

Юань Ся присел на корточки в заросшем сорняками углу. Рядом стоял стул с обломанной ножкой, а перед ним возвышался щербатый столб, почти полностью скрывавший его фигуру.

Это место напоминало разбойничий притон.

Створки ворот, зияющие трещинами, были распахнуты. Яркая некогда краска на опорных столбах давно облупилась, оставив лишь пестрые следы, но в целом в главном зале было довольно чисто и прибрано. Метрах в двадцати от Юань Ся стояло массивное кресло, покрытое тигровой шкурой. В нем восседал крупный мужчина с густой бородой, а длинный шрам, тянувшийся от скулы до самой челюсти, придавал его лицу свирепый и пугающий вид.

На стене за спиной громилы красовался размашисто выведенный иероглиф: Долг.

Перед главарем в два ряда выстроились суровые на вид мужчины в звериных шкурах. Их спутанные, давно не мытые волосы были кое-как стянуты, а на лицах и телах виднелись шрамы. От них исходил такой густой дух бандитской вольницы, что Юань Ся почувствовал, как этот запах буквально накрыл его с головой.

Однако все эти люди застыли, словно статуи, с остекленевшими взглядами.

Юань Ся прижал ладонь к земле — под пальцами ощущалась влажная почва. В другой руке он сжимал метлу; бамбуковая ручка казалась совсем новой, с мелкими, еще не зачищенными заусенцами, которые покалывали ладонь. Окружающий воздух был пропитан тонким ароматом трав и сырой земли — всё это казалось до пугающего реальным.

Ранней весной было прохладно, и ветер, врывающийся в открытые двери, заставил Юань Ся невольно поежиться.

Не успел он подняться, чтобы осмотреться и как-то осмыслить происходящее, как в голове раздался мягкий женский голос с металлическими нотками:

— Добро пожаловать, живой NPC, в мир Цисе. Текущее время: 1 марта 3002 года. Влажность в помещении 48,6%, температура в капсуле 18°C, снаружи 20°C. Игровое время: четвертый год эры Ваньси. Локация: гора за деревней Хуаньху, лагерь Цинфэн, деревня новичков.

— Приветствую, господин Юань Ся. Ваша личность активирована. Желаете ознакомиться с базовыми данными?

Юань Ся, застывший от изумления при виде открывшейся сцены, тут же пришел в себя:

— А, да.

В тот же миг перед ним возникла полупрозрачная панель характеристик.

— Имя: Младший. Разбойник лагеря Цинфэн, уровень 5, очки здоровья 105, очки внутренней энергии 90. Категория: неагрессивный NPC.

— Статус: особый. При взаимодействии с игроками действуйте по своему усмотрению.

— Прочая информация: ???

Взгляд Юань Ся задержался на этой странной цепочке вопросительных знаков. Подумав секунду, он почувствовал, что что-то здесь не так:

— Как меня зовут? Можете повторить?

— Младший.

Юань Ся:

— ...

Имя было, мягко говоря, своеобразным.

Словно уловив настроение Юань Ся, женский голос пояснил:

— Живые NPC по умолчанию являются проходными персонажами. Система подбирает имя случайным образом, исходя из вашей роли. Если вам не нравится имя, можете сменить его, но новое имя не будет занесено в систему, и другие NPC по-прежнему будут называть вас Младшим. Хотя имя сгенерировано случайно, оно имеет определенный смысл, впрочем, для NPC это лишь кодовое обозначение...

Юань Ся молча прервал ее:

— Все люди в лагере — неагрессивные NPC?

Разбойник — и вдруг неагрессивный NPC? Где логика? По виду тех громил вовсе не скажешь, что они безобидны. Кто в здравом уме будет делать NPC с кучей шрамов, если они не должны проявлять агрессию?

Неизвестно, показалось ли Юань Ся, но система на мгновение запнулась, после чего голос вновь стал ровным:

— Кухарка и разнорабочие в лагере — пассивные NPC, остальные — активные. Во всем лагере Цинфэн только вы являетесь неагрессивным NPC.

— ...

Юань Ся почувствовал, что его дискриминируют.

Система, видимо, сочла это неловким и добавила:

— Не беспокойтесь, все живые NPC являются неагрессивными.

...Ну что ж, по крайней мере, дискриминируют не только его.

Юань Ся, который в реальной жизни никогда даже не участвовал в школьных драках, а тут сразу стал разбойником, почувствовал некоторое давление. После того как система задала ряд второстепенных вопросов и привязала аккаунт, Юань Ся подтвердил активацию своего статуса. Раздалась серия звуковых сигналов.

— Внимание, живые NPC! Проект Цисе будет запущен 1 марта в 18:30. Просим подготовиться.

— Просим живых NPC поддерживать дружелюбные отношения, не раскрывать свой статус NPC, игрокам или иным лицам. Как можно быстрее интегрируйтесь в этот мир и следуйте правилам системы. За странное поведение, которое выдаст в вас чужака, последуют санкции: одностороннее расторжение контракта компанией Шэнши, удержание зарплаты или перемещение в локации с высокой концентрацией игроков.

— Добро пожаловать в Цисе. NPC получают предметы и задания в соответствии со своим статусом. Желаем приятной игры, давайте жить дружно и создавать прекрасное будущее.

После того как женский голос смолк, зазвучала плавная, мягкая музыка. Вслед за ней окружение Юань Ся начало меняться.

В холодный ветер, врывающийся в ворота, примешался тонкий аромат цветов, слышалось далекое стрекотание насекомых, пение птиц и журчание ручья. Мир словно ожил, словно кто-то нажал кнопку воспроизведения. Самым заметным было то, что разбойники перед Юань Ся внезапно очнулись: они начали озираться по сторонам, оценивающе поглядывая друг на друга, а затем все как один повернулись к свирепому мужчине, восседавшему наверху, и гаркнули во весь голос:

— Главарь!

Юань Ся, которого из-за расположения в углу все проигнорировали:

— ...

...О боже, эффект присутствия просто потрясающий!

...

Цисе была не первой голографической игрой корпорации Шэнши.

Пятьдесят пять лет назад компания, специализирующаяся на игровом бизнесе, успешно выпустила первую полнопогружную онлайн-игру в жанре уся. Она стала новым словом в индустрии, положив начало эре голографических игр.

За последующие пять десятилетий Шэнши разработала множество игр: боевые, стратегические, казуальные, приключенческие и комплексные. После того как серия проектов получила признание, компания переключила внимание на сферу искусственного интеллекта и виртуальных личностей.

Нельзя сказать, что в прошлых играх были критические недостатки. С развитием технологий виртуальные игры становились все совершеннее, развивая обоняние, осязание и вкус. Самым ярким примером стала кулинарная игра, где вкус и запах были доведены до совершенства.

В других играх награды за задания были щедрыми, конвертация валюты работала исправно, а число профессиональных игроков росло с каждым годом. Единственным минусом оставалась реакция NPC: она была слишком однообразной. Десятки заученных фраз повторялись бесконечно, и общение в основном строилось на взаимодействии игроков друг с другом.

Вроде бы ничего страшного, но в голографической среде, где локации и задания проработаны до мелочей, игроки часто забывали, что это всего лишь игра. И когда в такой обстановке ты встречаешь обычного человека, принимаешь его за игрока, а он выдает тебе заученную фразу с каменным лицом... Придирчивый директор по планированию считал, что это выбивает из атмосферы, а капризный владелец компании был крайне недоволен.

Вскоре после запуска первой игры Шэнши под лозунгами «игра нуждается в совершенствовании», «требования растут», «создадим новый мир» и прочим, вложила огромные средства и ресурсы в сотрудничество с государственными структурами и передовыми технологическими компаниями, начав разработку супер-ИИ.

Так на свет появилась Цисе — новая оригинальная голографическая игра, которую называли шедевром эпохи.

Не говоря уже о запутанном сюжете, идеальные виртуальные личности NPC, более широкий выбор профессий, глубокое погружение в чувства и потрясающие пейзажи сделали Цисе центром внимания еще на этапе закрытого и открытого бета-тестирования.

Мало кто знал, что во время тестов возникало немало багов. Хотя большинство проблем решили до официального запуска, ради плавности игры и самостоятельного исправления ошибок Шэнши тайно наняла сто пятьдесят живых NPC, которые должны были следить за состоянием игры и сообщать о сбоях.

Юань Ся стал одним из случайно выбранных кандидатов.

Месяц назад, когда его уволили, Юань Ся разместил свое резюме на всех крупных сайтах по поиску работы. Кадровое агентство, следуя его требованиям, отобрало вакансии, способные обеспечить достойный уровень жизни, и разослало резюме в тридцать девять компаний, включая Шэнши. Двенадцать из них пригласили его на собеседование, остальные молчали.

Поэтому, когда Юань Ся позвонили из технического отдела Шэнши, он сначала подумал, что это мошенники, но все же решил сходить.

В свои двадцать четыре года Юань Ся жил «нормально», но не более того. В школе он завидовал одноклассникам, у которых были деньги на игровые шлемы, но игры не были важнее хлеба насущного. После того как он начал работать, он трудился с девяти до пяти, и ему было не до развлечений. Поэтому, даже несмотря на популярность ИИ, Юань Ся ни разу не играл в ту самую первую игру, вышедшую семьдесят лет назад.

Контракт, предложенный Шэнши, был, по сути, кабальным.

Из-за развития технологий связь мозга с компьютером теперь могла осуществляться даже во сне. В контракте было указано: в первый год Юань Ся, как штатный NPC, обязан проводить в сети не менее 18 часов в сутки. Отдыхать можно было в игре, но статус «онлайн» должен был поддерживаться постоянно. Со второго года, в качестве бонуса, Юань Ся мог активировать систему игрока, при этом время работы NPC сокращалось до 10 часов в сутки, на третий год — до 9 часов и так далее.

Через пять лет он мог сам решить, остаться или уйти.

Условия жесткие, но зарплата была высокой — за месяц он получал столько же, сколько на предыдущей работе за два с половиной. К тому же Юань Ся было любопытно посмотреть на голографические игры изнутри, а возможность со второго года стать игроком окончательно убедила его. Он почти без колебаний подписал этот пятилетний «контракт на продажу души».

После подписания документов Юань Ся получил специальную игровую капсулу и запас питательного раствора на пять лет.

Реклама Цисе гремела повсюду еще до запуска. Во время бета-теста доступ получили лишь единицы, а когда Шэнши объявила дату официального релиза, игровые шлемы в магазинах раскупили в мгновение ока, не говоря уже о дорогих, но доступных для большинства семей игровых капсулах.

Юань Ся внимательно изучил контракт, убедился, что не должен оплачивать обслуживание капсулы, и немного выдохнул. Сотрудник компании помог ему заполнить адрес доставки и проводил до выхода.

NPC-капсулы отличались от обычных: после ввода данных система автоматически привязывала виртуальную личность. NPC делились на «перезаписываемых» и «неперезаписываемых». Если неперезаписываемый персонаж погибал, система просто переносила NPC на новую должность в другое место. А если NPC был перезаписываемым... сотрудник вежливо заверил: «Не волнуйтесь, после тридцатой смерти мы обязательно сменим вам локацию».

Юань Ся не знал, что с самого начала его принудительно привязали к списку «перезаписываемых» NPC.

Ни о чем не подозревая, Юань Ся развел питательный раствор, лег в капсулу и в точно назначенное время вошел в игру.

<http://bllate.org/book/21377/2178873>