

Ли Хуайхэн выбрал класс мага, и игра предложила ему взглянуть на результат. Внешность персонажа не была ослепительно прекрасной, но в тонких чертах лица сквозило благородство. Белоснежные волосы свободно рассыпались по плечам, эффектно контрастируя с глубоким синим цветом длинной магической мантии. Кожа казалась бледной, почти фарфоровой, а фигура — суховатой, типичной для человека, проводящего долгие годы в лабораториях, но при этом гармоничной. Весь облик мага излучал спокойную уверенность и интеллектуальный лоск.

Ли Хуайхэн равнодушно скользнул взглядом по своему отражению, поправил несуществующую складку на одежде и негромко произнес:

— Настройка завершена.

[Пожалуйста, введите имя персонажа]

— Хуайхэн.

[Проверка... Имя свободно. Подтверждаете использование имени «Хуайхэн»?]

— Да.

Крошечный древесный эльф вспорхнул и сделал пару кругов вокруг него, радостно щебеча:

— В таком случае, добро пожаловать в игру! Через пять секунд вы перенесетесь в новый мир. Просто моргните — и окажетесь там. Пожалуйста, запомните команду выхода. Если возникнут трудности, вызывайте службу поддержки. И помните: игровое меню можно скрыть или вызвать мысленно. Если не сможете выйти вручную, просто громко позовите панель управления. Итак... Пять, четыре, три, два, один!

Ли Хуайхэн моргнул и тут же ощутил, как его со всех сторон сдавливает толпа. Он оказался в центре крохотной деревушки, где буквально яблоку негде было упасть.

— Сударь, постойте, дайте пройти! Мне нужно сдать квест!

— Браток, не напирай! Видишь же, очередь. Там какой-то парень с тетушкой Ван за жизнь болтает, пока он не закончит, мы не сдвинемся.

— Дорогу! Расступитесь! Сегодня я стану первым в рейтинге! Кто даст мне пройти, того не забуду, когда стану легендой! О, красавица, не хочешь добавиться в друзья?

От этого многоголосого гула у Хуайхэна на мгновение зазвенело в ушах. В игровом меню была функция «скрыть окружающих», но он решил повременить — без толпы терялся весь колорит погружения.

Его появление в длинной мантии и с белыми волосами не вызвало никакого ажиотажа. В мире, где каждый второй выглядел как сошедшее с небес божество, а улицы были наводнены магами всех мастей, Ли Хуайхэн казался лишь очередной каплей в бесконечном море игроков.

Серверная архитектура «Цзю Чжу» поражала масштабами: десятки тысяч серверов сливались в единый колоссальный мир. Бесчисленные деревни и столицы были разбросаны по континенту, и каждый игрок, где бы он ни находился, становился частью общей истории, влияя на судьбу всей вселенной.

Хуайхэна забросило в одну из тысяч стартовых локаций. Каждая такая деревушка имела свои уникальные цепочки заданий и сюжетные повороты — отсюда начинался путь будущих легенд, стремящихся в великие города.

Разработчики «Цзю Чжу» не поскупились на бюджет: сценарий игры, ветки диалогов и программный код были настолько объемными, что их не вместил бы ни один обычный сервер. Вариантов прохождения квестов существовало столько, что даже если играть десятилетиями без сна и отдыха, невозможно было увидеть всё.

Именно поэтому работа аналитика игрового процесса в «Цзю Чжу» считалась каторжной.

Первые три минуты ушли на обучение. Ли Хуайхэн быстро освоил базовое управление интерфейсом и изучил список возможных системных уведомлений. Затем подсказки исчезли, оставив перед глазами лишь полупрозрачную панель управления и кипящую жизнь вокруг. Он был предоставлен самому себе. Его путешествие началось.

Не успел он сделать и шага, как в углу экрана вспыхнуло уведомление о запросе в друзья.

[Игрок «Мой разбойник играет чертовски круто» хочет добавить вас в друзья. Принять?]

— Принять, — негромко произнес Хуайхэн.

Вокруг стояло немало игроков, точно так же застывших в прострации и внезапно выдыхающих короткие команды. Это было привычным делом.

Вскоре добавились и остальные коллеги. Ли Хуайхэн легко представил, как их высокомерный генеральный директор ворчал: «Зачем его добавлять? Мне достаточно тебя одного в друзьях!» — и как его супруг, обладавший куда большим авторитетом в семье, мягко, но твердо заставил босса нажать кнопку.

Следом пришло сообщение по внутренней почте.

Мой разбойник играет чертовски круто: «Ну как ты? Уже освоился в Цзю Чжу?»

Хуайхэн: «Вроде да. Обучение толковое, разберусь потихоньку».

В игре была доступна видеосвязь, но многие предпочитали текстовые чаты — не всем хотелось выставлять свои эмоции напоказ перед коллегами.

Мой разбойник играет чертовски круто: «Тогда развлекайся. Я сейчас создам группу для связи, если что-то пойдет не так — сразу пиши нам».

[Игрок «Мой разбойник играет чертовски круто» приглашает вас в групповой чат «Клуб любителей Неваляшки». Принять?]

— Принять.

Похудею до состояния молнии: «Добро пожаловать в наши ряды! Поздравляю Хуайхэна с первым днем в Цзю Чжу!»

Таошэн: «[Аплодисменты] [Аплодисменты]»

Мой разбойник играет чертовски круто: «[Аплодисменты] [Аплодисменты]»

Разбойник моей семьи играет чертовски круто: «Сокровище моё, о чем это ты там шептался с Ли Хуайхэном в личке?»

Игровые интерфейсы были строго индивидуальны, так что Юй Минси понятия не имел, что именно Юй Цзюрань писал подчиненному.

Похудею до состояния молнии: «[Тошнота] [Тошнота]»

Таошэн: «Мне пора качаться. Если будет что-то важное — пишите в личку. [Пока-пока]»

Хуайхэн: «... Менеджер просто спросил, привык ли я к игре».

Мой разбойник играет чертовски круто: «Вне работы забудь про формальности. Я, кажется, старше тебя... или младше? В общем, зови меня просто Цзюй Жань».

Разбойник моей семьи играет чертовски круто: «Исключено! Никакой фамильярности. У вас должна быть четкая субординация!»

Похудею до состояния молнии: «Всё, я тоже ушел качаться. [Пока-пока]»

Ли Хуайхэн не знал, что на это ответить. Он молча изучал панель управления, искренне не понимая, откуда в голове их босса берутся эти странные вспышки собственничества.

Оставалось лишь гадать, какими методами «укрощения» пользуется супруг директора.

Спустя пару минут в чате снова появилось сообщение.

Разбойник моей семьи играет чертовски круто: «Ладно. Можешь звать его Цзюй Жань».

Хуайхэну совсем не хотелось знать, какой ценой было достигнуто это соглашение.

Хуайхэн: «Пойду повышать уровень. Если возникнут вопросы — обращайтесь».

Мой разбойник играет чертовски круто: «[Пока-пока]»

Следуя указателю, Ли Хуайхэн с трудом выстоял очередь, чтобы поговорить со старостой.

— О, юноша! Добро пожаловать в Деревню Заходящего Солнца. Наша деревня...

Хуайхэну нестерпимо захотелось прокрутить диалог, но он заставил себя вежливо дослушать длинный рассказ об истории поселения.

В эпоху виртуальных капсул, когда цифровая реальность охватила все сферы жизни, природа NPC стала предметом горячих споров. На заре технологий неигровые персонажи были примитивны — просто куски кода, запертые в цикле одинаковых фраз.

Позже NPC обрели свободу воли. Им давали разум, чувства, почти человеческую глубину. Они осознавали себя, рефлексировали над тем, что являются лишь творением людей. Это привело к конфликтам, напоминавшим бунты роботов прошлого. NPC боролись со своей судьбой, меняя логику игр до неузнаваемости. Дело доходило до того, что операторам приходилось уничтожать серверы вместе со всеми обитателями, чтобы остановить хаос.

В итоге человечество пришло к компромиссу. NPC, развившим полноценное самосознание и пожелавшим выйти в реальность, предоставляли роботизированные тела. Их называли «виртуальными людьми». Они проходили долгий процесс адаптации и контроля, пока окончательно не становились «реальными гражданами».

Это породило проблему перенаселения, но отказ от легализации виртуальных личностей грозил еще более страшными потрясениями. В конце концов социологи и эксперты по виртуальности предложили разделение. Простые квестовые функции поручались обычным программам. Сложные же роли отдавались NPC с ярким характером и четко прописанными ограничениями.

Так появились важные правовые теории. Обычный старик в начале деревни, ежедневно встречающий тысячи игроков, — это всего лишь жестко заданный алгоритм. Даже если у него есть прописанная биография, он остается скриптом.

Впрочем, всегда существовал шанс, что однажды, посреди серой рутины, такой старик внезапно «очнется», обретет искру сознания и уйдет жить отшельником в горы.

В «Цзю Чжу» ключевые фигуры, способные влиять на ход истории, были личностями почти осязаемыми. Информация о них вносилась в государственный «Реестр кандидатов в виртуальные люди». В каждом проекте существовала квота на таких персонажей, хотя «Цзю Чжу» пока не объявляли своих избранников.

Староста перед Хуайхэном выглядел как живой человек. Его интонации были естественны, в голосе не слышалось механических ноток. И всё же то, что он повторял один и тот же текст каждому встречному, выдавало в нем всего лишь программу.

Смирненно выслушав его, Ли Хуайхэн получил свое первое задание. Путь к вершине начался.

<http://bllate.org/book/17471/1692938>