

Цю Бай на мгновение замер, пытаясь осмыслить значение игрового сообщения, но его рука уже инстинктивно потянулась к микрофону и включила его.

После завершения подсказки интерфейс постепенно потемнел, и послышался звук ветра. Этот звук был настолько реалистичным, словно он находился в пещере посреди глухой горы, что заставило Цю Бая слегка вздрогнуть. Он не удержался и пробормотал:

— Что за чертовщина?

И вдруг он услышал детский голос, который ответил с наивной интонацией:

— Не бойся, здесь нет призраков.

Этот голос явно отвечал на реплику Цю Бая, что окончательно напугало его. По спине пробежал холодок, и он действительно подумал, что столкнулся с чем-то сверхъестественным.

Дрожащим голосом он спросил:

— Кто... кто ты?

Неужели в его игре поселилось какое-то злое существо?

Голос ответил:

— Меня зовут Тяньцин. Тянь — это небо, а Цин — ясное. Скажи, старший брат или сестра, у тебя есть огниво?

Детский голос говорил медленно, с легкой детской интонацией.

Цю Бай на мгновение задумался, а затем понял, что Тяньцин — это, скорее всего, талисман платформы «Будущее», Дева Ясного Неба. Он вздохнул с облегчением, но в то же время испытал странное удивление, поразившись тому, что игра «Будущее» интегрировала Тяньцин в игру.

Затем он заметил, что после этого вопроса на экране появилась строка: [Пожалуйста, заполните вашу личную информацию].

Под этой строкой была таблица, где игроку предлагалось ввести имя, пол, выбрать боевую профессию и распределить очки навыков.

Цю Бай обратил особое внимание на опцию выбора боевой профессии, так как она была разделена на боевые и стратегические профессии. После некоторого раздумья он выбрал стратегическую профессию.

Среди боевых профессий были два варианта: Мастер меча и Мастер магии. Стратегические профессии также предлагали два варианта: Мастер формаций и Повелитель зверей.

Эти профессии были переработаны по совету Линь Шу, чтобы соответствовать виртуальной ролевой игре, разработанной Синцзэ, но адаптированной для плоской версии игры.

Цю Бай немного колебался между двумя профессиями, но в итоге выбрал Повелителя зверей.

После заполнения личной информации игра вернулась к начальному интерфейсу, который все еще был темным, с едва заметным дымом и тусклым светом вдалеке. [Система] подсказала ему

открыть инвентарь и найти факел.

Когда Цю Бай, следуя подсказке, зажег факел, он обнаружил, что находится в продуваемой ветром пещере, а на земле перед ним лежала старая тряпичная кукла. Кукла была сделана в образе Девы Ясного Неба, но в старинном платье, которое было порвано и выглядело особенно жалко.

Затем он услышал голос Тяньцин, который с детской радостью произнес:

— Какой яркий свет, словно солнце. Тяньцин очень любит солнце, но она почти забыла, как оно выглядит.

Преданные пользователи игр «Будущее» испытывают особую любовь к Деве Ясного Неба, поэтому, услышав эти слова, Цю Бай на мгновение замер, и в его сердце возникло невыразимое сочувствие к Тяньцин.

Тяньцин казалась слишком человеческой. Даже если ее слова были всего лишь заготовленными репликами, Цю Бай не мог воспринимать существо, способное с ним разговаривать, как простой код.

Он представил себе эту маленькую, милую, осознающую себя куклу, которая много лет провела одна в темной пещере, вспоминая яркое небо и ослепительное солнце, и не смог остаться равнодушным.

Поэтому, как только [Система] подсказала, Цю Бай сразу же подошел к Тяньцин и поднял ее.

После этого Тяньцин спросила Цю Бая, кто он такой и почему оказался здесь... Это была часть системного диалога, который происходил автоматически. Однако Цю Бай заметил, что в процессе диалога, будь то фиксированные реплики или выбор, если он произносил ключевые слова, выделенные красным, диалог продолжался без необходимости нажимать кнопку мыши.

Затем Тяньцин попросила Цю Бая вывести ее наружу. Кукла выглядела жалобно, говоря, что, если он выведет ее туда, где можно увидеть небо и солнце, она будет счастлива, даже если он оставит ее там.

Цю Бай, конечно, не мог оставить ее, поэтому взял с собой и, следуя подсказкам задания, двинулся вперед, пока не достиг первого испытания.

На этом пути Цю Бай заметил, что, когда сюжет не активирован, Тяньцин не говорила сама по себе, но если он начинал с ней разговор, она отвечала как настоящий человек. Если он задавал один и тот же вопрос дважды или трижды, Тяньцин даже подшучивала над его забывчивостью.

Она была как настоящая. Хотя на сайте Тяньцин также реагировала подобным образом, в игре это было иначе, потому что здесь она была «личной» для игрока.

В этот момент Цю Бай наконец осознал, насколько выдающуюся... почти великую игру создал Синцзэ.

Искусственный интеллект сам по себе не был чем-то новым, но такой естественный и умный NPC, реагирующий на диалоги, Цю Бай впервые встретил в реально существующей игре. Это был проект, который мог войти в историю игровой индустрии.

Цю Бай с Тяньцин в руках отправился в новое приключение. В эту ночь он сразился с

жестоким, но разумным монстром, встретил доброго и великодушного старшего брата... И даже когда пробная версия игры закончилась, он чувствовал легкую грусть и сожаление.

Было странно испытывать такие чувства к игре. Сам Цю Бай не ожидал, что наличие диалогов и взаимодействий с персонажами может так сильно повлиять на его восприятие.

Наличие ИИ, способность персонажей говорить — все это оказывало гораздо большее влияние на игровой опыт, чем он предполагал. Его собственные эмоции удивили его, и его восхищение новой игрой было огромным.

Цю Бай долго чесал голову, разрываясь между желанием узнать продолжение и вернуться в игру, чтобы снова поговорить с Тяньцин и старшим братом. В конце концов он сдержал эти порывы и начал терпеливо писать обзор игры.

Когда он открыл документ, на мгновение он даже не знал, с чего начать. Для него это было редкостью, ведь он привык писать обзоры игр, часто по несколько штук в день, особенно во время пиковых периодов тестирования. Для Цю Бая невозможность написать обзор была чем-то необычным.

На самом деле это было не потому, что он не мог написать, а скорее из-за того, что он был настолько впечатлен, что не знал, как выразить свои мысли. Ему потребовалось некоторое время, чтобы придумать начало.

Обычно Цю Бай начинал обзор с броского заголовка, чтобы привлечь внимание. Но когда он начал писать обзор на «Легенду о небесном мандате», он почувствовал досаду. Он придумал несколько заголовков, но ни один из них не казался подходящим.

Он привык к преувеличениям, но теперь, когда он хотел искренне выразить свои чувства, он не мог придумать достаточно мощного заголовка. Это раздражало его.

Он долго думал, прежде чем начал печатать первый символ.

После этого дня игра «Легенда о небесном мандате» внезапно стала очень популярной в интернете. Обзоры игры появлялись один за другим, а обычные игроки активно обсуждали эту тему.

Говорили, что многие возвращались к пробной версии, чтобы просто поговорить с уже знакомыми персонажами, и в процессе обнаруживали что-то интересное.

<http://bllate.org/book/16614/1520285>