверне будет самым дешевым для этого сына.

- Конечно же булочка, она стоит одну медную монету. И сможет немного восстановить ваше здоровье.

Мо Хан был смущен, когда услышал последнюю фразу, понимая, что идти специально за булочкой на южную сторону города сейчас точно не стоит. Он только надеялся, что еда в этой гостинице не будет такой же убогой, как сама гостиница. Поэтому он скромно попросил себе одну булочку.

Поскольку присесть ему было негде, он решил, что заберет свою первую еду в этой игре с собой, поев по дороге. Кхе-кхе, он просто схватит ее и поскорее уберется. Это сэкономит ему время на продолжение прохождения игры. Перебирая на ощупь свои тринадцать медных монет, он с тоской думал, что сейчас он расстанется с одной из них.

Погруженный в свои мысли он вдруг услышал, как один из служащих крикнул кому-то вглубь:

- Господи Лян, запишите, продана одна булочка за одну медную монету.

- Господин Лян? - Мо Хан удивленно поднял глаза, пытаясь разглядеть, кому принадлежит это имя, сразу вспомнив, как система ему говорила: «Извините, в игре имеется NPC с таким никнеймом, вы не можете его использовать».

За исключением трех игроков, поедающих сейчас свои булочки для пополнения здоровья, в трактире есть еще управляющий... Э-э-э, а не тот ли это NPC со счетами, лежащими перед ним, который стоит в самом углу прилавка? Похоже, что он ведет учет. Э-э, эта убогая гостиница ведет учет каждому медяку?

Из-за ненависти к «славе» этого имени, Мо Хан изумленно уставился на этого NPC, стоящего в полумраке таверны. Одежда на нем была настолько старой, что давно потеряла свой цвет, на мантии были видны заплатки. На лет ему было лет тридцать, обычное иссохшее лицо. В это время он пытался справиться со своими сломанными счетами и не особо обращал внимание на Мо Хана, который вдруг громко повторил его имя таким странным голосом.

Очевидно, что он был NPC, но Мо Хан почему-то чувствовал себя немного неловко.

Э-э, имена NPC и даже их личности определяются не ими самим. Поэтому невежливо называть имя незнакомого человека таким громким голосом. Это невежливо даже в наше время, не говоря о временах Древнего Китая. Но имя господина Ляна...

- Ха-ха, все в порядке, все в порядке, я думал, что этот никнейм должен принадлежать какому-нибудь таланту или учителю... Я никак не ожидал, что это будет бухгалтер в гостинице...

Все кончено, если у этого NPC была миссия для него, он определенно не сможет получить ее.

Это причина, по которой Мо Хан сейчас действительно немного расстроился.

Затем Мо Хан почувствовал, что в глазах NPC мелькнуло странное удивление. Прежде чем он смог понять, что происходит, бухгалтер снова опустил голову, впав в какое-то оцепенение.

Второй работник принес ему булочку, которая была почти такой же, как в лавке толстяка Яна. Получив свою булочку, Мо Хан так и не смог найти себе места, где смог бы съесть ее. Поэтому он покинул эту ветхую гостиницу, продолжив свой путь в поисках новых заданий, поедая на ходу свою булочку.

С реки донесся громкий крик. Шедший по мосту Мо Хан, взглянул в эти живые огромные глаза девушки, стоящей на лодке. И наконец понял, что его смутило в этом господине Ляне. У него тоже были ясные красивые глаза. Как такие глаза могут оказаться на лице мужчины средних лет? Почему эта игра настолько странная?

\*\*\*

«Ха-ха, все в порядке, все в порядке, я думал, что этот никнейм должен принадлежать какому-нибудь таланту или учителю... Я никак не ожидал, что это будет бухгалтер в гостинице...»

Системное предупреждение: Кто-то интересуется вашей личностью. Запущен скрытый квест.

-----

□

<http://bllate.org/book/13529/1201160>