

В конце концов, NPC — это всего лишь набор второстепенных данных, не так ли?

И уж тем более, какой игрок в здравом уме согласится выполнять работу гильдии «золотоискателей» ради какого-то NPC? Не смешите меня!

Заведующий бросил на него глубокий взгляд. Этот парень — и впрямь странный тип...

Даже гадать не нужно: та самая «матушка Юй», о которой он только что говорил, — наверняка NPC. Иначе, если в наши дни даже бабушки начинают играть в полнопогружные виртуальные MMORPG... картина получится просто сюрреалистичная.

Хотя этот человек казался ему весьма странным, заведующий не стал допытываться дальше. В конце концов, через его руки проходит столько NPC каждый день, с какой стати ему тратить драгоценное время на чужие странности? Раз уж у этого игрока от безделья чешутся руки помогать NPC, пусть катится на все четыре стороны.

— Ладно, давай я поищу тебе группу, — заведующий взял контракт и с молниеносной скоростью принялся перебирать стопку бумаг. — Вот, пожалуй, эта. Вчерашняя заявка: отряд из четырёх человек просил лысого. Раз уж у тебя пока нет класса, отправляйся к точке смены профессии, стань Святым Монахом, а потом возвращайся сюда с докладом.

— Хорошо, — кивнул Сяо Жань. Он помнил, что «лысый» — это шутовское прозвище Святого Монаха, класса магической направленности.

— Да, чуть не забыл, — заведующий взглянул на него с видом простофили и на всякий случай предупредил: — Смотри не забудь выбрать базовым навыком «Укрощение обезьян».

Сяо Жань показал знак «ок» и, не оглядываясь, покинул контору, направляясь к месту смены профессии. Глава 3. Юноша, старец видит в тебе редкую кость

Две тысячи сорок пятый год вошёл в историю как год, когда технологии полного погружения совершили качественный прорыв. Ключевые прорывы в технологиях сканирования сетчатки и нейроинтерфейсов позволили развивающимся с трудом технологии полного погружения сделать качественный скачок вперед. Это привело к невообразимо бурному развитию медицины, науки и, в особенности, развлечений. Для индустрии развлечений это означало, что виртуальные игры с полным погружением перестали быть несбыточной мечтой!

Вслед за ростом, подобным грибам после дождя, бесчисленных «новых онлайн-игр», внимание публики к виртуальным мирам разгоралось всё сильнее. К сожалению, индустрия отечественных технологий полного погружения находилась лишь на этапе зарождения, и продукты даже самых известных игровых компаний оставляли желать лучшего. И именно в этот момент на поле зрения соотечественников вышла игра «Заповеди богов», положившая начало онлайн-легенде.

«Заповеди богов» зародились в Европе. Как следует из названия, это были «указы, ниспосланные богами». Сами «боги» здесь были самыми разными: от божеств любви и света до зловещих богов, переполненных злобой и желаниями. Игроки могли по собственной воле выбрать порядок добра или порядок зла; в зависимости от выбранной фракции различались также доступные расы и классы.

Главной особенностью «Заповеди богов» было невероятно яркое воплощение регионального колорита на основе древних мифологий со всего мира. Например, в открывшемся раньше всего европейском сервере за основу были взяты скандинавская и греческая мифологии, создавшие поистине прекрасный, захватывающий дух мир западного фэнтези.

Уровень реалистичности, достигавший девяноста двух процентов, разнообразная классовая система, богатейшая система квестов, высокая свобода развития сюжета... Всё это привело к тому, что стоило игре появиться на европейском континенте, как она вызвала бурный отклик. По мере роста популярности игры и совершенствования её систем, права на неё одно за другим приобретали ведущие игровые компании по всему миру, открывая римский, юго-восточно-азиатский, азиатский серверы... И лишь три года назад эта игра наконец была импортирована в страну компанией «Хуаюэ», крупнейшим игровым гигантом под началом корпорации «Сяо».

Помню, как только появились новости об импорте, это вызвало сотни тысяч откликов. Бесчисленные игроки из заграничной диаспоры оставляли комментарии в сети: «Боже мой, мне не показалось?! Боги идут в Поднебесную!», «Те, кто не играл, даже представить не могут, насколько крута эта игра!», «Если в основе лежит китайская мифология — беру не раздумывая!», «Можете ничего не говорить, я только что из больницы, у меня теперь только одна почка, скажите мне лишь од-но: ког-да релиз?!»...

Однако большинство соотечественников, уже пресыщенных так называемыми «новыми онлайн-играм», относились к этому скептически, пока некоторые игроки, купившие за границей игровые капсулы, не выложили в сеть скриншоты. Вот тогда-то все скептики разом замолчали, поражённые до глубины души.

В течение следующего года компания «Хуаюэ» непрерывно собирала мнения, вносила правки и доработки, пока под всеобщим пристальным вниманием наконец не приоткрылась завеса тайны над серверами «Шэньчжоу» и «Фэнду» — первыми в мире виртуальными серверами с полным погружением. Ветераны игры, вспоминая день её запуска, неизменно предавались ностальгии и вздыхали. Будь то потрясение от первого шага в игровой мир или раздражение и беспомощность из-за толп народа, из-за которых даже на прохождение начальных квестов уходили долгие часы — всё это было прекрасными воспоминаниями их игрового пути. И хотя по сей день «Заповеди богов» продолжают подвергаться критике и сомнениям, для старых игроков эта игра без сомнения стала второй жизнью!

К счастью, в дальнейшем игра не ударила в грязь лицом, два года подряд собирая главные отечественные игровые награды. Благодаря этому сомнений становилось всё меньше, а признания — всё больше, побуждая всё больше людей пробовать виртуальные игры с полным погружением и положив начало поистине золотому веку онлайн-игр!

Этот золотой век Сяо Жань ощутил с предельной ясностью, стоило ему только выйти из того деревенского дома на улицу.

Хотя «Шэньчжоу» работал уже два года, энтузиазм новичков не только не угасал, но и возрастал. С каждым днём всё больше соотечественников покупали игровые шлемы и капсулы, становясь частью «Заповедей богов». И хотя официальные лица открыли множество новых деревень для новичков, чтобы в значительной степени разгрузить очереди, и прежних диких толп, когда один NPC был облеплен зеваками со всех сторон, уже почти не встречалось, в стартовых деревнях по-прежнему толпилось много новичков. На улицах старинного городка то и дело можно было увидеть игроков, торгующих вещами и обменивающихся информацией. Деревня Цинъян, будучи одной из стартовых локаций, разумеется, не была исключением.

Улица была оживленной, повсюду снували игроки.

Сяо Жань между делом спросил у какой-то девушки, уже облаченной в классовые доспехи, и та с энтузиазмом подсказала ему, что пункт смены профессии находится на третьем повороте этой улицы налево, совсем близко. К тому же ей как раз нужно было сдать классовый квест, так что она предложила проводить его.

Сяо Жань поблагодарил ее и последовал за девушкой к месту смены профессии.

Пункт смены профессии, внешне похожий на деревенскую школу, примостился у тихой улочки. Напротив него рядами росли плакучие ивы, а плескались воды прозрачного озера Цинъян. Обстановка была превосходной. В это время суток наблюдался наибольший приток игроков, поэтому, приближаясь к цели, они издалека увидели множество игроков, непрерывно заходивших внутрь и выходивших обратно.

Переступая порог, Сяо Жань украдкой взглянул на вывеску наверху и обнаружил, что название этого пункта смены профессии довольно забавное: «Триста шестьдесят ремесел».

Судя по официальному описанию, пункт смены профессии представлял собой нечто вроде кадрового агентства. Здесь не только игроки, но и NPC могли найти подходящую работу или сменить профессию, просто у игроков и NPC была совершенно разная классовая система. Название «Триста шестьдесят ремесел» в каком-то смысле было очень точным.

— Кроме NPC в заметных классовых одеждах — это наставники профессий, — все остальные NPC в пункте смены профессии могут помочь игроку выбрать класс. Выбери любого на свое усмотрение, а я пойду сдавать квест, пока-пока.

Войдя внутрь учебного зала, девушка попрощалась с Сяо Жанем и удалилась.

Сяо Жань огляделся и заметил, что почти возле каждого наставника толпится по два-три игрока, тогда как около обычных NPC-регистраторов было относительно тихо. Впрочем, неудивительно: хотя официально рекомендуемый для смены профессии уровень — пятый, до

этого игроки могут освоиться с управлением и примерно к этому моменту как раз добираются, выполнив все туториалы, большинство новичков изначально привлекали яркие и красочные скриншоты и видеоролики других игроков, решивших играть в «Заповеди богов». Многие еще до покупки капсулы твердо решили, какой класс выберут, поэтому, зайдя в игру, первым делом отправлялись не выполнять начальные задания, а сразу менять профессию, чтобы получить желанную одежду и экипировку.

Так что сейчас тех, кто честно докачивался до пятого уровня ради смены профессии, осталось совсем немного.

Сяо Жань немного понаблюдал за происходящим, но так и не решил, к какому NPC обратиться. Собираясь уже подойти к первому попавшемуся, он случайно скользнул взглядом по углу зала и заметил в неприметном месте седовласого, румяного старика с длинной бородой, который приводил в порядок свитки на книжной полке. У Сяо Жаня мелькнула мысль, и он направился к нему.

— Добрый день, старшеклас... то есть, почтенный старец.

Подойдя ближе, Сяо Жань вежливо поклонился.

— Не стоит церемоний, юноша. Зачем ты пожаловал к старику?

Старик отложил свиток, обернулся и поддержал Сяо Жаня за локоть. Его добродушное лицо придавало ему еще больше сходства с бессмертным небожителем.

— Я хочу сменить профессию, — прямо сказал Сяо Жань.

Голос старика звучал гулко и мелодично, словно доносился из-за бескрайних вод, растворяясь в неведомой дали:

— О? Велик мир, и профессий в нем не счесть. Какое же ремесло желает выбрать юноша?

— Святой монах, — Сяо Жань с сожалением коснулся своих черных, блестящих волос. Стоит сменить профессию — и шевелюры как не бывало.

— Ха-ха, — старик с улыбкой погладил длинную бороду и изрек с загадочным видом: — Однако, юноша, хоть старик и видит в тебе редкие кости, в тебе нет буддийской природы, и в этой жизни тебе не суждено связать судьбу с Буддой.

Сяо Жань удивленно моргнул. Он впервые слышал, что для смены профессии требуется какая-то «буддийская природа».

— Впрочем, тебе незачем унывать, — резко сменил тему старик. — Только что побеседовав с тобой, я обнаружил в твоём теле едва уловимую крупичку божественной ци. Если ты согласишься, этот класс тебе прекрасно подойдёт...

— Но я...

Сяо Жань не успел возразить. Старик взмахнул рукавом, и с небес пролился сноп священного света —

Началась CG-анимация, посвящённая успешной смене профессии. Глава 4. Божественная кисть

Сяо Жань воочию наблюдал, как его сознание затягивает в этот луч света, а рассудок на мгновение погружается в туман. Когда он снова открыл глаза, анимация перед ним переключилась на воспроизведение с первого лица.

Первым делом в поле зрения попал лист рисовой бумаги, заполняющий весь экран. Следом на нем с суровой силой ожили два иероглифа, выписанные старинной тушью: «Божественная кисть» —

Трава у дороги нежна словно нефрит, юный муж несравненен в подлунном мире.

Начало этой истории — случайность, о которой ты не помышлял.

...

.....

Будучи NPC, Сяо Жань, не имея возможности сопротивляться... добросовестно досмотрел CG-анимацию до конца, как рядовой игрок. Более того, после просмотра он даже подумал... что получилось неплохо.

Этот ролик повествовал историю об обитателе картин. Главная героиня, принцесса, случайно открывала свиток с изображением главного героя, после чего тот оживал, и они начинали жить долго и счастливо, зная друг друга с малых лет. Однако счастливое время длилось недолго: по воле императора девушку выдавали замуж за военачальника враждебного государства ради заключения мира. К ее ужасу, вражеский генерал видел в ней лишь пешку и в день, когда войска осадили город, взял ее в заложницы, требуя от старого вана открыть ворота. В этот момент появлялся главный герой. Столкнувшись с бесчисленной армией, он вихрем проносился сквозь ряды, пытаясь спасти любимую. Увидев это, вражеский полководец нацелил на него лук. Тогда, возможно переполнившись чашей терпения перед лицом столь горькой и извилистой судьбы, девушка выскочила вперед и героически приняла удар на себя, заслонив главного героя от стрелы, после чего преставилась и отправилась на небеса...

Сама сюжетная часть в ролике была короткой, а основной упор делался на демонстрацию навыков класса «Божественная кисть». Например, в финальной сцене, под вспышки ослепительных, ярких и насыщенных навыков, главный герой врывался в самую гущу врагов и начинал косить их пачками с поистине пугающей легкостью. Разумеется, на практике управлять этим было бы невероятно сложно, но одни лишь зрелищные спецэффекты были способны ошеломить немало новичков.

Разумеется, Сяо Жань в их число не входил, но самое смешное заключалось в том, что у него вообще не было возможности отказаться от этого класса.

Лишь после окончания ролика Сяо Жань вспомнил, что каждый NPC рождается со своими собственными классом и навыками, в отличие от игроков, которые могут выбирать специализацию по своему вкусу. Раньше его собственная аномалия заставила Сяо Жаня ошибочно подумать, что он тоже может выбирать профессию, но теперь стало очевидно, что эта мысль была слишком наивной.

— Ну как, юноша, ты доволен своим новым классом? — старик только что помог другому юноше определить его жизненный путь и, судя по всему, пребывал в отличном расположении духа.

— Прошу прощения, старейшина, позвольте спросить: почему все остальные могут сами выбирать класс, а я нет? — с робкой надеждой спросил Сяо Жань.

— Ты отличаешься от остальных.

— Вот как... Ну что ж, ладно, спасибо вам, старейшина.

И правда...

Эх, даже превратившись в нечто человекоподобное, он в конце концов оставался не таким, как настоящие игроки.

К счастью, класс «Божественная кисть», навязанный ему принудительно, все же числился среди доступных игрокам, иначе, вернувшись в контору, он понятия не имел бы, как всё объяснить.

— До свидания, старейшина.

Сяо Жань снова поклонился добродушному старику и уже собирался уходить, как тот окликнул его:

— Посторонись-ка, юноша.

— Что-то еще?

— В награду за успешную смену профессии у меня припасено три предмета базовой экипировки, забирай.

— Спасибо.

Сяо Жань принял из рук старика вещи. В этот момент раздался системный звонок:

[NPC Сяо Жань получает награду за смену профессии: Грубые конопляные ханьфу x1, Неровная кисть x1, Низкокачественная тушь x2]

Сяо Жань открыл инвентарь, чтобы осмотреть новое снаряжение.

Каждый игрок на этапе новичка получал от системы инвентарь всего на пятнадцать ячеек без ограничения по весу: однотипные предметы можно было складывать в стопки или разделять. Если хотелось расширить хранилище, можно было купить сумки на аукционе либо напрямую изучить бытовой навык «Портняжное дело».

Что же касается Сяо Жаня, то у него, как у NPC, начальный инвентарь оказался на пять ячеек больше, чем у обычных игроков. Он вызвал меню, чтобы изучить впервые полученную экипировку.

[Доспех: Грубые конопляные ханьфу

Требуемый уровень: 1

Качество: Белое снаряжение

Защита: 2~3

Классовое ограничение: Божественная кисть

Прочность: 250/250

Описание предмета: В любом случае лучше, чем ходить голышом]

[Оружие: Неровная кисть

Требуемый уровень: 1

Качество: Белое снаряжение

Атака: 3~7

Скорость атаки: 5

Классовое ограничение: Божественная кисть (Китайский сервер), Художник (Европейский сервер)

Требование к снаряжению: Тушь

Прочность: 250/250

Описание предмета: Брак, случайно попавший в конвейер. Рабочий, изготовивший ее, утверждает, что никогда в жизни не видел, что именно можно написать этой кистью]

[Расходник: Низкокачественная тушь

Требуемый уровень: 1

Качество: (Мусор) Обычная тушь

Объем: 50 мл

Свойства: Бонус к проверке дополнительной атаки +1

Классовое ограничение: Божественная кисть (Китайский сервер), Художник (Европейский сервер)

Описание предмета: Другие пишут тексты за деньги, а ты с такой тушью рискуешь расстаться с жизнью]

Здесь требуются некоторые пояснения насчет цифровых показателей.

Первое — это качество снаряжения. В «Заповедях богов» градация снаряжения делилась на белое, зеленое, красное, синее, фиолетовое, оранжевое и золотое. Белое имело наименьшее качество — это так называемый «белый шмот», о котором обычно говорят в онлайн-играх. Зеленый немного превосходил белый и являлся самым частым дропом при убийстве монстров игроками тридцатого уровня и выше. Красный шмот был самым распространенным на рынке и удовлетворял потребности большинства игроков.

Что касается более высоких рангов, синее и фиолетовое снаряжение считались довольно редкими и порой выпадали лишь из элитных монстров или боссов выше уровня владык; их характеристики были весьма впечатляющими: фиолетовая вещь 20-го уровня не уступала синей 25-го или красной 30-го. Получить фиолетовый предмет на подходящем уровне означало почти заполучить малое божественное сокровище.

Еще более высокие оранжевые вещи относились к сфере хардкорных игроков. Шанс выпадения таких предметов в «Заповедях богов» изначально был невелик, а снаряжение оранжевого качества исчислялось единицами, и носить его могли в основном лишь ключевые члены крупных гильдий.

Наивысшее золотое снаряжение было божественной экипировкой в истинном смысле этого слова — из разряда тех, что можно лишь случайно повстречать, но нельзя целенаправленно добыть. Впрочем, для Сяо Жаня этот уровень был еще слишком далек, поэтому вдаваться в подробности не стоит.

Далее шла «прочность». Понятие прочности в данном случае немного отличалось: здесь имелось в виду максимальное число эффективных ударов, которое может выдержать предмет — показатель, характерный лишь для низкоуровневой экипировки. Способ расчета прочности для предметов синего качества и выше был гораздо сложнее. Однако вне зависимости от типа шкалы прочности, стоило ей дойти до нуля, как вещь ломалась. Чтобы избежать подобного, приходилось регулярно тратить деньги на ремонт.

Затем шла классификация качества расходных материалов: мусор, потрепанное, расходник начального уровня, среднего уровня, продвинутого уровня, мастерского уровня и гроссмейстерского уровня.

Исходя из всего вышесказанного, нетрудно доделать вывод: выданная Сяо Жаню экипировка без сомнений являлась самым базовым классовым обмундированием.

Впрочем, у всех новичков так начиналось, и Сяо Жань не стал заморачиваться. Переодевшись во всю эту амуницию, он мгновенно преобразился, и аура вокруг него неуловимо изменилась.

Прежняя одежда деревенского жителя представляла собой самые обычные холщовые одежды, в которых Юй Даюн, сын матушки Юй, обычно трудился по хозяйству. Для удобства работы штанины были подвязаны, а длинные волосы собраны в пучок и стянуты полоской ткани — вылитый передовик производства. Теперь же, хотя на нем по-прежнему были грубые ткани, крой в стиле ханьфу естественным образом источал легкий налет учености. А поскольку после смены профессии головные уборы подходили далеко не все, повязка принудительно отправилась в инвентарь, и иссиня-черные волосы Сяо Жаня водопадом рассыпались по спине, еще сильнее смягчив его и без того утонченные черты лица.

Добавьте к этому кисть в руке, опущенный взгляд, и весь его облик приобрел отрешенную, утонченную элегантность. Даже грубые конопляные одежды не могли скрыть благородство и изящество, сочившиеся из темно-фиолетовых глаз юноши.

Истинный благородный муж из утонченных сынов этого мира!

В новом облачении все достоинства внешности Сяо Жаня раскрылись в полную силу. Особенно выделялись глубокие фиолетовые глаза — темные, словно древняя тушь, манящие и гармоничные, — из-за чего проходящие мимо люди невольно останавливались.

Вау, какие необычные глаза.

Парень писанный красавец, только вот интересно, сколько времени он потратил на настройку внешности...

Твою мать! Этот парень, должно быть, не меньше двух месяцев возился с глазами, прежде чем зайти в игру! Неудивительно, что он до сих пор даже профессию не сменил, так ему и надо... Стоп!

.....

Изначальные взгляды восхищения, зависти и ревности по мере того, как зеваки приходили в себя и разглядывали наряд Сяо Жаня, сменились тихим шепотом:

— Чего? Кто-то до сих пор берет класс Божественной кисти? Этот парень реально дурной.

— Неужели купился на CG-ролик? Судя по виду, он понятия не имеет, что имбовый навык «тысяча воинов и коней» давно понерфили до банального призыва.

— Зеленый новичок, что с него взять, хе-хе. Поиграет пару дней за кисть — и сам побежит удалять персонажа, чтобы начать сначала.

— Точно-точно.

...Глава 5. Самый бессмысленный класс

Что такое Божественная кисть?

Божественная кисть — это самый конченный класс на всем континенте Шэньчжоу! Без исключений!

<http://bllate.org/book/19530/1915162>