

— Да кто же не знает нашего генерального, Лу Цзиньчэня? Я заметил, что у нас в игре есть неигровой персонаж — точная копия Гендиректора Лу, и имя то же самое. Вот и решил: почему бы не отправить ему данные этой учётной записи? А когда узнал, что его друга зовут Линь Лошу, проверил базу данных — и бинго! Тоже нашёлся тёзка среди NPC. Так что я и этот аккаунт переслал.

— Я ведь старался исключительно ради того, чтобы наш гендиректор остался доволен игрой. Разве это плохо?

Лицо Цзи Сюаня помрачнело.

«Мир Сянься» был его детищем. Он сам разработал концепцию вселенной, а его команда с нуля создала этот проект. Группа Лу лишь выступила инвестором, выкупив права на издание игры на целое столетие. И то, что теперь Лу Цзиньчэнь забавлялся с учётными записями ключевых персонажей, рушило все долгосрочные планы разработчика.

Будь он хоть трижды президентом корпорации, у него не было права переписывать внутренний код, а уж тем более использовать системные аккаунты, ломая игровой баланс.

— Это моя игра, и правила здесь устанавливаю я, — отрезал Цзи Сюань. Тон его не терпел возражений. — Немедленно заблокируй аккаунты «Лу Цзиньчэнь» и «Линь Лошу». Прерви сессию и принудительно выброси их из сети.

Цзяи замялся, испуганно переводя взгляд с экрана на начальника:

— Но как же Гендиректор Лу?.. Если он рассердится...

— Всю ответственность я беру на себя, — бросил Цзи Сюань.

Цзяи явно колебался. Набравшись смелости, он всё же решился возразить:

— Гендиректор Лу — наш главный инвестор и крупнейший акционер. Идти с ним на открытый конфликт — себе дороже. Мы вместе поднимали «Мир Сянься» с самых первых набросков, и мне безумно больно думать, что все ваши колоссальные труды пойдут прахом, а сливки в итоге снимут другие отделы или сторонние разработчики.

И ведь он был прав. За их проектом пристально следили сотни конкурентов, готовых в любой момент растащить идеи на плагиат. С какой стати они должны уступать завоёванные потом и кровью позиции тем, кто просто скопирует их наработки и набьёт карманы?

Цзи Сюань и сам прекрасно всё понимал. Стоит Лу Цзиньчэню перекрыть финансовый кран — и проекту конец. А вместе с ним рухнет и его заветная мечта.

Но «Мир Сянься» оставался его детищем, душой и сердцем. Если позволить двум высокопоставленным дилетантам безнаказанно резвиться на закрытых аккаунтах, виртуальная вселенная быстро превратится в хаос.

Он нахмурился, погрузившись в тяжёлое молчание. В кабинете повисла гнетущая тишина.

Цзяи опустил голову и принялся задумчиво грызть ноготь на указательном пальце. Спустя минуту его лицо просветлело.

— Послушайте, Сюань-гэ. Если мне не изменяет память, по лору игры Лу Цзиньчэнь и Линь Лошу прописаны как ближайшие сподвижники Вэй Линя? Тысячу лет назад эта троица вместе прошла через ад и воду, их связывали узы нерушимой дружбы?

Цзи Сюань слегка приподнял брови и кивнул.

Заметив это, Цзяи быстро открыл официальный форум игры и развернул перед ним планшет с закреплённой в топе темой.

— Буквально час назад Вэй Лин объявился в Городе Вечного Мира. Всего лишь третьего уровня! Четыре ведущие гильдии решили, что легендарный топ-игрок обнулил аккаунт, и устроили на него массовую облаву. Но парень не растерялся и призвал на помощь патриарха стадии Прохождения Скорби — Лу Цзиньчэня. С его помощью он разнёс преследователей в пух и прах. Тема висит в трендах, игроки в полнейшем восторге, всюду строят теории.

— Я клоню к тому, что возвращение Вэй Линя, пусть и на третьем уровне, пока никак не вредит балансу для простых пользователей. Напротив, он ходячая реклама! Пока его имя на слуху, интерес к игре будет колоссальным. Мы на одном только маркетинге сэкономим миллионы.

Цзи Сюань прекрасно понимал, какой огромной фан-базой обладает этот эксцентричный гений.

При виде ажиотажа на форуме разработчик немного успокоился, но тревога всё ещё не покидала его:

— Ладно, допустим. Но что делать с Лу Цзиньчэнем и Линь Лошу? Они ведь ломают рамки дозволенного.

Цзяи ненадолго задумался, взвешивая аргументы.

— Пока паниковать рано. Из всех законсервированных старейшин стадии Прохождения Скорби в мире сейчас активны только эти двое. Подготовке обновления с Небесными Владениями это никак не мешает. Моё предложение: давайте пока закроем на это глаза. Как только генеральный и его приятель выйдут из сети, мы свяжемся с ними напрямую. Предложим

подписать официальное соглашение об управлении неигровыми персонажами и подробно разъясним правила поведения для таких аккаунтов.

— И волки сыты, и овцы целы: инвестор доволен, игроки увлечены зрелищем, а мы держим руку на пульсе. Что скажешь, гээ?

Цзи Сюань взвесил все за и против, после чего медленно кивнул:

— Хорошо, давай попробуем по твоему плану. Но при малейшем отклонении от нормы — сразу ко мне.

— Будет сделано! — Цзяи просиял. Одобрение старшего коллеги, которого он безмерно уважал, наполнило его гордостью.

— И ещё, — добавил Цзи Сюань на пороге. — Проверь статус основного персонажа Вэй Линя. Того, что сто девятого уровня.

— Сейчас сделаем, — Цзяи быстро застучал по клавишам, выводя на экран панель мониторинга Божественных владений, и вбил в строку поиска нужное имя.

На экране всплыла системная строка:

[Указанный пользователь в данный момент находится вне игры]

Увидев это, Цзи Сюань удовлетворённо хмыкнул:

— Понятно. Оставляю этот сектор на тебя.

— Понял, сделаю в лучшем виде.

Разработчик развернулся и покинул помещение технической поддержки. Сейчас ему больше всего хотелось лично войти в игру под своей учётной записью администратора и своими глазами оценить масштаб творящегося безумия.

Но не успел он пройти авторизацию и открыть меню выбора персонажа, как прямо перед ним вспыхнуло тревожное алое окно системного оповещения:

[Внимание!]

[Обнаружена критическая аномалия: формирование первого масштабного Иллюзорного царства внутренних демонов!]

[Угроза проникновения в Мир Сянься!]

[Рекомендуется немедленно отправиться в эпицентр аномалии и оказать содействие игрокам в преодолении духовного кризиса!]

«Царство внутренних демонов» — так называлась особая механика. Каждый раз, когда практик сорокового уровня (стадия Трансформации Души) и выше совершал прорыв, существовал десятипроцентный шанс столкнуться с собственными ментальными кошмарами. Чем выше был ранг игрока, тем шире оказывалась зона поражения иллюзии. Если же барьер преодолевал мастер восемьдесят первого уровня (стадия Великого Свершения) или выше, рождаемый его разумом кошмар мог прорваться в реальный мир игры, превращая всё живое в радиусе сотни ли в сущий ад.

Если несчастный поддавался иллюзии и терял рассудок, ментальная ловушка крепла, засасывая сознание жертвы без остатка. В таком состоянии игрок оказывался заперт в виртуальном кошмаре — его не спасал даже аварийный выход из сети. Единственным спасением оставались представители загадочной расы Миражей, способные с помощью тайного искусства «Разрушение иллюзий» разорвать оковы наваждения и вывести пленника наружу.

В своё время команда разработчиков во главе с Цзи Сюанем внедрила эту систему ради остроты ощущений и непредсказуемости геймплея. Разумеется, подобный хардкор вызвал шквал критики на игровых форумах, ведь цена ошибки была слишком высока.

К счастью, со временем пользователи приспособились: перед каждым ответственным прорывом они старались заручиться поддержкой знакомых из расы Миражей, приглашая их в качестве защитников и проводников.

Официальное описание этого народа на главном сайте гласило:

[Раса Миражей]

[Обитатели бездонных глубин океана]

[Обладают неземной, завораживающей красотой]

[Искусно повелевают иллюзиями, способны как создавать их, так и развеивать прахом]

Учётная запись самого Цзи Сюаня носила то же имя, а ролью его был Святой сын расы Миражей. Согласно лору и детально проработанной 3D-модели, этот персонаж официально признавался красивейшим созданием во всём игровом мире.

Сам разработчик нарциссизмом не страдал и поначалу активно протестовал против подобного

титула. Однако коллеги стояли на своём насмерть:

— Сюань-гэ, да мы этого красавчика буквально с тебя срисовывали! Твоя внешность — это же преступление против человечества, так почему бы не увековечить её? К тому же ты вложил в проект больше всех сил, никто другой просто не достоин носить этот венец!

Спорить сил не оставалось, да и какая разница, как выглядит виртуальная кукла, если её единственная задача — служить инструментом для поиска багов и тестирования систем?

Вот так и вышло, что на протяжении всех трёх лет с момента запуска проекта Святой сын расы Миражей оставался неизменным украшением игрового мира.

Он никогда не раздавал квестов и не участвовал в битвах, ведя себя как праздный странник, любующийся пейзажами. Всякий раз, встречая игроков, он устремлял на них глубокий, полный невысказанной грусти взор и с мягкой улыбкой тихо спрашивал:

— Лазурные цветы моего народа неописуемо прекрасны... Не желаешь ли ты посадить для меня хотя бы один бутон?

В ответ неизменно раздавались восторженный писк и крики обожания:

— Посажу! Конечно, посажу! Всё, что пожелаешь, наш Святой сын!

Форумы и чаты пестрели шутливыми темами:

**[Вопрос дня: А вы сегодня встречали нашего Святого сына? (^_^)]

[Похвастаюсь: посмотрите, какие чудесные цветы я вырастил для любимого NPC!]**

Игрокам эти встречи приносили чистую радость, а для самого разработчика они служили отличным способом ненавязчиво проверять физику, баланс и уровень погружения в виртуальную среду.

Но сегодняшнее тревожное уведомление застало его врасплох.

С рядовыми иллюзиями без труда справлялись обычные пользователи из расы Миражей. Даже великие мастера стадии Великого Свершения перед переходом на новый уровень всегда подстраховывались, приглашая верных союзников.

Кто же умудрился породить аномалию такого масштаба, что системе пришлось задействовать аварийный протокол?.. Неужели один из ключевых сюжетных персонажей?

Но ведь все высокоуровневые сущности должны быть надёжно заперты в границах Божественных владений... Что-то здесь явно шло не так.

<http://bllate.org/book/18197/1749083>