

Выйдя из Леса Кармических Обедней, Цин Юэ с сочувствием произнесла:

— После выключения из игры зайти снова можно только на том же месте, а других точек возрождения нет. Очарование на мелких монстров не действует, как же он оттуда выберется?

— Когда настанет ночь — сможет, — Дугу Чжо поднял голову к небу, определяя время по положению солнца. — Сейчас три стражи часа петуха, а когда в час свиньи луна коснется верхушек деревьев, демоны смогут поглощать духовную энергию, и их сила значительно возрастет.

Цин Юэ переспросила:

— Час свиньи — это во сколько?

Три стражи часа петуха они еще понимали: в правом нижнем углу нефритовой таблички игровой панели отображалось время, причем его можно было переключать между игровым и реальным. Реальное время показывало 18:30, а игровое — три стражи часа петуха.

— Цзы, чоу, инь, мао... — Ао Тянь обладал кое-какими познаниями в небесных стволах и земных ветвях и принялся загибать пальцы, пересчитывая. — Наверное, часов в девять вечера, через два с половиной часа.

— Надеюсь, он не разозлится настолько, что не станет заходить в игру весь вечер, иначе он оттуда действительно не выберется, — посочувствовала Цин Юэ.

Хотя Цин Юэ и испытывала жалость, спасти Черного Кота она вовсе не собиралась: в конце концов, именно Черный Кот попытался применить на них очарование, и если бы Дугу Чжо не оказался невосприимчив к контролю, сейчас все трое наверняка дрались бы друг с другом, так что подобное наказание было вполне заслуженным. К тому же, если подумать, Черный Кот еще и остался в выигрыше — Дугу Чжо ведь подсказал ему отличное место для прокачки, подумаешь, умер пару раз.

— Почему ты, когда называешь время, используешь эту систему с двенадцатью стражами? Я замучился считать! — поинтересовался Лун Ао Тянь.

Сначала Дугу Чжо опасался, что они раскроют его личность, но, посмотревшись на самые разные странные выходки окружающих игроков, он успокоился и совершенно непринужденно ответил:

— Разве это не соответствует игре?

— Очень даже соответствует атмосфере, а у тебя еще и романтическая жилка есть, — Ао Тянь совершенно естественно принял объяснение Дугу Чжо.

Дугу Чжо произнес:

— Раз ты так ловко умеешь переводить стражи в часы, тогда я тебя проверю: девять часов утра — это какой час?

Лун Ао Тянь принялся загибать пальцы:

— Конец часа дракона, начало часа змеи.

— Двенадцать часов дня?

— Вторая стража часа лошади.

— Три часа дня?

— Конец часа овцы, начало часа обезьяны.

— Шесть часов вечера?

— Вторая стража часа петуха!

— Хватит спрашивать, хватит, — Ао Тянь поднял обе руки, моля о пощаде. — Я чуть не умер со счёту.

Дугу Чжо уже узнал у Е Чжо точное время его появления в сети и, опираясь на ответы Лун Ао Тяня, примерно сопоставил современное расписание с игровой системой исчисления времени, после чего перестал мучить Лун Ао Тяня.

— Мне кажется, ты знаешь так много всего. Мы ведь тоже игроки низкого уровня, почему ты во всем так разбираешься? — с любопытством спросила Цин Юэ.

Дугу Чжо вспомнил, как Е Чжо пытался вычислить правила голографической игры на основе эпохи клавиатурных ММО, и ответил:

— Я тоже догадался по аналогии с компьютерными играми.

Дугу Чжо хотел заглянуть в небольшой городок неподалеку от монастыря Таньез сы, чтобы узнать побольше об этой игре, но стоило ему сделать всего несколько шагов, как раздался системный сигнал:

[Динь! Вы избавили народ от зла, ваше значение справедливости увеличилось на 1.]

[Динь! Вы создали собственную технику, система награждает вас чистой нефритовой табличкой, которая уже помещена в ваше хранилище. Пожалуйста, дайте технике название и в соответствии с подсказкой оформите её в виде нефритовой таблички, после чего отправьте на проверку игровой компании. После успешной проверки вы сможете передавать эту технику другим игрокам в виде сделки.]

Он замер на месте и принялся анализировать эти два системных сообщения.

Раньше, когда он уничтожал демонических зверей, система сообщала об уничтожении нечисти, а в качестве наград выдавала духовные камни, опыт, травы, бесполезные мечи и прочие предметы. Сейчас же внезапно появились формулировки избавление от зла и значение справедливости, что отличалось от прежнего.

К тому же он сейчас ничего не делал, просто шел по дороге — почему ему дали награду?

Если только...

Дугу Чжо бросил взгляд в сторону Леса Кармических Обедней: должно быть, того кота уже во второй раз растерзал демонический зверь.

— Чего ты остановился? Верно, куда ты идешь? — спросил Лун Ао Тянь.

— Что такое значение справедливости? — вместо ответа спросил Дугу Чжо.

— Понятия не имею, в эпоху клавиатурных игр такого понятия не было, — ответил Лун Ао Тянь.

Кошачий демон поглощал жизненную энергию смертных NPC, что для жителей игрового мира было настоящим бедствием. Дугу Чжо бросил его умирать в Лес Кармических Обедней, что можно было считать избавлением от зла, за что он и получил 1 очко справедливости.

Какую пользу приносит значение справедливости, пока было неясно.

Дугу Чжо временно отложил этот вопрос, достал из своего хранилища чистую нефритовую табличку и, не глядя на системные подсказки, знакомым ему способом с помощью духовного сознания вырезал в табличке метод построения Маскировки Запутанных Путьей.

Вспыхнул свет, и в воздухе всплыла кнопка отправки. Дугу Чжо нажал отправить и стал ждать проверки со стороны игровой компании.

В сопровождении своих неизбежных хвостов — Цин Юэ и Ао Тяня — он вышел за пределы монастыря Таньез сы и направился в шумный городок. Дойдя до самой его окраины, он заметил знакомый чайный навес, который почти ничем не отличался от до боли дорогого чайного навеса у подножия хребта Цанлань.

Дугу Чжо уже собирался направиться к чайному навесу, как в небе раздался голос:

— Объявление: Дугу Чжо создал технику Маскировка Запутанных Путей. Система успешно прошла проверку, и он получает титул «».

Сегодня, как обычно, вас ждут 300 случайных красных конвертов. Увидимся завтра, чмоки-чмоки (333)г?

Передача навыков

После удара эпохи мобильных игр Девять Небес пришли в упадок. Игровая компания прекрасно понимала, что голографические ММО имеют серьезные недостатки в плане портативности и распределения времени по сравнению с мобильными играми, поэтому разработчикам приходилось ломать голову над самыми разными способами привлечения игроков, чтобы занять свое место на рынке.

По этой причине голографическая игра Девять Небес разрушила традиции и предложила совершенно новый геймплей. Чтобы сделать игру еще ближе к реальному миру бессмертных, в качестве главной системной программы был задействован искусственный интеллект.

Стоило прописать команду, как главный ИИ самостоятельно принимал решения на ее основе.

Подобно многим программам с искусственным интеллектом на рынке, которые способны писать стихи, сочинять тексты и аранжировать музыку на основе заданных тем, степень самостоятельности была чрезвычайно высока, что в огромной степени облегчало нагрузку на программистов.

Возможность для игроков самостоятельно создавать навыки также была новаторским геймплеем, задуманным игровыми дизайнерами. Подобный игровой процесс обеспечивал более высокую степень свободы и повышал вовлеченность игроков.

Системы традиционных игр были неспособны реализовать подобное, но с искусственным интеллектом в роли главной системы это стало возможным. Игровая планировка ввела стандарты проверки навыков: если они соответствовали критериям и не выходили за рамки сложности самой игры, главный ИИ мог самостоятельно проверять и выпускать их.

Когда Дугу Чжо загружал нефритовую табличку, главный ИИ трижды просканировал его данные, пришел к выводу, что они нормальны, и одобрил его формацию.

В этот момент скорость вычислений главного ИИ замедлилась на 0,001 секунды, но из-за столь малой длительности этого никто не заметил.

Происходящее за кулисами игры было скрыто от Дугу Чжо, и он лишь слегка удивился тому, что действительно смог перенести в этот мир изученные им в прошлом техники, и никто при этом не заподозрил неладное.

Это означало, что по мере постепенного восстановления его ранений количество доступных ему приемов будет увеличиваться, а степень свободы в игровом мире — расти.

Дугу Чжо посмотрел на лежащую на его ладони нефритовую табличку с записанной на ней Маскировкой Запутанных Путей и вспомнил, что когда он сражался с демоническими зверями в Лесу Кармических Обедней, он применял Меч Пяти Стихий, но тогда система не выдала никаких уведомлений.

Главное различие между ними заключалось в том, что Маскировка Запутанных Путей была направлена против игроков, в то время как Меч Пяти Стихий применялся против боевых NPC — искусственных персонажей, способных возрождаться в любой момент.

Даже если бы система не признала навык, он все равно мог использовать Меч Пяти Стихий против демонических зверей. Так в чем же разница у тех навыков, которые получили одобрение системы?

Пока Дугу Чжо размышлял над этим, игроки в игре уже стояли на ушах.

— Самостоятельное создание приемов да еще и с титулом? А эта игра неплоха, столько возможностей!

— Перед именем этого Дугу Чжо нет пометок игрок это или NPC, и игровой ID тоже не отображается. Без ID игрока вообще не найти!

— Раз он может создавать навыки, значит, стопроцентно игрок.

— Настройка с сокрытием статуса игрока или NPC — просто диверсия! Мы с другом вместе создали аккаунты, я выбрал расу людей, а он — демонов. Я думал, что после создания персонажа мы окажемся в начальной деревне вместе, договорились вместе бить монстров, а потом он взял и откусил мне голову! Позже выяснилось, что это никакой не мой друг, а цель задания по изгнанию духов в начальной деревне!

— Повторюсь: я-то не обязательно человек, а вот разработчики игры — те еще сволочи!

— Битый час искал Дугу Чжо, больше не могу терпеть, выхожу из игры звонить в службу поддержки.

Бессчетное количество игроков покидали игру и обрывали телефоны службы поддержки, расспрашивая о самых разных аспектах игры. Операторы отвечали строго по инструкциям сверху и не произносили ни единого лишнего слова.

Следовавший за Дугу Чжо Лун Ао Тянь тоже ушел в афк и покинул игру. Цин Юэ заметила задумчивое выражение лица Дугу Чжо и не смела его беспокоить.

Дугу Чжо как раз изучал нефритовую табличку, когда душа Лун Ао Тяня внезапно покинула тело. Он поспешно подошел к нему и проверил пульс.

Пульс Лун Ао Тяня был слабым, душа отделилась от тела, и жизнь теплилась лишь благодаря последнему дыханию, а сам он стал выглядеть совершенно бессмысленным и глуповатым.

Дугу Чжо с любопытством похлопал его по щеке, никак не ожидая, что в игровом мире может случиться выход души из тела.

— Он ушел в афк, — объяснила Цин Юэ. — Ты только что активировал новый игровой элемент, он решил, что ты сам наверняка ни черта не понимаешь, и вышел в афк, чтобы поискать информацию.

Дугу Чжо тыкнул Лун Ао Тяня в лоб, и Ао Тянь, качнувшись, словно неваляшка, завалился набок и тут же пружинисто вернулся в вертикальное положение.

Цин Юэ впервые видела, как выглядит персонаж голографической игры в режиме афк, и сочла это забавным, после чего тоже последовала примеру Дугу Чжо и принялась тыкать Лун Ао Тяня в щеку.

— Оказывается, зависание в голографических играх выглядит вот так! Совсем не похоже на клавиатурные ММО, там в монитор не потыкаешь, — рассмеялась Цин Юэ.

Вспомнив жалобы на то, что игра полна подвохов, и предположив, что они играют в подобное впервые, Дугу Чжо попытался прощупать почву:

— Сердцебиение почти отсутствует, дыхание тоже крайне слабое. Почему возникает такое состояние?

Цин Юэ немного подумала и ответила:

— Наверное, потому что голографический шлем считывает данные тела игрока и воспроизводит их в игре. Сейчас он снял шлем, но не вышел из игры как положено, тело и шлем разъединились, и шлем просто не может считать информацию с владельца, вот и всё.

— Возможно и так, — отозвался Дугу Чжо.

Оказывается, голографические игры передавали человеческое сознание в этот похожий на Сюаньсуй Цзин мир с помощью некоего надеваемого на голову магического артефакта.

В этот момент вернулся Лун Ао Тянь. Возмущенным голосом он произнес:

— До службы поддержки дозвониться невозможно, линия постоянно занята. Зато Сяо Яо смог пробиться, он прислал мне ответ от саппорта.

— Сяо Яо тоже выходил из игры, — заметила Цин Юэ. — Почему он не ответил, когда я только что отправила ему сигнал о помощи?

Ао Тянь отмахнулся:

— И не говори. Он оказался демоном-ивой — той самой большой ивой у входа в деревню, и совершенно не может двигаться. Пробыл в сети пять минут, взбесился и вышел, теперь вот названивает в поддержку и выясняет, как прокачиваться, мое сообщение он вообще не получил.

— Какая жалость, — вздохнула Цин Юэ. — Хорошо, что я сразу выбрала расу людей.

— Неважно, я уже подсказал ему, что ночью можно практиковаться при луне, — сказал Ао Тянь.

— Демоны, духовные создания и люди могут действовать в начальной деревне, а что насчет демонов-асуров? — Дугу Чжо ненавязчиво вклинился в их разговор.

— У меня есть еще один друг, который выбрал демонов. Он говорит, что начальная деревня у демонов устроена совсем не так, как у людей, они качаются в другом месте, и говорят, что в главный город можно будет отправиться только после достижения 20-го уровня, — ответил Ао Тянь.

Дугу Чжо поинтересовался:

— Что служба поддержки ответила насчет нефритовых табличек?

Лун Ао Тянь пояснил:

— Поддержка назвала несколько условий. Во-первых, навык обязательно должен отсутствовать в других играх на рынке — это сделано во избежание плагиата; во-вторых, он должен

соответствовать фону текущего игрового мира — например, мастер создания артефактов не может собирать меха-роботов или использовать магию стихий и боевую ци, всё должно соответствовать традиционной культуре бессмертия; и в-третьих, необходимо, чтобы какой-нибудь игрок действительно пострадал от этого навыка и чтобы сам навык сработал на практике, только тогда создание будет признано успешным.

— И какими особенностями обладают признанные навыки? — спросил Дугу Чжо.

Лун Ао Тянь ответил:

— Их можно продавать, передавать и дарить. Самостоятельно созданные навыки можно копировать на другие нефритовые таблички. Для копирования требуются духовные камни, а также затраты жизненной силы и духовной энергии игрока. При этом количество копирований для самодельных навыков разного уровня различается: навыки низкого уровня можно копировать много раз, а чем выше уровень навыка, тем меньше разрешено копий.

Дугу Чжо:

— Почему существует такое ограничение по количеству?

— Служба поддержки объяснила это традициями мира бессмертия: чем глубже и сильнее прием, тем сильнее его прячут и берегут. Обычные тайные техники наставник передает лишь одному-двум ученикам. Кстати, самодельные навыки можно купить только у самого создателя, перепродавать их вторично нельзя, — рассказал Лун Ао Тянь.

Дугу Чжо бросил взгляд на описание Маскировки Запутанных Путей: там значилось, что ее можно скопировать сто раз.

Маскировка Запутанных Путей была формацией низшего уровня, способной лишь задержать шаги практикующего и не способной остановить даже того, кто умеет летать на мечях. В мире бессмертия любой ученик или практик с зачатками мастерства расчетов владел этой формацией, неудивительно, что ее разрешено было копировать так много раз.

— Теперь моя очередь спрашивать, великий мастер, как тебе удалось создать такую формацию?
— Лун Ао Тянь без колебаний назвал Дугу Чжо великим мастером, он этого заслуживал!

Этот вопрос действительно поставил Дугу Чжо в тупик: он никак не мог объяснить собственную загадочность, поэтому ответил лишь в общих чертах:

— Я силен в вычислениях и го, из этого и вывел данную формацию.

Цин Юэ и Ао Тянь на мгновение умолкли. Услышав про вычисления, они тут же подумали о математике, поэтому решительно бросили попытки расспрашивать о методе создания навыков

и вместо этого спросили:

— Тогда... великий мастер, сколько у тебя осталось копий? Можешь их продать, продать нам?

Дугу Чжо небрежно бросил:

— Целая сотня, могу и подарить.

— Во всем сервере всего 100 штук, разве можно называть это «целой сотней»? — Цин Юэ прижала руку к груди. — Ты знаешь, что я при одном только слове «лимитированный» сразу хочу отрезать себе руки от жадности?

Ао Тянь держался более хладнокровно: число 100 было не то чтобы большим, но и не маленьким. Казалось, можно было заметить, что игровая компания стремилась удерживать мощь созданных игроками навыков в относительно узких рамках: это позволяло поощрять творчество игроков и повышать привязанность к игре, но в то же время ограничивало количество таких навыков у других, не позволяя самодельным приемам затмить базовые игровые способности.

Ао Тянь предложил:

— Великий мастер, все же назначь цену. Я помню, как из-за этой техники Черный Кот не смог выбраться из леса, и в условиях всеобщего низкого уровня это считается весьма неплохим умением, нам совестно брать его даром.

— Именно, это же первый экземпляр во всей игре! — кивнула Цин Юэ.

Сделав выбор в пользу подарка, Дугу Чжо хотел проверить характер этих двоих.

Если бы они приняли дар без тени сомнений, то с этого момента Дугу Чжо мог бы пойти с ними разными дорогами и больше не иметь никаких дел. Но раз они выразили благодарность и даже позаботились о его интересах, с ними вполне стоило завести приятельские отношения.

В конце концов, чтобы разбираться в этом мире, ему была нужна информация, получаемая от игроков.

— Ничего страшного, принесите по чистой нефритовой табличке, этого достаточно, — ответил Дугу Чжо.

Цин Юэ и Ао Тянь не ожидали, что им и впрямь посчастливится познакомиться с таким великодушным великим мастером, и сломя голову побежали в лавку духовных артефактов в начальной деревне, потратив низкосортные духовные камни на покупку двух чистых

нефритовых табличек.

В этой игре существовало две разновидности валюты: первая — обычные медные и серебряные монеты, на которые можно было приобретать всякие мелочи вроде паровых булочек или чая. Вторые — духовные камни, использовавшиеся для покупки оружия, экипировки, нефритовых табличек, магических инструментов или талисманов.

Нетрудно было представить, что в дальнейшем ценность серебряных монет станет ничтожно малой, и если в игре введут обмен валют, то на реальные деньги можно будет обменивать исключительно духовные камни.

Дугу Чжо мысленно записал Маскировку Запутанных Путей на обе таблички, и количество доступных копий оригинальной формации уменьшилось до 98.

Получив таблички, Ао Тянь и Цин Юэ воодушевленно заявили:

— Пойдем порубим монстров и проверим силу этой формации в деле!

— Спешить некуда, — взгляд Дугу Чжо упал на чайный навес в углу улочки. — Сначала я выпью пиалу простого чая.

Сегодня вас ждут 400 случайных красных конвертов. Всех люблю, увидимся завтра, чмоки-чмоки (333) r?r

Добрый вечер

Даже в период открытого бета-тестирования, когда игровая компания ограничивала количество игроков с помощью инвайт-кодов, начальная деревня была переполнена народом.

Одни отчаянно выполняли задания и качались, другие слонялись повсюду в поисках красивых видов.

Чайный навес, располагавшийся на самом краю начальной деревни, разумеется, ломился от посетителей. Ещё до того, как Дугу Чжо с компаньонами добрался до места, мальчик-слуга сунул им в руки бумажку с номерком и велел ждать в очереди — перед ними оставалось еще больше сотни человек.

Дугу Чжо: «.....»

Встав в хвост очереди из сотни с лишним человек, он прислушался к болтовне игроков, уже дождавшихся своих мест:

— Тьфу! Говорили же — простая еда и грубый чай, я думал, это просто для скромности, а этот чай горчит по-настоящему!

— И не говори! Я слышал, что еда в голографических играх способна воспроизводить вкус императорских пиров, поэтому специально выкрутил восприятие вкуса на максимум, в 120%, и в итоге... чуть душу не отдал от этой горечи!

— Эта паршивая похлебка стоит 10 лямов серебра, хозяин, у тебя тут часом не малина разбойничья?

— Раз уж малина, авось тут есть какой-нибудь скрытый сюжет?

В эпоху клавиатурных игр игроки могли кликать по NPC, чтобы открывать диалоговые окна, но в голографических ММО нельзя было тыкать в NPC пальцем. Стоило ошибиться местом, как NPC либо переходил в боевой режим, подобно высокоподвижным монахам из монастыря Таньез сы, и пришивал игрока с одного удара, либо поступал как этот владелец лавки:

— Уважаемый гость, наше заведение торгует исключительно чаем и никаких особых услуг не предоставляет. За домогательства к порядочным мужам придется доплатить.

Едва хозяин закончил говорить, как тот самый игрок, что усердно тыкал в NPC, судя по всему, услышав системное оповещение, завопил во всю моль:

— Старый ты хрыч, за одно прикосновение с меня списали 100 лямов серебра, баланс счета ушел в минус, не слишком ли нагло?!

Он до того разъярился, что попытался избить хозяина чайного навеса. Товарищи пытались его удержать, но безуспешно, лишь напоминали:

— Одно прикосновение стоило 100 лямов, а за избиение NPC точно накажут.

— Сейчас и проверим, какое будет наказание, — игрок замахнулся кулаком.

Ожидаемого наказания не последовало: хозяин чайного навеса лишь схватился за голову и принялся молить о пощаде, а мальчик-слуга бросил работу и с криками побежал звать стражу.

Среди зевак находились и те, кому подобное поведение было неприятно, но всем хотелось посмотреть, как наказывают за обиду NPC, поэтому они предпочли остаться сторонними наблюдателями.

Дугу Чжо изначально не любил лезть в чужие дела, но, заметив, что мальчик-слуга никак не может дозваться стражников, он от скуки скользнул взглядом по шкатулке для серебра,

стоявшей у хозяина лавки, и внезапно вспомнил об одной вещи.

— Одолжи веер, — обратился Дугу Чжо к Лун Ао Тяню.

Он небрежно подхватил бумажный веер Лун Ао Тяня, одним легким прыжком взмыл вверх и, промчавшись по головам стоявших в очереди игроков, опустился прямо под чайный навес. Бумажным веером он несколько раз легко ткнул в уязвимые точки на теле буянившего игрока, и тот мгновенно замер на месте, потеряв способность двигаться.

— Большое спасибо этому благородному герою! — хозяин чайного навеса поднял голову и принялся сыпать благодарностями в адрес Дугу Чжо.

Дугу Чжо внимательно всмотрелся в лицо владельца чайного навеса и слегка вздохнул.

Низкоуровневые NPC в игре имели всего несколько вариантов внешности: стоило сменить одежду, причёску и цвет кожи, как получался новый персонаж. Лицо этого хозяина чайного навеса почти ничем не отличалось от того мужчины средних лет, которого он только что видел возле палатки бесплатной медицинской помощи, отличались лишь одежды и причёска.

Похоже, этот владелец не имел ничего общего с тем человеком, которого он встретил у подножия хребта Цанлань, игра есть игра.

— Какого черта ты лезете не в свое дело?! — взревел игрок, запечатанный внутренней ци Дугу Чжо.

Его товарищи тут же выступили вперед и принялись свирепо зыркать на Дугу Чжо.

Цин Юэ и Ао Тянь, видя такое дело, тоже не собирались пасовать и тут же пристроились за спиной Дугу Чжо, выражая полную поддержку великому мастеру.

<http://bllate.org/book/19418/1901561>