

Шань Цзывэй рефлекторно начал отступать, но его двойник оказался быстрее. Оставшемуся без малейшей возможности избежать этого Шань Цзывэю оставалось лишь поступить так же, как и большинство людей, когда их впервые целуют, - он невольно закрыл глаза.

Ожидаемого прикосновения так и не последовало. Вместо этого его овеяло освежающим бризом. А затем, как будто он внезапно очутился на открытом воздухе, даже сквозь веки он смог увидеть окутавший его яркий свет, превративший тьму в теплый оранжевый цвет. Шань Цзывэй услышал вдалеке какое-то пение, а весь воздух вокруг оказался напоен сладким и аппетитным ароматом глазури для торта.

Шань Цзывэй медленно открыл глаза и обнаружил, что окружающий его мир изменился: словно он внезапно очутился в огромной подарочной коробке, окрашенной во все цвета радуги. Над его головой оказались натянута яркие, пятнистые обои, пол был сделан из кусочков головки всех цветов радуги, а стены были из подобного сну хрусталя, на поверхности которого Шань Цзывэй мог увидеть свое раздробленное отражение. Сейчас на нем были шорты и футболка, а все волосы на его голове были белыми - так выглядел его игровой персонаж.

Шань Цзывэй потрясенно застыл, не только из-за ужасающего слияния, но и из-за двух плоских ячеек, плавающих в его поле зрения. Их было две: одна слева, другая - справа. В верхней левой ячейке имелось пять строк: одна длинная и четыре коротких, а в правой - прямоугольное текстовое поле. Когда Шань Цзывэй сосредоточил на них свое внимание, две ячейки словно затвердели и стали гораздо более отчетливыми.

"И что это?"

Шань Цзывэй без задней мысли потянулся к ним рукой, но ничего не почувствовал. Эти две ячейки были просто зафиксированы по обеим сторонам его поля зрения, словно были отпечатаны прямо у него на глазах.

"...Это игровой HUD?"

Шань Цзывэй пристально посмотрел на пять строк ячейки, расположенной в верхнем левом углу. Они в самом деле выглядели, как привычные полоски ХП и МП. Первая полоска была синей и промаркирована была как "МП". Оставшиеся четыре полоски под ней, доходившие всего до половины длины синей полоски, были обозначены соответственно: "Пики", "Черви", "Трефы" и "Бубны".

Шань Цзывэй понятия не имел, что они собой представляют, но выглядели они довольно круто. После этого он сосредоточил внимание на ячейке в верхнем правом углу его поля зрения. Это было прямоугольное текстовое поле, в котором было два, верхнее и нижнее, отделения. Верхнее отделение обозначалось как "Системные сценарии (2)", а нижнее - "Личные сценарии".

Едва Шань Цзывэй закончил рассматривать ячейки, как система прислала ему весьма запоздавшее введение.

[Сейчас вы вступили во внутри-игровой мир РПГ под названием "шахматная доска". Находясь на шахматной доске, вы будете играть за вашего персонажа в соответствии с заданными сценариями. В случае, если вы умрете, пройдете уровень или отключитесь от игры, вам придется покинуть шахматную доску, после чего будут высчитаны и выплачены заработанные вами очки.]

- Ролевая игра за моего... персонажа... в соответствии с заданными сценариями?

Система быстро откликнулась на недоумение Шань Цзывэя, и перед ним появился значок в виде маленькой указывающей руки, который привлек внимание Шань Цзывэя к прямоугольным ячейкам, расположенным справа в его поле зрения.

[Это ваш интерфейс "Сценарии", который разделен на "Системные сценарии" и "Личные сценарии". Все действия, которые вы выполняете на шахматной доске, по большей части будут диктоваться системными сценариями. Пока вы находитесь на шахматной доске, система должна будет время от времени выдавать вам сценарии.]

Как только система заговорила, в колонке "Системные сценарии" появилась строчка из слов.

[Сценарий 1: Вы боитесь черных кусочков головоломки (00:01:00).]

Вся строка была напечатана темно-серым цветом, тогда как заключенный в круглые скобки таймер постоянно вел обратный отсчет. Значок с указывающей рукой переместился на таймер, пока система объясняла: [Это обратный отсчет активации. Как только таймер опустится до нуля, будет активирован соответствующий сценарий. Пожалуйста, играйте свою роль, опираясь на него. Если вы пойдете против сценария и не станете играть свою роль, то вероятным исходом для вас станет смерть.]

- Вероятным исходом? И как умрешь?

Иконка в форме руки пересекла все поле зрения Шань Цзывэя, остановившись в верхнем левом углу и указав на голубую полосу: [МП (Очки ментальной энергии): 100/100. Расходятся, когда вы занимаетесь усиленными физическими упражнениями, используете навыки, получаете повреждения и тому подобное. Если МП опустится до нуля, вы умрете. Можно восстановить при помощи отдыха, зелий и навыков.]

Шань Цзывэй и его мозг отключились от потрясения.

"Святые ежики, в одном этом пуле объединились традиционные ХП, МП и запас выносливости! Даже если в основе этой игры лежит псионика, что с этой грубой и прямой комбинацией три в одном! Кто вообще посмеет устроить рывок в этой игре?! Любое использование навыков сродни торговле собственной жизнью; чтобы прибить сорок мобов, потратьте шестьдесят очков, а потом, если вас еще разок ударят - отправитесь прямиком к точке возрождения. Пойдите-ка, в этой игре нет точек возрождения!"

Шань Цзывэй внезапно осознал, что что-то было не так. Он трижды перечитал пояснение и наконец заметил то, что показалось ему странным.

- Когда тебя бьют, МП не теряется? - озадаченно спросил Шань Цзывэй. - Усиленные упражнения, использование навыков, нанесение себе повреждений... все эти действия ты выполняешь самостоятельно. Любой адекватный человек будет в оба следить за тем, чтобы не исчерпать свой запас МП, и явно не станет сам себе наносить повреждения. Выходит, он никогда не умрет?

Шань Цзывэй был прав. "Адекватный" человек точно не станет тратить весь свой МП, а вот с "неадекватными" дело обстояло иначе.

Следом значок в форме руки переместился ниже, на четыре красных полоски, отмеченных разными карточными мастями: [СП (Очки духовной энергии (3)): 100%. Когда вы не следуете сценариям или испытываете запредельные эмоции, СП соответствующей масти будет уменьшаться. Пики - это "гнев", черви - "радость", трефы - "печаль", бубны - "страх". Если каждый из показателей СП достигнет нуля, у вас случится "духовный срыв".]

- Что такое... этот духовный срыв?

[Вы впадете в неконтролируемое неистовство, и ваш МП начнет истощаться, пока вы не умрете.]

...Прозвучало как-то трагично. Шань Цзывэй схватился руками за голову. Почему все это так похоже на мучительную смерть? У тебя даже имелась возможность превратиться в берсерка и перед смертью еще кого-нибудь забрать с собой на тот свет. Это казалось особенно круто.

Сейчас Шань Цзывэй походил на совсем еще зеленого юнца. Лишь когда он собственными глазами увидит, что такое этот "духовный срыв", он осознает, насколько это ужасно.

Как раз в этот момент таймер первого системного сценария беззвучно достиг "00:00:00". В тот же миг сценарий 1 засветился.

[Сценарий 1 активирован. Пожалуйста, играйте свою роль в соответствии со сценарием 1. Если вы нарушите условия сценария 1, ваши очки СП уменьшатся.]

- ?!!

"Играть роль... Играть роль... Значит ли это, что мне следует относиться к этому миру с учетом точки зрения, прописанной в сценарии?"

Шань Цзывэй внимательно перечитал содержание сценария, указанное в текстовом окошке: "Вы боитесь черных кусочков головоломки".

"Черные... кусочки головоломки?"

Шань Цзывэй посмотрел вниз. Весь пол был выложен разноцветными кусочками головоломки, и так случилось, что он как раз стоял на черном.

"Если бы я боялся черных кусочков головоломки, то не посмел бы к ним прикоснуться".

Шань Цзывэй отступил на несколько шагов, отойдя подальше от этого черного кусочка. Как только он сделал это, СП Бубей наконец-то прекратил истощаться.

- Выходит, все так и есть.

Шань Цзывэй смог вздохнуть с облегчением. Теперь у него появилось хотя бы примерное представление о том, как играть в эту игру. Раз система сказала, что он "боится черных кусочков головоломки", то,неважно, боится он их или нет, он должен вести себя так, будто "боится", к примеру, держаться от них подальше. Как только он перестанет "бояться черных кусочков головоломки", его СП Бубей, которое соответствовало эмоции "страх", начнет уменьшаться.

- Выходит, в общем и целом, системные сценарии - это ограничения, которые накладываются на игроков, обязанных действовать в рамках этих сценариев, - подвел итог Шань Цзывэй. - Если мы их нарушаем, уровень нашего СП понижается. Едва он достигнет нуля, у нас случится духовный срыв, и мы впадем в безумие, при котором примемся растрачивать наш МП, пока окончательно не умрем.

Это было реально... прикольно!

Шань Цзывэй почувствовал, как внутри него закипает азарт. Ему нравилось играть. В прошлом некий гиперсексуал, запершись в собственном доме, писал коды и играл в игры, зарабатывая себе на жизнь. Программирование было чисто ради выживания, тогда как игры были его личным хобби.

Словно догадавшись, что Шань Цзывэй уяснил правила, инструктаж завершился, и находящиеся перед глазами Шань Цзывэя ячейки снова стали прозрачными. Он моргнул, заметив, что в колонке системных сценариев, под первым сценарием появилась новая строчка:

[Сценарий 2: Вы вошли в Город Игрушек (03:00:00).]

По сравнению с первым сценарием, больше напоминавшим черту характера, второй задавал ему четкую цель. Вероятно, это означало, что ему следует добраться до Города Игрушек за три часа. Шань Цзывэй огляделся вокруг. Даже если времени ему дали более чем достаточно, он понятия не имел, где находится этот Город Игрушек.

---

1. HUD (head-up display) - графический интерфейс пользователя. Во всех играх обычно отображает какие-либо из основных показателей (ХП, МП и так далее).

2. По сути больше подходит "сценарий", а если учитывать карты и прочее, лучше было бы "расклад", пока не окончательно, позже можем поменять.

3. SP (Spirit Points) - решили оставить СП.

<http://bllate.org/book/15774/1411279>