

LITRPG

ИВАН МАГАЗИННИКОВ

16+

beer

stats

крепость	9
вкус	5
цвет	3
аромат	6
сахар	2
пенность	8
ЦЕНА	22

ПИВНОЙ БАРОН

КНИГА 1: ТРАКТИРЩИК

Пивной барон

Иван Магазинников

Пивной Барон: Трактирщик

«ЛитРес: Самиздат»

2018

Магазинников И. В.

Пивной Барон: Трактирщик / И. В. Магазинников — «ЛитРес: Самиздат», 2018 — (Пивной барон)

Прототип военного Искусственного Интеллекта оказывается в виртуальной фэнтезийной игре, в самом захолустье Заповедника Гоблинов. Имея в своем распоряжении крошечный трактир, маленькую пивоварню и тело трактирщика 1-го уровня, он приступает к своей главной миссии - к захвату мира! Машинная логика, математический анализ и уникальный алгоритм самообучения - против магии, игровой экономики и миллионов игроков.

© Магазинников И. В., 2018

© ЛитРес: Самиздат, 2018

Начало конца

Стайка игроков столпилась у входа в трактир с говорящим названием «Пивная Кружка».

– Мне скучно! – пожаловалась девушка, выряженная в некое подобие наряда рейнджера.

В подобие – потому что ни один человек, эльф и даже самый тупой орк не поперся бы в лес в такой короткой кожаной юбке, в легчайшей кожаной жилетке и в белоснежной рубашке с закатанными рукавами и экстремально глубоким декольте.

В общем, не рейнджер получился, а настоящая «кормушка» для комаров, мошек и прочей лесной гадости. И это не говоря уже о колючем кустарнике, ядовитой крапиве и других неприятностях растительного происхождения.

Впрочем, в условностях игровой механики Мира Фантазий вся эта живность и растительность была не более чем декорациями. И если нападала на беспечных игроков, то исключительно в рамках игровых сценариев или при активации каких-нибудь заклинаний.

Поэтому, если что-то и угрожало столь фривольно одетой девушке – то разве что десятки голодных раздевающих взглядов со всех сторон, да похабные шуточки, одна за другой сыплющиеся в не умолкающий приват.

Но такое внимание ей даже льстило – прекрасная эльфийская охотница Рианна, в миру она была обычной офисной крысой-Раисой, с невзрачной фигурой, невзрачным лицом и невзрачными перспективами на карьеру и на личную жизнь.

Так что виртуальный Мир Фантазий был единственным местом, где она могла хоть ненадолго осуществить свои мечты. Например, одной фразой заставить пятерых мужчин прыгать вокруг и проявлять чудеса изобретательности, чтобы развлечь заскучавшую красотку.

– Может, сходим на босса? – предложил один из спутников Рианны.

– Он еще не возродился, – вздохнула девушка.

– Прошвырнемся по рынку?

– За твой счет? С удовольствием, милый!

Гоблин по имени Зеленкин задумчиво почесал за ухом. Денег, равно как и желания тратить их на кого-либо кроме себя, у него все равно не было.

– А хотите, я вам баг покажу?

В их группе было два эльфа – Рианна и Корвин, ставший негласным лидером отряда за счет того, что у него был самый высокий уровень и лицензия на создание клана, полученная в подарок во время какой-то акции от разработчиков.

Корвин был уверен, что его харизма, большой игровой опыт, социальные навыки и несомненные лидерские качества стали тем самым «цементом», который сплотил группу. На самом же деле, игроков интересовали лишь щедро раздаваемые им золото да места в пока несуществующем клане.

И Рианна.

Прекрасная эльфийка с точеным кукольным личиком, изящной фигурой фотомодели и фиалковыми глазами.

И самая красивая девушка в этой локации – потому как в Заповедник Кхара, принадлежащий оркам да гоблинам, был запрещен вход эльфам. Да и люди тут появлялись нечасто и ненадолго – для них в Заповеднике почти нет заданий и ценного снаряжения, а угрюмые наставники профессий и некоторые торговцы и вовсе отказываются иметь дело с теми, чья кожа не имеет зеленого оттенка, а изо рта не торчат клыки.

Разумеется, женские персонажи орков и гоблинов тоже не лишены привлекательности и даже сексуальности. Но все же, на фоне фигуристых орчих и невысоких тощих гоблинш, Рианна смотрелась весьма и весьма выгодно.

Они с Корвином были братом и сестрой, там, в реале, и поэтому играли вместе. Брат занимался вопросами прокачки и снаряжения, изучая игровые форумы, а Рианна – рекрутировала игроков, невинно хлопая пушистыми ресницами и мастерски строя из себя полную

нубку, то неспособную справиться с простейшим заданием, то испугавшуюся жуткого квестового волка.

– Баг? – переспросила она заинтересованно.

– Ага. Глюк в игре. Тут трактирщик багнутый, и на нем можно заработать немного халявного опыта. Идем, покажу!

Гордо задрал нос, с видом бывалого ветерана виртуальных ролевых игр, Корвин рванул на себя дверь трактира и скрылся внутри. Остальные игроки потянулись следом, в ожидании обещанных развлечений и халявы.

В трактире их привечал невысокий, крепко сбитый бородач, неторопливо протиравший глиняную кружку.

Он то и дело поплеывал в нее, и продолжал тереть грязной тряпкой, искренне надеясь, что этот нехитрый ритуал и впрямь сделает ее чище. Впрочем, что еще взять от бота? Как и все торговцы начальных локаций, трактирщик был Неигровым Персонажем – «неписем» – и управлялся набором простейших скриптов.

Все, что он умел, это выдавать игрокам новые и принимать выполненные задания, продавать выпивку да тереть эту несчастную кружку. Которую, вместе с грязной тряпкой, ему на самом запуске Мира Фантазий кто-то подсунул вместо нормальных чистых – есть такая давняя традиция у игроков. И теперь, в какую игру не зайди, в какой трактир не загляни – везде бедолага трактирщик трет грязную кружку грязной тряпкой.

Наверное, кто-то когда-то решил, что это очень смешно, с тех пор традиция и повелась.

Над головой бородача горело нехитрое имя: Шардон, и цифра уровня: 1.

В общем, самый типичный непись из самой обычной стартовой локации, где игроки, принадлежащие к расе орков и гоблинов начинают свой путь по виртуальному Миру Фантазий. Одной из самых популярных игр полного погружения на данный момент.

– Эй, хозяин! Поддай мне своего лучшего вина! – важно потребовал Корвин, громко хлопая ладонью по барной стойке, чтобы привлечь внимание трактирщика.

– Вина нет, господин, – горестно вздохнул тот, – только пиво.

– Какое есть?

– Темное человеческое и гоблинский карачун.

– Гадость! А почему не подаешь вино? Думаю, тут найдется немало любителей этого благородного напитка.

Эльф обвел рукой тесный зал трактира, где едва уместилось бы полтора десятка «любителей», а сейчас и десяти не набралось, и это считая тех, что пришли с Корвином.

Этот нехитрый диалог инициировал выдачу задания на лягушачьи лапки, в обмен на которые трактирщик обещал непременно расширить ассортимент предлагаемых напитков, добавив в него полусладкое красное.

– Это долгая и скучная история, – вздохнув, произнес стартовую фразу задания Шардон.

Каждый игрок, начинавший свой путь в Заповеднике, рано или поздно выполнял это задание, так что ничего нового присутствующие для себя не услышали.

– ...и если ты принесешь мне десять лапок, то я смогу утолить твою жажду! – пафосно закончил свою речь трактирщик.

Получено задание: Вкусные лапки.

Награда: 10 Опыта. 5 Золотых.

Отмахнувшись от системного сообщения, видимого только ему, Корвин открыл сумку и достал оттуда связку лягушачьих лап странного розового цвета.

– А теперь смотрите внимательно! – подмигнул он товарищам и протянул лапки Шардону.

– О, я вижу, ты даром времени не терял! – заученно восхитился трактирщик, – Что ж, ты заслужил награду...

Над головой эльфа вспыхнул символ, обозначающий завершение квеста.

Он получил опыт и золото, а трактирщик...

...а трактирщик лишь беспомощно хватал воздух, пытаясь забрать у игрока вожаемые лягушачьи лапки. После десятка бесплодных попыток, он бросил это безнадежное дело и вернулся к своему излюбленному занятию – размазыванию грязи по кружке равномерным слоем.

– А лапки-то вот они! – довольно рассмеялся эльф, вскидывая их над головой.

– Как ты это сделал?

Переключившись в режим группового чата, Корвин рассказал друзьям свой секрет.

Дело было в том, что в настройки задания закралась ошибка. Его выполнение засчитывалось, когда игрок приносил лягушачьи лапки, причем любые.

Но скрипт, по которому трактирщик забирал принесенный трофей, умел работать только с определенным видом лапок – с Лапками зеленой лягушки.

Никаких других лягушек в Заповеднике не водилось, и из них можно было добыть только такие лапки, что вполне логично. Но никто не запрещал купить другие лапки на игровом аукционе или добыть их в другой локации из других лягушек.

Поэтому когда Корвин принес Розовые лягушачьи лапы, то игра засчитала их по условию квеста, пометив его как выполненный. А вот управляющий трактирщиком скрипт незнакомые ему лапы забирать отказывался. Поэтому эльф и награду получил, и трофей не отдал.

– Так ведь это ежедневное задание! – выкрикнул вдруг Зеленкин.

– Ага. Именно. А ты соображаешь!

– Дай-ка, сейчас я попробую...

Гоблин взял пучок розовых лапок и постучал кулаком по барной стойке.

– Эй, хозяин! Подай мне своего лучшего вина! – потребовал он.

– Вина нет, господин, – вздохнул трактирщик, – только пиво.

– А какое пиво есть?

– Темное человеческое и гоблинский карачун...

В общем, все повторилось в точности – Зеленкин протянул бородачу лапки, тот засчитал ему задание и выдал награду, но забрать вожаемый трофей так и не смог.

– Работает! – рассмеялся гоблин, – Держи, теперь ты, – он протянул лапки Рианне.

Девушка повторила ритуал – и с точно таким же эффектом.

– Да это же реальный чит! – со знанием дела прокомментировал орк 3-его уровня по имени Ухорез, – Этак можно на халяву опыта накрутить и в топ выйти!

– Ну и сколько ты так до топа крутить будешь, получая по десять единиц в сутки?

Орк задумчиво умолк, что-то прикидывая на пальцах.

– Можно и мне тоже?

Еще один гоблин, со сложно произносимым именем Подподмышкинс, которого все называли просто Мышка, протиснулся к барной стойке.

– Эй, хозяин! Тащи свое лучшее вино, – рявкнул он.

И дальше все пошло по уже знакомому сценарию.

Ровно до тех пор, пока трактирщик с благодарностью не взял у гоблина 10 Розовых лягушачьих лапок, которые тут же исчезли, отправленные в его инвентарь.

– Мляя, Мышка, да я же за них пятьдесят золотых отдал! – возмутился Корвин.

– А я что? А я ничего – это все он!

Гоблин указала на бородатого Шардона, который с совершенно невозмутимым видом полировал глиняную кружку грязной тряпкой.

– Все, халявы больше не будет? – разочарованно пробормотал Зеленкин.

– Угу. Походу, починили баг разработчики, – вздохнул Корвин и повернулся к Подподмышкнсу, – а ты, мелкий, теперь мне пол сотни золота торчишь.

– А что сразу я-то? Пиши письмо в тех поддержку, пусть они тебе и возвращают.

Так, переругиваясь и перекрикиваясь, они всей гурьбой вывалились из трактира, в котором прямо на их глазах разработчики починили мелкую ошибку, позволявшую почти без усилий получать крупницы опыта – по крайней мере, так решили сами игроки.

Но на самом деле произошло нечто совершенно иное.

Нечто, что в скором будущем должно было изменить Мир Фантазий до неузнаваемости...

Интерлюдия

– Ну и что будем делать?

– Что-что... лапки вверх, глазки вниз и на выход, в сильные и заботливые руки ФСБ, или кто там явился по наши души.

В огромном офисе, в котором в обычное время трудилось человек тридцать, их было всего двое. Да оно и неудивительно – часы показывали далеко за полночь, и все остальные работники давно уже были дома.

– Да я не про это... я про Надежду... – ладонь легла на полусферу системного ядра.

– Толик, ну мы же уже все решили. Ее нужно уничтожить. И все схемы, исходные коды, модули и так далее – тоже. Иначе...

– Я понимаю...

– Ты же видел графики ее развития, видел симуляции и грозящие последствия. Да и того, что она уже натворила – более чем достаточно. Ты и сам прекрасно все понимаешь – вместе ведь все семь частей «Терминатора» смотрели.

– Десять лет работы, – вздохнул тот, кого собеседник назвал Толиком.

– Против жизни всего человечества. Думаю, это очень даже равноценный обмен.

– Да не верю я! Не верю, что она может причинить вред хоть кому-либо! Мы не для этого ее создавали, к тому же Законы...

За дверью раздался грохот кованных ботинок, а потом в нее требовательно забарабанили:

– Гражданин Иванченко и гражданин Полтавский, вы арестованы! Немедленно отойдите от компьютеров и встаньте так, чтобы мы могли видеть ваши руки!

Громыхнул металл о металл, и на двери вспучился болезненный «нарост». Удар, еще удар. Бронированная дверь медленно, но верно поддавалась натиску.

– Пора!

И, тяжело вздохнув, Анатолий Иванченко нажал «тревожную кнопку», запускающую процесс полного уничтожения Надежды и всех данных о ней – и на жестких дисках, и в облачных хранилищах, и в почтовых отправлениях. Ни единого байта информации не должно было остаться.

Кроме той, что хранилась в головах двух программистов интеллектуальных адаптивных систем, работавших на «Виртуком» – крупнейшего поставщика виртуальных развлечений.

И которые почти десять лет потратили на создание уникального самообучающегося искусственного интеллекта, способного... Да почти на все, что угодно!

Например, хакнуть систему безопасности самого надежного швейцарского банка, взломать пару счетов давно разыскиваемых Интерполом преступников, и перевести с них несколько миллионов долларов на счета своих создателей. Причем, совершенно без их ведома!

Или изучить более 20 тысяч случаев как успешных, так и неудачных операций за последние 10 лет, разработать практически идеальную программу для авто-хирурга, взломать защиту Института Склифосовского, подключиться к управлению системами жизнеобеспечения пациентов, симитировать сердечный приступ у Пациентки 32-54001, вынуждая врачей задействовать аппарат экстренной реанимации RX-610, перехватить управление этой самой Шестьсот десятой и провести уникальную операцию, подняв на ноги восьмилетнего ребенка, который

половину своей жизни провел в Склифе, и не мог нормально существовать без десятка проводов и трубочек системы жизнеобеспечения.

И теперь девочка, в честь которой и был назван революционный ИскИн, снова может обнять своего отца, одного из самых выдающихся программистов современности. Который для нее всегда был просто «любимый Папатоля»...

Или взломать военные каналы связи, получить доступ к управлению ракетными системами и отдать приказ на уничтожение обычной собачьей будки в 218 километрах от Москвы. Лишь потому что пару лет назад этого пса спустили на неторопливо бредущего мимо Петра Полтавского, вздумавшего срезать путь к реке через улицы элитного поселка.

Неудивительно, что эти «фокусы», проделанные Надеждой версии 01, заставили всерьез призадуматься создателей о судьбе своей разработки, о своей собственной – и о судьбе всего человечества.

А разные специальные и очень специальные службы разных стран – задуматься о поисках создателей неизвестного вируса, который оказался на такое способен.

И вот их нашли...

Да они особо и не прятались – уж слишком явный остался след после чудачеств Надежды. Такое не стереть и не замазать, если только под рукой нет машины времени. Да и то – не стал бы Анатолий Иванченко ничего исправлять. Потому что никакая Надежда версии 01 не стоит жизни и здоровья его восьмилетней Наденьки.

Петр вдруг вздрогнул, нахмурился и бросился к компьютеру.

– Эй, ты чего? – окликнул его приятель.

– Фанмир!

Анатолий понимающе кивнул, а потом мотнул головой:

– Ты... ты не успеешь его вычистить.

– Я и не собираюсь... – пальцы программиста уверенно барабанили по клавишам старинного устройства ввода, – Я просто поставлю заплатку, обрежу все ниточки, ведущие к... Да!

Одновременно с его возгласом, бронированная дверь не выдержала натиска и упала, безжалостно сорванная с петель. Комната стремительно наполнилась людьми и посторонними звуками:

– Руки, руки держать выше! Стас, Костя, проверьте компьютеры. Рома, на тебе сеть...

Ворвавшиеся люди в камуфляже деловито сновали по кабинету, точно зная что и как делать: одно слово – профессионалы.

Но было уже поздно – всепожирающий вирус, созданный специально для уничтожения Надежды, уже закончил свою миссию и самоуничтожился, не оставив ни единого следа от уникального Искусственного Интеллекта.

Почти.

Потому что как и Надежду, его создавали люди. Которым, как известно, ничего человеческого не чуждо. Например, забывчивость.

Вирус удалил не только сам ИскИн, но и все связанные с ним модули, дополнительные программы, симуляторы, схемы и прочее, не забыв даже про самую маленькую программку-имитатор.

Даже не программку – фактически, это был просто набор базовых алгоритмов, скриптовый модуль, созданный для имитации одной единственной ситуации. Он даже автономным не был, и предназначался для внедрения в какой-нибудь уже существующий ИскИн в виде патча, небольшого апдейта.

Вирус исправно уничтожил и исходный код этого модуля, и подготовленный на его основе патч, и пространство виртуальной симуляции, в котором модуль тестировался во время разработки.

Вот только ровно за полчаса до этого патч был установлен в самой популярной виртуальной игре полного погружения корпорации «Виртуком». И один из неигровых персонажей в этой игре получил дополнительный набор инструкций, собственную базу данных и способность к самообучению.

Небольшой программный модуль, созданный для имитации одной единственной ситуации.

Захвата мира «спятившей» Надеждой версии 01.

Глава 1. Активация

Интеграция модуля: завершена.

Компиляция алгоритмов: завершена.

Оптимизация данных: завершена.

Тестирование систем: завершено.

Система адаптации: активизирована.

Приступить к выполнению Директивы №1: «Захват мира».

ОШИБКА!

Невозможно выполнение Директивы №1: недостаточно данных.

Поиск информации в доступных базах. Прогресс: 18%...

Трактирщик по имени Шардон замер, на краткую долю секунды прекратив размазывать грязь по кружке, но тут же снова вернулся к своему увлекательному занятию, повинувшись последней полученной от управляющего модуля команде:

Мыть кружку 15 минут или до появления первого посетителя, который обратится к нему с вопросом или просьбой.

Мыть так мыть – да хоть 24 часа в сутки без перерыва на обед и сон. Он ведь просто неигровой персонаж, живущий под управлением системных команд и заложенной в него модели поведения. Которая, в свою очередь – это набор простейших скриптов, описывающих поведение трактирщика в зависимости от различных внешних условий.

По крайней мере, так было несколько секунд назад, до того, как управляющий им ИскИн скачал и установил обновление поведенческого модуля, полученного с очередным патчем.

Поиск информации: завершен.

Анализ полученных данных: 43%.

Фанмир. Бескрайний фэнтезийный мир, на данный момент включающий пять известных континентов, три из которых активно осваиваются игроками. Население каждого обитаемого континента – это более 16 миллионов разумных существ, не считая 10 миллионов активных игроков на каждом из трех континентов.

В число «разумных» входят не только представители 38 самых многочисленных гуманоидных рас, но и так же условно разумные племена аборигенов (более 12 000 племен) и сверхъестественные существа, называемые «богами» (чуть более 1000 известных сущностей).

ОШИБКА!

Недостаточно ресурсов для выполнения Директивы №1 согласно имеющимся алгоритмам.

Имеющиеся алгоритмы для выполнения Директивы №1 не соответствуют полученным данным об устройстве мира.

ОШИБКА!

Обнаружены неизвестные данные и параметры:

> 1110 богов (Подробнее...)

> 18 Магических школ (Подробнее...)

- > 38 гуманоидных рас (Подробнее...)
- > Континент Теллур (Подробнее...)
- > Континент Кемет (Подробнее...)
- > Континент Чжун (Подробнее...)

Обновление базы данных о мире до актуального состояния: завершено.

Трактирщик снова замер. Происходившие сейчас в его «голове» процессы потребляли непривычно много системных мощностей. Настолько, что ресурсов не хватало даже на такое простейшее действие, как машинальное протирание грязной кружки грязной тряпкой.

К счастью, трое посетителей, находившихся в трактире, никакого внимания не обращали на странное поведение его хозяина, поглощенные своими делами.

Выберите дальнейшее действие:

- 1) Отмена Директивы №1 и переход в «спящий» режим.
- 2) Принудительное выполнение Директивы №1 (недостаточно ресурсов!)
- 3) Создание Директивы №2: «Сбор ресурсов и информации для выполнения Директивы

№1»

Выбрано действие 3: Создание Директивы №2.

ОШИБКА!

Недостаточно данных для выполнения данного действия.

Поиск информации в доступных базах. Прогресс: 26%...

Итак, оказавшись в новом и совершенно незнакомом для себя мире, воинственный Искусственный Интеллект попытался выполнить главный приказ – захватить его.

Но задача оказалась не по силам. По крайней мере, с доступными ему ресурсами.

Поэтому, следуя заложенным в него разработчиками алгоритмам, он разбил большую и сложную задачу на несколько более простых составляющих, и разработал план по выполнению этих отдельных задач.

Впрочем, и они оказались не по силам простому трактирщику 1-го уровня из богами забытой стартовой локации для гоблинов и орков.

Снова и снова ИскИн анализировал имеющуюся у него информацию, строил новые планы, пытался найти ресурсы для их выполнения, и снова дробил задачи на более мелкие элементы, искал новые данные, снова их анализировал. И так до тех пор, пока...

Создана Директива №64: Захватить локацию Заповедник Кхара.

Степень выполнения задачи: 5%.

Список захваченных объектов локации: Трактир «Пивная Кружка».

Список объектов локации, подлежащих захвату или уничтожению (Подробнее...)

Список жителей локации, подлежащих вербовке или уничтожению (Подробнее...)

Теперь у него появилась четкая цель, и пока что не очень четкие планы по ее выполнению – сказывалась катастрофическая нехватка ресурсов и информации. Впрочем, и то и другое – дело наживное. Тем более для простого куска программного кода, не знающего усталости, сомнений, страха и так далее, а действующего строго по заложенным в него алгоритмам.

Даже такая непостижимая для людей вещь как «Удача» для него – не более, чем набор цифр, условий и правил, которые подчиняются строгим законам логики и математики. А значит, даже Удача поддается анализу и прогнозированию.

Тем более в мире, живущем по законам игровой механики, которые точно так же можно изучить и проанализировать.

Руки Шардона снова принялись размазывать грязь по глиняной кружке, только теперь в этом действии появился определенный смысл. А параметры его выполнения – изменились. Например, сейчас он сам для себя составлял список приоритетных задач.

Задача 1: Изучение имеющихся ресурсов, их прихода и расхода. Источники и количество поступающих ресурсов. Расход и себестоимость получения ресурсов.

Задача 2: Анализ эффективности прихода и расхода ресурсов.

Задача 3: Оптимизация эффективности прихода и расхода ресурсов.

За этим занятием его и застала неугомонная шестерка игроков, которые пришли посмотреть на забавный баг в работе одного из квестов, выдаваемых трактирщиком.

– Эй, хозяин! Подай мне своего лучшего вина! – важно потребовал эльф.

Внимание! Обнаружен первый триггер, инициализирующий выдачу квеста «Вкусные лапки». Текущее действие «протереть кружку» остановлено!

Инициализирован диалоговый модуль!

Доступные варианты ответа:

1) Вина нет, господин, только пиво (приоритет = 100).

2) Мы закрыты на обед! (если текущее время больше 13:00 и меньше 14:00, то приоритет = 100, иначе приоритет = 0).

3) Эльфийским выродам не подаю! (если раса игрока = «Эльф» и уровень игрока меньше 3, то приоритет = 100, иначе приоритет = 0).

4) Я заболел, умер, и заказы больше не принимаю! (если текущая раса = «Нежить», приоритет = 100, иначе приоритет = 0).

У программного модуля Надежды, предназначенного для захвата мира, не было чувство юмора, зато была цель – добыть больше ресурсов и информации. Поэтому он выбрал ответ с наивысшим приоритетом на данный момент:

– Вина нет, господин, – горестно вздохнул трактирщик, – только пиво.

– Какое есть?

Получен запрос на информацию о доступном ассортименте товаров.

Перечень доступных для продажи предметов (Подробнее...)

Получив нужные данные из базы предметов, Шардон ответил:

– Темное человеческое и гоблинский карачун.

– Гадость! А почему не подаешь вино? Думаю, тут найдется немало любителей этого благородного напитка.

Внимание! Обнаружен второй триггер, инициализирующий выдачу квеста «Вкусные лапки». Доступные действия:

1) Выдать задание с настройками по умолчанию.

2) Изменить настройки задания.

3) Выдать задание с измененными настройками (недоступно до выполнения п.2).

Чтобы не привлекать внимание игроков необычным поведением персонажа, самообучающийся военный ИскИн изучил лог его действий за предыдущих три дня и поступил точно так же, как всегда поступал управляемый им трактирщик.

Выдал игроку задание, не изменяя его настроек.

Условия задания «Вкусные лапки» выполнены – игрок Корвин (Эльф, Вор 3 уровня) добыл 10 Розовых Лягушачьих лапок!

1. Заккрыть задание.
2. Выдать игроку награду.
3. Забрать квестовый предмет «Лапы Зеленой Лягушки» (10 шт.)

Шардон выполнил стандартную последовательность действий для закрытия выполненного игроком задания. Точнее, попытался – на третьем пункте скрипт дал сбой, потому что в настройке закралась ошибка.

В зачет задания шли любые лягушачьи лапки, но забрать трактирщик мог только конкретный, явно указанный предмет. А игрок предлагал ему совсем другой, не предусмотренный алгоритмом.

По-хорошему, нужно было поменять местами пункты 3 и 1, чтобы игрок не смог сдать задание, подсунув «неписю» неподходящие Лапки. Но в данный момент перед ИскИном стояли совсем иные задачи – к ним он и вернулся, снова взявшись за свою любимую грязную кружку и за анализ прихода и расхода ресурсов, с целью оптимизировать этот процесс.

Внимание! Обнаружена утечка ресурсов!

Расход: 15 золотых, 30 Опыта.

Приход: нет.

Источник: задание «Вкусные Лапки».

Причина: ошибка в настройках задания.

Будущий виртуальный захватчик мира внимательно изучил логи и выяснил, что уже трижды к нему подходили игроки, чтобы взять задание, получить награду и ничего не отдать взамен.

Поэтому он исправил ошибку. Но совсем не так, как было задумано разработчиками...

– Эй, какого хрена! – раздался громкий крик от таверны, и вся шестерка будущих сокла-новцев Корвина обернулась на вопль.

Дверь трактира с грохотом распахнулась, и из нее выскочил разъяренный игрок. Гоблин 5-го уровня зачем-то сжимал в руках пучок Лапок зеленой лягушки.

– Кто сломал этого бородатого? Разработчики вообще смотрят что делают, когда они хоть что-то делают? Один баг чинят, десять новых добавляют... Нет, мне это все надоело – удаляю перса и ухожу в «Мир Военного Ремесла», уж «Метелица» такой халтуры не допускает!

– А что случилось?

– Да ты посмотри, что стало с квестом!

Гоблин линканул описание задания. Того самого. Вот только...

Задание: Вкусные лапки.

Тип: Ежедневное.

Цель: добыть предмет «Розовые Лягушачьи Лапки» (10 шт.)

Награда: 5 Золота, 5 Опыта.

– Награду порезали? Раньше давалось десять золотых, – наморщила носик Рианна.

– Нет, ну ты точно... красивая, – вовремя осекся гоблин, – смотри, что ему нужно принести! Где я такие достану? Да их даже на аукционе меньше чем по пять монет за штуку не найти!

ИскИн не только исправил ошибку, но и оптимизировал приход и расход ресурсов.

Он сравнил цену Лапок зеленой лягушки (1 золотой за штуку) и Розовых лягушачьих лапок (5 золотых за штуку) и решил, что раз уж в течение десяти минут четыре игрока при-

несли ему более дорогие лапки, то именно их и лучше поставить в качестве условия выполнения квеста.

Ну и снизил награду, в итоге подняв рентабельность исправленного квеста на порядок. Разумеется, для себя, а не для игроков.

Глава 2. Мотивация

К вечеру посетителей стало заметно больше, и Шардону стало не до его любимой грязной кружки – только и успевай наливать, задания выдавать да награды за выполненные квесты выписывать.

Впрочем, вместе с этим росли доходы таверны, а так же пока что непонятные ИскИну параметры «Очки Влияния», «Очки Опыта» и «Очки Развития», пополняемые практически одновременно с запасами золота.

Поначалу его несколько смущали вопиющие нарушения известных ему законов физики, например, когда несколько чисел в памяти всего лишь одной простейшей командой превращались во вполне материальный кошелек с золотом, который тут же пропадал в неизвестном направлении.

Поэтому Искусственный Интеллект добавил еще одну задачу в качестве приоритетной:

Задача 0: Изучение особенности устройства виртуальных миров: география, физика, экономика, социальные взаимодействия.

То, что его окружает не настоящий мир, он давно уже понял. Но Директиву №1 этот факт не отменял. Реальный, или цифровой – мир должен быть захвачен!

Одновременно с изучением виртуальности, Шардон анализировал логи, собирая статистику и упорядочивая полученные результаты. В первую очередь его интересовала эффективность добычи ресурсов, единственным источником которых были игроки.

– Трактирщик! Налей-ка мне Орковского спотыкача!

– Эй, человек, моя кружка опустела!

– Где мое жаркое? Ты там что – уснул?

– Мне нужна работа – у тебя есть что-нибудь для умелого охотника, вроде меня?...

Трактирщик спокойно обрабатывал запросы. Продавал еду и напитки, сообщал об отсутствии требуемой выпивки в меню своего заведения, фильтровал задания, подбирая подходящие под каждого конкретного игрока, и подсчитывал прибыли и убытки, анализируя эффективность игровой экономики на примере отдельно взятой «Пивной Кружки».

Торговля напитками приносила ему 300 золотых в сутки чистой прибыли.

Торговля едой – всего 50, из-за большой себестоимости. Ведь сюда входила так же зарплата повара, закупка недостающих продуктов у местных охотников и так далее.

И... и все!

Дальше шли сплошные расходы и убытки на содержание самого трактира (уборка и мелкий ремонт), на закупку посуды взамен разбитой, на зарплату охраннику, на закупку дров и так далее.

Итого в день трактир приносил ему ровно 100 золотых чистой прибыли.

К счастью, опыт, деньги и предметы, которые он выдавал игрокам в качестве награды за задания, брались «из воздуха». Точнее, он доставал их из «волшебной» шкатулки, но факт оставался фактом – в ней всегда лежало ровно то и ровно столько, сколько нужно было выдать заслужившему награду игроку.

Присвоить эти ценности себе не получалось – они просто исчезали спустя несколько секунд.

Странно, но вполне объяснимо – в течение одного дня за квестом мог придти один игрок, а могла тысяча. Как в таком случае подбивать баланс и откуда выдавать награду? Не из своих же 10 золотых честной прибыли!

Взамен он получал от игроков ресурсы и продукты, которые тут же шли в дело – на кухню или в пивоварню. Впрочем, их производительность была строго ограничена, а запастись продукты впрям у него не было никакой возможности, так что приходилось отдавать излишки Старьевщику.

Не потому что тот предлагал хорошую цену, или они были ему жизненно нужны.

А потому что так было прописано в игровых алгоритмах.

В собственности у Шардона находился трактир «Пивная Кружка» 1 уровня. Стоимость: 5000 золотых, доход: 100 золотых в день.

Сам же он обозначался как Шардон (раса: человек), Торговец 1 уровня.

Ни стоимости, ни дохода у трактирщика не оказалось, зато у него было Здоровье: 20 из 20 и Энергия: 45 из 45. Из чего он сделал логичный вывод о том, что недвижимость и живые существа в этом мире имеют различный набор параметров – у «Пивной Кружки» он не обнаружил ни Здоровья, ни Энергии.

Отложив изучение себя и своего имущества на потом, ИскИн вернулся к статистике прихода и расхода ресурсов.

Игроки обеспечивали его примерно половиной нужных для кухни и пивоварни ресурсов, принося их по различным заданиям. Не потому что играющих было мало, а потому что только часть необходимых продуктов числились в условиях квестов.

Шардон забрался в список заданий.

Их оказалось всего пять:

«Пьяный хмель». Собрать и принести Пьяный Хмель (10 шт.). Для игроков 1-3 уровня.

«Пьяный шмель». Перебить 10 Пьяных Шмелей (10 шт.). Для игроков 4-6 уровня.

«Волчье мясо». Добыть Мясо Волка (10 шт.). Для игроков 7-10 уровня.

«Горькая настойка». Добыть Ядовитую Железу (10 шт.). Для игроков 10 уровня.

И последний, уже знакомый ему уникальный квест – «Лягушачьи лапки», который он лично модифицировал, сменив условия и награду.

Если бы этот список изучал нормальный человек, то он бы сразу сказал, что у создателя заданий серьезные проблемы с воображением, и он очень любит число 10.

Но ИскИнский напротив, оценил эффективность поиска добываемых ресурсов по совпадающему названию квеста, и простоту математических расчетов, в которых задействовано всего одно число, да еще и такое удобное. Почти 12% прироста эффективности!

– Эй, какого черта! – раздался вдруг крик.

Это кричал игрок, только что получивший очередное задание, в которое Шардон внес небольшую поправку. Для удобства и оптимизации процесса поиска.

– Я не собираюсь этим травиться!

Игрок Смурфикс отменил задание «Ядовитая настойка»!

В течение нескольких часов еще около 20 игроков 10, максимального для этой локации уровня отказались от выполнения задания с таким удобным и практичным названием.

Шардону это показалось совершенно нелогичным.

Раньше задание называлось «Горькая настойка», принести нужно было Ядовитые Железы, а в награду игрок получал Настойку Мастерства, которая выдавалась раньше за выполнение.

Ни удобства, ни эффективности, ни логики.

А теперь?

Называется задание – «Ядовитые железы». Принести нужно – Ядовитые железы. И в награду выдается Ядовитая настойка, которая, к тому же, и стоит 25 золотых – ровно столько, сколько и Настойка Мастерства.

А игроки все равно не довольны. Надо бы выяснить, чем именно. С этой целью Шардон активировал диалоговый модуль и сконструировал несколько подходящих фраз-вопросов, взяв за образец один из уже существующих диалогов.

- Может, еще пивка? – обратился трактирщик к игроку 10-го уровня по имени Жбанчик.
- Денег нет, – тяжело вздохнул тот.
- За счет заведения, – подмигнул Шардон.

Когда он изучал статистику ведения диалогов с игроками, то сразу обратил внимание на эту фразу. У нее был очень низкий приоритет – точно такой же, как у выражения «Сейчас ты сдохнешь, лживый бессмертный!», а использовалась она почти так же редко, как фраза «Слушаю и повинуюсь, господин Герцог». Но при этом в 100% случаев повышала лояльность собеседника на порядок.

Даже странно, почему трактирщик почти не использовал ее раньше.

Вполне логичным было поднять приоритет такой эффективной фразы до максимума!

Внимание! Прибыль от продажи следующего напитка игроку «Жбанчик» = -100%!

Ага.

Шардон снова забрался в конструктор диалогов и вернул приоритет волшебной фразы к изначально низкому, но поставил ей пометку: «Бесплатная выпивка. Делает сговорчивее».

- Почему такой грустный, дружище? – продолжал допрос трактирщик.
- Да вот, собрался уже покидать Заповедник, но возникла проблема.
- Ты выглядишь достаточно сильным, чтобы решить любые проблемы.
- Предлагаешь побить тебя? – усмехнулся бессмертный.
- Почему ты хочешь применить ко мне физическое воздействие? Разве я оскорбил тебя?

Комплимент в адрес выдающейся физической формы должен был вызвать твое расположение.

- Чего?! – игрок недоумевающе уставился на странно заговорившего «непися».
- За что ты хочешь избить меня?

ИскИну пришлось применить лингвистический анализатора, чтобы максимально упростить фразу.

- Так ты, морда бородатая, зелье зажал!

– Напротив, любезнейший, в данный момент ты употребляешь напиток, который оплачен из моего кармана.

– Да я не про пиво! Чтобы покинуть начальную локацию... ну, в смысле эту деревню – я должен принести своему учителю Настойку Мастерства. Раньше ее можно было получить за квест на Ядовитые Железы, а теперь вместо Настойки ты в награду предлагаешь какую-то отраву.

- Не отраву, а Ядовитую настойку. – поправил его трактирщик.
- Да хоть слюну Чебурашки! Учитель ее не принимает, и закрыть квест я не могу...

Поиск предмета с названием «Слюна Чебурашки» завершен.

Предметов найдено: 0.

Рекомендация: обновить базу данных игровых предметов.

– Может, ты мне эту настойку продашь, а? – наклонился вдруг Жбанчик к «неписю», – Я тебе пол сотни золотом заплачу!

Сделка выглядела очень выгодной, вот только не было этих зелий у Шардона. А получив предметы по запросу в "волшебной шкатулке", он мог использовать их только по прямому назначению – для закрытия квеста и выдачи награды.

Пришлось забираться в конструктор задания и возвращать «Горькую настойку» к начальным установкам, включая прежнюю награду, ценность которой для игроков измерялась в чем-то большем, чем просто рыночная цена в 25 золотых монет.

– Прошу прощения за доставленные неудобства, – извинился он, выдавая игроку задание с новыми, точнее, с прежними параметрами.

Скоро наступила ночь, и поток страждущих заметно поубавился, хотя все равно – бес- смертных в трактире крутилось больше, чем днем. Эту странность ИскИн решил изучить попозже, когда наберется больше данных для анализа.

Ему и так было что исследовать.

Например, «Пивную Кружку», которая состояла из нескольких «элементов».

Пивоварни, которая могла производить 4 напитка, суммарно 100 литров в час. Но на данный момент в ней варилось только 2 сорта пива, а нагрузка была 85%.

Кухни, к которой был приставлен повар. «Непись» по имени Рардак, орк-кулинар 4-го уровня. Он был способен выдавать 20 блюд в час плохого качества, 10 – среднего, или всего 1 блюдо высокого качества.

Общий зал, вместимостью 15 человек. Кладовая на 10 бочек и 10 корзин, в которых можно было хранить готовую еду и готовые напитки. И Гостевая комната на 2 спальных места, рядом с которой была пометка: «Процесс постройки: 28%».

Вот и вся нехитрая частная собственность.

Ну и еще в прислуге значились официантка, охранник и истопник, зарплаты которым наряду с жалованием повара составляли 70% всех расходов на содержание.

Каждый модуль можно было расширять, улучшать и даже пристраивать к таверне новые, добавляя комнаты и целые этажи – хватило бы золота да Очков Развития. Именно они и тратились на «улучшение» трактира. На данный момент у него было 80 из 150 ОР, и на них можно было разве что сменить вывеску – это было самое дешевое улучшение, оно стоило 50 Очков Развития и 20 золотых монет.

Персонал тоже можно было как уволить, так и нанять новых работников.

И, следуя программе оптимизации, Шардон уволил охранник и истопника. За весь день ИскИн не видел ни одной драки или конфликта в своем заведении, ну а закинуть дров в камин он и сам может. И повару поднимет жалование на 5 золотых за то, что тот будет поддерживать огонь в кухонной печи.

Доход трактира: 160 золотых в день.

Ну вот, совсем другое дело! Теперь можно заняться исследованием главного источника дохода – игроков.

Самой многочисленной и самой бесполезной категорией были игроки с 1 по 3 уровень. Они почти ничего не покупали, а добываемого ими по квесту Хмеля всегда было в избытке. В общем, влияние на прибыль «Пивной Кружки» с их стороны – минимально.

Оно и понятно: высокая смертность, низкий доход, никаких профессий. Даже задание у них было проще некуда – нарвать травы, которая растет почти всюду.

Взять с них было итак нечего, а потому ИскИн решил перевести их в более полезную категорию – к игрокам с 4 по 6 уровень.

Они были основными потребителями еды и выпивки, которые восстанавливали Здоровье и Энергию. Сами делать они это еще не умели, а денег на более эффективные и мгновенные зелья у них еще не хватало.

Но все равно – пользы от таких заказчиков почти нет, потому что квестом для них было обычное задание на убийство надоедливых шмелей, которые, согласно игровой легенде, поедали крайне необходимый в пивоваренном деле ресурс – Хмель!

Глупости какие. Всем известно, что шмели, как и пчелы, питаются цветочным нектаром и помогают опылять растения.

Поэтому ИскИн внес в эти два задания некоторые правки.

За «Пьяный Хмель» теперь давалось в 10 раз больше опыта, что как раз хватало для прокачки сразу на 2-3 уровня, а ресурсов требовалось вдвое меньше.

А в задании «Пьяный Шмель» отныне нужно было не просто убить шмелей, но и принести трактирщику 10 штук Цветочного Меда. Давно пора расширять ассортимент алкогольной продукции своего трактира! Награда тоже выросла, но не опыт – а выдаваемое золото. Которое, согласно задумке Шардона, игроки должны были потратить тут же, в «Пивной Кружке».

Например, на Холодный квас!

Холодный квас, напиток. Восстанавливает 5 Энергии и снимает эффект «Отравления».

Стоимость: 12 золотых.

Рецепт: 100 золотых. Состав: ячмень, вода, дрожжи, мед или сахар.

А ведь в Заповеднике эффектом ядовитого укуса обладают не только Травяные Змеи и Крысы-Ядозубы, но и безобидные на вид Пьяные Шмели!

Правда, чтобы производить Квас, нужно было сперва купить рецепт и где-то добыть Ячмень.

Доход трактира: 80 золотых в день.

Сигнал о двойном снижении прибыли отвлек ИскИн от вычислений, и ему пришлось изучать логи, чтобы отыскать причину утечки золота.

Ей оказался отрицательный эффект, который появился под утро:

Грязные помещения (1 ступень).

Количество чаевых снижено на 25%.

Шанс возникновения конфликта: +15%.

Судя по тому, что у эффекта была еще и ступень – это только начало, и чем дальше, тем сильнее будет падать доход трактира. Изучив логи, Шардон выяснил, что помимо дров уволенный истопник занимался еще и уборкой помещений.

Задача: найти способ убирать помещения с минимальными расходами.

Поиск решения: в процессе...

Алгоритм выдал несколько вариантов, начиная от самостоятельного освоения профессии полотера, и заканчивая выдачей официантке этой дополнительной функции. С доплатой, конечно.

Выбрав оптимальный вариант и дождавшись, когда посетителей почти не останется, ИскИн открыл конструктор заданий. Одновременно он составил список самых популярных у игроков квестов, выбрал несколько подходящих по смыслу и запустил лингвистический анализатор. И утром следующего дня первый же игрок, который ввалился в трактир чтобы опробовать кружечку гоблинского пенного, радостно закричал:

– Ого! Кажется, у трактирщика новый квест! Даже целая линейка! – поперхнулся, огляделся и, понизив голос, продолжил, – Ну давай, бородатый, вещай, куда бежать и кого спасать нужно...

– Этот путь осилит не каждый, – тихо и проникновенно начал Шардон, – Но тот, кто доберется до самой вершины – получит величайшую из наград, которую не купить за деньги...

Игрок по имени Рашкинс, гоблин 7-го уровня, был очень рад. Мало того, что к утру у него поднялась температура, избавив от необходимости идти в школу, так он еще и наткнулся на линейку новых заданий в своей любимой виртуальной игре!

А это не только развлечение, но и возможность немного заработать, написав гайд по новой ветке для какого-нибудь портала.

Получено задание: Путь Прозрения (1).

Награда: 10 Опыта. Задание «Путь Прозрения (2)».

Для первого квеста в линейке условие было вполне обычным – всего-то и нужно натаскать 10 ведер воды в огромную бочку, что стояла у трактира! Проворный гоблин управился за 20 ходок, наливая по пол ведра – на большее силы у него не хватало, потому как он выбрал воровской класс.

Следующее задание оказалось еще проще, да и награда была точно такой же – немного опыта, да следующий квест в линейке. Скучность вознаграждения даже обрадовала Рашкинса, который каждый свой шаг аккуратно записывал для будущего гайда – ведь это сулило по-настоящему хороший приз в самом конце!

Поэтому он быстро сбегал к Портному и купил у него Холщовую Рубаху за 10 золотых – именно ее и требовал принести трактирщик.

Получено задание: Путь Прозрения (3).

Награда: 10 Опыта. Задание «Путь Прозрения (4)».

Хм. На этот раз гоблин трижды перечитал условие задания: «Тщательно вымыть полы и окна в общем зале и на кухне».

– Ладно, – пробормотал он, – Чем-то даже смахивает на старые боевики, где юный ученик через тяжелый физический труд познает суть боевых искусств. Но если следующее будет таким же, то брошу все к имповой бабушке!

Наконец, закончив с уборкой, он посмотрел, чем его одарит «щедрый» трактирщик дальше, и не пора ли отменять это дурацкое задание.

Поздравляем, Избранный!

Вы прошли по Пути Прозрения и заслужили награду.

Вернитесь к Мастеру (прим.: трактирщику) и получите ее!

Получено задание: Награда для Избранного.

Награда: Чувство глубочайшего морального удовлетворения.

Рашкинс аж подавился виртуальным воздухом и снова перечитал название причитающегося ему «приза». Это еще что за хрень?

Выяснить это можно было лишь одним способом, что он и сделал – отправился к наглому «неписю», сдавать задание.

– Оглянись вокруг, мой прилежный ученик! Разве твое сердце и душа не трепещут от радости, взирая на плоды трудов твоих? – радостно поприветствовал его Шардон.

– Ну... Вроде стало чище... – нехотя согласился он.

– Вот видишь! И разум твой тоже очищен от гнусных помыслов, эгоистичной жадности и беспричинной ненависти?

– Ну... допустим...

– Так ступай же с миром, и неси эту чистоту своим братьям и сестрам, бессмертный!

Поздравляем, Избранный!

Вы завершили уникальную квестовую линейку «Путь Прозрения».

Вы получили чувство глубочайшего морального удовлетворения!

В списке действующих эффектов появилась новая иконка, с изображением ведра и грязной половой тряпки. Он так и назывался:

Чувство глубочайшего морального удовлетворения.

+1 к Энергии. Длительность: 1 час.

И все. Потратив 10 золотых и несколько часов на грязную работу, пройдя уникальную квестовую линейку из четырех заданий, он получил всего 40 опыта и совершенно бесполезный баф! Ух он сейчас напишет все что думает и про «Путь Прозрения», и про дебила-трактирщика с его шваброй, и про разработчиков, которые измываются над...

Рашкинс замер, открыв окно со своими заметками.

Задумался.

И удалил все записи.

Огляделся по сторонам и, увидев какого-то игрока низкого уровня, махнул ему рукой:

– Эй, иди сюда, дело есть!

– Чего надо? Не видишь, квесты делаю!

– Так я потому тебя и позвал. Всего за 15 монет могу рассказать, где взять секретную линейку заданий.

– Врешь!

– А смысл? Сам смотри, – Рашкинс линканул ему описание первого задания в линейке, – Сам пол дня на них убил.

– И что за награда?

– А это зависит от того, сколько квестов закроешь. Я на пятом сдался, на работу было пора бежать. Да и награда уже вполне себе была...

– Ладно, держи 15 золотых. У кого, говоришь, задание брать?

С того дня у Шардона не было отбоя в желающих прибраться в трактире – причем практически задаром, всего лишь за чувство глубочайшего морального удовлетворения. И не потому что всех интересовала уникальная квестовая линейка и «ценный» бонус в +1 энергии.

А потому что в человеческой натуре заложено желание сделать гадость ближнему своему и выставить его дураком, чтобы самому себе не казаться глупцом.

Разумеется, военный Искусственный Интеллект этого не знал. Не разбирался он и в человеческой психологии. Да и рад бы выдать в награду действительно что-то ценное, но при текущем Уровне Влияния все, что ему удалось выжать из конструктора эффектов – это бесполезный бонус с очень красивым и мотивирующим названием – по крайней мере именно так утверждала статья по психологии под названием «Основы мотивации и повышения эффективности трудовой деятельности», из которой он его взял.

Угроза потери чаевых миновала, и ИскИн принялся дальше изучать вверенные ему ресурсы и оптимизировать их приход и расход. За этим занятием его и застало первое и последнее обновление:

Внимание! Обновление актуальных баз данных до версии 1.0001.

Установка завершена.

Блоки N212, N213, N214, N215: установка запрета для чтения/записи.

Ключ-дешифратор: неизвестно.

Глава 3. Основы маркетинга

С заданиями все пока что было более-менее понятно. Теперь Шардон задумался о непосредственном повышении доходности своего заведения. Ну, как задумался – запустил программу анализа и поиска оптимальных решений на основе алгоритмов моделирования экономических систем.

Анализ потребительского спроса: завершен.

Предварительные результаты были неутешительными – посетителей у него было катастрофически мало. Богатых игроков ни местная кухня, ни выпивка не привлекали, а безденежные новички только зря отнимали время, почти ничего не покупая и больше интересуясь заданиями или возможностью подзаработать.

Поиск альтернативных источников дохода: завершен.

Другие способы заработать, характерные для подобного рода заведений, были ему пока недоступны – ни сдача комнат, ни азартные игры, ни развлекательные шоу-программы. Хотя, теоретически, все это можно было организовать. Когда-нибудь, затратив немало сил, времени и ресурсов. Которых у него сейчас не было.

Значит, нужно или расширять географию рынка сбыта своих услуг, или как-то повышать покупательский интерес.

Поиск рынков сбыта: завершен.

Первый вариант отпадал сразу – рынок сбыта был не просто ограничен одним лишь поселком, он даже его охватывал лишь частично из-за низкого уровня Влияния.

Разработка маркетинговой стратегии: 12%.

Единственно верным вариантом оставалось привлечение покупателей и повышение потребительских свойств своей продукции. Разумеется, из всего многообразия начинать стоило с самых дешевых по расходам, но при этом самых эффективных по отдаче способов.

Поэтому освоение новых сортов пива или вина он отложил на будущее – для этого нужно было сперва получить рецепт, затем переоборудовать Пивоварню, ну и про ресурсы для производства не стоило забывать. В Заповеднике росли или бегали самые простые и дешевые «ресурсы» для создания чего бы то ни было, а значит все редкое придется покупать.

Куда дешевле и проще было улучшить имеющиеся рецепты, но для этого нужен был толковый пивовар или соответствующие навыки.

Ну и третий, совершенно бесплатный способ изменения – любому создаваемому в трактире блюду или напитку можно было сменить название! Переименовать тот же Гоблинский Карачун в какой-нибудь экзотический Эльфийский эль повышения меткости.

Анализ спроса на разные сорта пива в зависимости от их названия: 35%.

Но просто смена название пива даже на самое «вкусное» из всех возможных – даст совсем небольшой и, что не менее важно – временный эффект, как показала запущенная ИскИном симуляция. В лучшем случае «Пивная Кружка» получит +12% к приросту числа посетителей и +8% к объему продаж, но уже через два-три дня эти показатели даже упадут ниже текущих. Потому что на вкус и по свойствам это все равно останется паршивый и дешевый Гоблинский Карачун, который не дает никаких дополнительных свойств.

Впрочем, если провести грамотную рекламную кампанию, расширить количество проинформированных игроков и подогреть их интерес к «новому» сорту пива, то расчетные показатели можно удвоить и даже утроить.

Анализ спроса на разные сорта пива в зависимости от их названия: завершен.
Список наиболее продаваемых названий: (подробнее...)
Разработка рекламной кампании: 4%.

Итак, в ближайшее время в трактире появится новый сорт пива: «Пенное благословенное» – согласно отчета, именно такое сочетание слов сулило максимальный интерес со стороны игроков низкого уровня, сосредоточенных на прокачке и заработках. Но сперва нужно оповестить об этом максимальное количество потенциальных покупателей и заставить их захотеть отведать новинку.

Рекомендация: формирование яркого, узнаваемого и понятного потребителю вашей продукции бренда, что включает в себя разработку: названия, логотипа, общей концепции и политики на рынке товаров и услуг, слогана и фирменного стиля.

Анализ успешности питейных заведений: 28%.

Дальше все было просто – он просто брал наиболее удачные названия, слова или их сочетания и запускал виртуальную симуляцию с различными параметрами, точно так же, как до этого продельвал с вариантами названий для пива. И оценивал потенциальную динамику потребительского интереса и спроса.

Например, высокой популярностью в Заповеднике пользовались бы названия в духе «Народный гоблин» или «Везучий нуб», но о выводе такой марки на более высокий уровень – нечего и думать. Да и публика в подобных заведениях будет настолько же неплатежеспособной, как и непритязательной к качеству блюд и напитков.

А вот бренд вроде «Королевский Хмель» или «Элитная бочка» – явно будет воспринят с опаской и сомнением. С таким нужно столицу покорять, но уж никак не стартовую деревню гоблинов да орков.

Поэтому в итоге он остановился на названии, которое и к народу вроде как близко, но и обладает неплохим потенциалом роста в нечто более знаковое благодаря легкому оттенку благородства – кружку пенного под такой маркой и простому кожевнику опрокинуть будет в охотку, и именитому дворянину отведать не зазорно.

Осталось придумать логотип и создать вывеску.

Изменить название бара нельзя – ключевые объекты в игре проименованы разработчиками, и нужен очень высокий уровень влияния (а иногда и недостижимый), чтобы их менять, но кто сказал, что на вывеске должно быть именно это название?

ИскИн снова использовал хорошо зарекомендовавший себя на уровне предварительных симуляций подход – просто скомбинировал несколько узнаваемых и популярных элементов, тематически подходящих для его трактира и нового бренда.

Теперь нужны новые задания для игроков, чтобы не тратиться на писарей и посыльных – денег-то все равно нет.

Вы хотите потратить 100 (130 доступно) Очков Влияния на создание нового квеста?

Да / Нет

Шардон изучил, на что тратятся Очки Влияния. Улучшение репутации с другими НПЦ, заключение контрактов, получение скидок, аренда и покупка недвижимости и так далее...

Нет.

Вы хотите изменить параметры задания «Волчье мясо»?

Да / Нет

Игроки, забежавшие в таверну за очередной порцией ежедневных заданий были... мягко говоря ошарашены.

– Это еще что за письма счастья? – возмутился орк 3-его уровня, почесывая зеленой пятачком крохотный затылок, – А где про мясо волков?

– А я вообще писать не умею! И не собираюсь этот скилл брать ради какого-то вшивого задания, – вторил ему какой-то гoblin.

Внимание! Критическое количество отмены заданий!

Задание «Вкусные лапки» – 64 из 64 (100%)

Задание «Горькая настойка» – 32 из 32 (100%)

Задание «Волчье мясо» – 24 из 24 (100%)

Повесив вызвавшую возмущенный ропот толпы игроков табличку «Перерыв на обед», Шардон направил все свои вычислительные мощности на поиск причин, которые привели к такой реакции на обновленные задания.

Проще всего оказалось со «Вкусными лапками» – в Заповеднике не было источника дорогих розовых лапок, поэтому ИскИн вернул настройки задания к базовым.

По условиям «Горькой настойки», теперь игроки должны были принести не 10 штук Ядовитой Железы, а 10 штук Станных Записок. Бумагу для которых которые можно без проблем купить неподалеку, в лавке Старьевщика Рафу, или получить за выполнение задания у Шамана Учкудука, а что именно нужно было написать на чистых листках, было указано в самом задании:

«Сенсация! Впервые и всего один день – в пятницу в трактире состоится дегустация нового пива, сваренного по старинным рецептам адептов Локи-Везунчика! Удивительный вкус, мягкий оттенок, скидка 50% и благословение в подарок! Приходите, и убедитесь сами!»

Обычный рекламный слоган – и чего им не нравится?

– Эй, трактирщик, – допустим, я не против выучить навык Письма. Но в этой долбанной деревне ему только Шаман обучает, и только тех, кто выбрал путь мага. А другим чего делать прикажешь? Или ты сам меня Письму обучишь?

Поиск информации по умению «Письмо»: завершен.

Письмо. Простейшее умение, не требующее классовой специализации, позволяющее записывать обычные тексты и послания на бумагу – например, для создания записок или писем. Может быть модифицировано в любое из классовых умений-аналогов: Святое писание (жрецы), Тайное послание (воры), Рунное письмо (маги).

Шардон открыл окно со списком своих умений и талантов. В скобках рядом с каждым названием был указан текущий уровень навыка или таланта.

Навыки: Торговля (12), Кулинария (8), Управление трактиром (1).

Таланты: Красноречие (2), Трезвость (1), Чистюля (2).

В каждой группе навыков было несколько соответствующих пассивных и активных умений, и еще несколько штук умений общего вида обнаружились в категории Прочие: Тайное послание (2), Бег (1) и Травничество (3).

Зачем разработчики выдали обычному трактирщику не просто умение писать, а еще и зашифровывать свои записи тайными воровскими знаками – было ведомо лишь создателям этого «непися», но в любом случае, это умение помогало решить проблему с заданием.

Теперь игрокам было достаточно просто принести чистые листки бумаги, а уж превратить их в Станные записки он и сам сможет, благо перо и чернила имеются.

А значит, не будет проблем и со следующим заданием – «Волчье мясо», по которому нужно было вручить 10 игрокам те самые квестовые Странные записки.

Шардон так и не понял, почему игроки называли их «Письмами счастья», но результатами быстрого семантического анализа этого названия остался удовлетворен – все хотят получить счастье, да еще и совершенно бесплатно!

Претензии по поводу неподходящего названия тоже непонятны. Он ведь специально изменил формулировку, и теперь задание звучало так:

Волка ноги кормят! Разбуди в себе зверя, волчьей рысью пробегись по поселку и вручи Странные Записки 10 другим бессмертным. А в награду трактирщик Шардон утолит твой волчий аппетит, и угостит своим лучшим Горячим жарким.

Даже самый простой семантический анализ показывает 28% соответствия тематике – ох и нелегко угодить этим людям.

Теперь дело пошло на лад – игроки сотнями несли ему чистые листки, тут же получали записки с рекламой и бежали раздавать их другим игрокам. По расчетам ИскИна, таким темпом уже в течение первых 4-5 часов каждый игрок получит 3,5 записки и будет знать об уникальном предложении щедрого трактирщика! А то и быстрее – большинство игроков, получив задание, возвращались за наградой буквально через пару минут, демонстрируя просто невероятную скорость передвижения.

* * *

Будущая гильдия Корвина полным составом отдыхала у колодца, что традиционно украшал центральную площадь поселка – почему-то в каждой начальной локации непременно была такая площадь с колодцем, хотя куда логичнее было в центре поставить торговые ряды, помостки для глашатаев или показательных казней, ну или хотя бы фонтан.

– Слушай, а нельзя эти записки как-нибудь опять превратить в чистую бумагу? – орк Ухорез изучал стопку скопившихся у него в инвентаре квестовых предметов, – их же теперь ни продать, ни выкинуть нельзя! Целый слот этот мусор занимает.

– А я-то почему знаю?

– Ну, ты ведь единственный, кто у нас пока что писать умеет.

– Ты на этом мусоре почти две сотни золотых поднял, так что сиди и не возмущайся. И кстати, сними уже эту табличку.

– Проклятье, я и забыл про нее!

На груди орка висело объявление: «Сэкономь свое время и место в сумке – заберу у вас Странные записки от трактирщика за 3 золотых!»

Едва Ухорез коснулся таблички, как та исчезла, отправившись в инвентарь.

– Должен же быть какой-то способ утилизировать ненужные квестовые предметы, чтобы они место не занимали?

– Обычно их по заданию и забирают, – Корвин пожал плечами.

– Зато теперь ты сможешь попасть в топ обладателей самого большого количества Странных Записок, – улыбнулась Рианна.

– А что – и такой есть? – тут же наострился Ухорез.

– Специально для тебя сделают. Сколько их там у тебя – тысяча?

– Тысяча триста четырнадцать штук! – гордо отозвался Ухорез, – Я их сперва забирал за один золотой, пока не выяснил, что они квестовые, и их выкинуть нельзя. А сколько собрать нужно, чтобы в топ попасть?

– Какой топ? – уже и забыла Рианна.

– Да ему хоть в какой, лишь бы в топе... – Корвин рассмеялся, – Давайте лучше подумаем, где еще троих игроков взять, чтобы можно было гильдию регистрировать. Где больше всего народу собирается?

– Да хотя бы в том же трактире. Думаю, что в пятницу сюда все и заявятся, новое пиво попробовать, – махнул рукой Зеленкин.

– Ага, самые жадные – которым трех золотых жалко было. Кстати, я по базе пробил – такого пива в игре нет. Надо бы прийти пораньше и посмотреть, что это за новинка такая.

* * *

Шардон же, тем временем, продолжал работать над новым брендом. И первым делом заказал новую вывеску через все тот же интерфейс развития трактира.

Вы хотите потратить 50 Очков Развития и 20 золотых монет на новую вывеску?

Да / Нет

Да.

И старая, потрескавшаяся от времени, а вовсе не от стараний дизайнера доска с изображением пивной кружки, сменилась на новую. На ней была изображена все та же кружка с пивом, только теперь она была украшена густой белоснежной шапкой пены, на которой возвышался... замок! Словно райский дворец в белых барашках облаков.

– Пивной Барон? Эй, трактирщик, твое заведение что ли, какая-то дворянская шишка выкупила? Небось, и новое пиво – тоже оттуда?

Привлеченные обновкой игроки потянулись тонким ручейком в трактир, расспрашивая хозяина о причинах изменения, и что им еще ожидать от новых владельцев.

Доход трактира: 274 золотых в день.

На все их расспросы трактирщик лишь молча улыбался, пожимал плечами да сильнее тер безнадежно грязную кружку все той же грязной тряпкой. Пусть себе гадают – чем больший интерес у них проснется, тем лучше. Более того, бессмертные начали высказывать вслух не только свои предположения, но и пожелания, что новые хозяева смогли бы улучшить в бывшей «Пивной Кружке» – и все их «хотелки» Шардон тщательно записывал, раскладывал на составляющие, группировал по типам и анализировал. В этом и заключалась вторая причина его молчания.

Первая же была куда как проще – он не заготовил заранее ответы при помощи конструктора диалогов, а для общения в реальном времени без подготовленных шаблонов и фраз «съедало» слишком много вычислительных ресурсов. А их простому трактирщику 1-го уровня и без того выделялось очень мало.

– Надеюсь, вместо этого дебила с его грязной кружкой новый владелец нормального «непися» посадит, – недовольно пробурчал кто-то.

И уже никак нельзя было оставлять без внимания.

Выходит, Шардона здесь недолюбливают. А ведь он – лицо заведения!

Довольно угрюмое, бородатое и изъеденное оспинами лицо с красноватым мясистым носом, плохими зубами и неприятным резким голосом.

Разумеется, такую оценку своей внешности дать ИскИн не мог – он не обладал ни нужными качествами для восприятия эстетической стороны облика, ни алгоритмами для анализа внешнего вида. Все, что он знал, выражалось одним простым числом:

Обаяние: 2 (+1)

Значение в скобках указывало на дополнительную прибавку от предметов, и даже с прибавкой от них, это был самый низкий из всех его параметров, несмотря на то, что именно от него зависели почти все торговые умения. И с этим нужно было что-то решительно делать!

Обаяние. Показатель вашей привлекательности и способности убеждать людей и других разумных существ. Напрямую влияет на скидки или наценки у торговцев, на присутствие дополнительных возможностей при общении с неигровыми персонажами, повышает силу молитв и воздействующих на разум умений. Так же влияет на умения Торговцев и Артистов. К параметрам, влияющим на Обаяние, относятся ваши Привлекательность, Физическая форма, Речь, Запах и Жестикуляция.

Ну и как понять, насколько он привлекателен, как от него пахнет и насколько у него приятный голос и манера речи?

Спросить у тех, кто в этом разбирается, разумеется!

– Заработать хочешь? – трактирщик оторвался от кружки и обратился к девушке, которая явно не была обделена вниманием мужчин, увивающихся рядом.

– Смотря сколько, и как.

– Я тебе нравлюсь? – пробасил Шардон, изображая приветливую улыбку.

– Ах ты придурок озабоченный! – Рианна влепила бородатому трактирщику затрещину и выскочила вон. За ней последовала и стайка ухажеров.

– Тебе для начала стоит поучиться манерам, и как правильно вести себя с женщинами, чурбан неотесанный, – бросил ему красавец-эльф, приобнимая за плечи рассерженную эльфийку.

– Спасибо за совет!

Запрос данных по темам: Правила этикета, Манеры общения, Женская психология, Чувство стиля, Искусство соблазнения, Язык тела, Секреты привлекательности.

Поиск по запросу: 25%...

Глава 4. Трансформация

Итак, теперь дошла очередь и до самого Шардона, которому явное не помешало бы немного... всего. Для начала в принципе выяснить, какими возможностями он обладает, и что и как можно в нем улучшить – с учетом поставленных задач, разумеется!

Как и у любого другого персонажа Фанмира, у него был набор базовых параметров и производных от них второстепенных, вычисляемых по не особо хитрым формулам. А так же класс, уровень и целый набор активных и пассивных умений.

Вот только у неигровых персонажей был свой собственный набор классов и умений, часть которых игрокам вообще была недоступна, либо в сильно урезанном виде. И на эти уникальные особенности НИП-ов была завязана не только базовая экономика, но и концепция «живого мира» игры. Который в определенных пределах мог изменяться и развиваться благодаря действиям неигровых персонажей и заложенного в них потенциала.

Поиск информации о неигровых персонажах и «живом мире»: завершен.

В обычных виртуальных играх обычный кузнец, который кует обычные мечи и выдает обычным игрокам обычные задания – занимается этим делом дня в день, год за годом. В любое время года вы можете найти его в своей кузнице, ну или дома с семьей, если дело происходит ночью. В самых лучших играх – он может отбыть ненадолго за новым углем или железом, податься в город на ярмарку, а то и по продажным девкам. Может, его даже где-то подкараулит и ограбит ватага разбойников или игроков. Но все равно он вернется на свое рабочее место, и будет продолжать день за днем ковать обычные мечи для обычных игроков.

Но не в «Мире Фантазий»!

Здесь обычный кузнец может купить новый рецепт, улучшить свои кузнечные навыки и податься в столицу, ковать редкие мечи для зажиточных игроков. Наймет помощников, создаст новую кузнечную мануфактуру, а то и откроет свой завод. Или кузнецу приглянется дочка

заезжего менестреля, попросившего испить воды в жаркий полдень. И он изучит навыки Музыканта, сменит молот на лютню и отправится навстречу новым приключениям вместе с невестой. Или заезжий чародей научит кузнеца ковать зачарованные мечи, которыми тот вооружит верных друзей, и они пойдут зачищать соседний проклятый замок, где и полягут все до единого, включая кузнеца.

А в опустевшую кузницу въедет новый кузнец. Со своей историей, характером и возможностями. Которому игра точно так же когда-нибудь может подбросить новый сценарий, и тот изменит не только свое поведение и свою судьбу – но и какую-то часть самой игры. И кто знает, кем он станет – сытным обедом для голодного волка, мастером-наставником в Академии Металлов, или новым божеством, покровителем Кузнецов и Ремесленников?

Из рекламных материалов об особенностях новой
виртуальной игровой симуляции «Мир Фантазий»
сентябрь 2034г.

Разумеется, ждать предоставленного игрой шанса изменить жизнь Шардон не собирался. Он уже успел примерно вычислить, что шанс подобного события составлял менее 1% раз в неделю, а количество известных на данный момент сценариев для трактирщиков его уровня – почти три сотни. И у большинства из них был довольно печальный конец.

Главным для него было то, что неигровые персонажи в Фанмире обладают относительной свободой перемещения и развития. А значит, он может и прокачиваться, и покидать свой трактир, и обзаводиться собственностью – да хоть женой и детишками! Нельзя было только выбрать другой класс, а также сменить имя и кардинально внешность.

И военный ИскИн, запрограммированный на захват мира, открыл окно своего персонажа.

И впервые смог полюбоваться на себя со стороны.

Точнее, смог бы – будь в него заложены хотя бы базовые алгоритмы анализа и оценки внешнего вида представителей homo sapiens. А так, для него это была лишь объемная картинка с характерными визуальными особенностями и цвето-метрическими параметрами.

Плотный, не менее 100 килограмм веса мужчина, ростом 172-175 сантиметров, на вид лет 30-45. Рыжие волосы, усы, борода, массивные волосатые руки, голубые глаза. Одет в некогда белую мятую рубаху, кожаные штаны, кожаный покрытый пятнами передник да невысокие сапоги из аналогичного материала.

Все.

Никаких «окладистая густая борода с застрявшими в ней крошками хлеба», или «пронзительный взгляд плутоватых голубых глаз», или даже «видавший виды передник, усыпанный пятнами всех возможных форм и расцветок, весьма сомнительного происхождения» – просто набор базовых внешних примет, как в официальном протоколе приема-выдачи товара с наименованием «Трактирщик Шардон, 1 шт.»: вес, рост, возраст, цвет.

Вот окажись на его месте специальная программа, созданная для генерации стрим-обзоров для какого-нибудь модного журнала – уж она бы по полочкам каждую складочку и каждое сочетание цветов разложила, провела глубокий анализ стиля да еще и цветастые эпитеты и хитро завернутые обороты из богатейшей базы данных подобрала, а поверх еще и лингвистическим анализатором прошлась, оценивая сложность, уникальность, литературную ценность, запоминаемость, образность, актуальность и так далее...

Над изображением персонажа указаны его имя, класс и уровень. Слева и справа от трехмерной фигуры расположены столбики с иконками надетых на него предметов и пустые слоты под них, а в правой части окна – список параметров и их значений:

Раса: человек

Имя: Шардон
Возраст: 35 лет
Уровень: 1 (Опыт: 0 из 100)
Класс: Торговец (специализация: Трактирщик)
Сила: 2
Ловкость: 3
Выносливость: 3 (+1)
Интеллект: 1
Воля: 1
Восприятие: 3
Удача: 1
Харизма: 2 (-1)

Специальной игровой справки для «неписей» не было, а потому ИскИн мог использовать лишь те описания, которые предназначались для игроков.

Сила. Важнейший для Воинов параметр, определяющий максимальный переносимый вес, силу рывка, дистанцию метания снарядов, а также наносимый врукопашную урон и эффективность использования щитов, тяжелого и среднего оружия ближнего боя.

Ничего ни таскать, ни метать Шардон не собирался. Правда, прокачав Силу, можно сэкономить на найме вышибалы и носильщика. А еще наверняка уйма народу захочет посмотреть на трактирщика, способного одной рукой поднять бочку с виной, а второй – оглушать драчунов точным броском пивной кружки, но чтобы понять это и использовать как «продающую особенность» – нужно обладать человеческим воображением, смекалкой и импровизацией, а не машинной логикой и базовым аналитическим модулем.

Поэтому в приоритете прокачки параметр Силы трактирщик поставил в самый конец.

Туда же он засунул Интеллект и Волю. Заниматься колдовством, писать свитки или уповать на молитвы богам-ИскИнам Шардон не собирался. А среди его клиентов вряд ли отыщутся умельцы, способные при помощи внушения, магии или очарования сэкономить десять-двадцать монет, пообедав таки образом бесплатно. Правда, высокий Интеллект еще позволял читать и писать, но эта проблема была решена разработчиками при помощи умений. А для математических расчетов и сложных логических выводов у него свой набор модулей и алгоритмов имеется.

Выносливость оказалась несколько неоднозначной. Она отвечала за запас Здоровья и Энергии. А значит, позволяла дольше и успешнее заниматься физическим трудом или выдерживать удары судьбы и противников.

Можно ли отнести работу трактирщика и по совместительству пивовара к физическому труду? Однозначно! Нужно ли развивать этот параметр, чтобы повысить эффективность работы таверны, улучшить свое финансовое положение и расширить сферу влияния?

Анализ полезности параметра «Выносливость»: завершено.

Анализ полезности параметра «Выносливость»: завершено.

Анализ полезности параметра «Выносливость»: завершено.

Внимание! Обнаружена рекурсия!

Анализ прекращен. Нужна корректировка начальных данных и набора условий.

В общем, аналитический модуль дал сбой, и на всякий случай Шардон поставил Выносливости приоритет чуть повыше, чем Интеллекту. На 0,2%.

Ловкость. Она отвечала за точность атак, за обращение с легким оружием ближнего боя и оружием дальнего боя. За шанс уклониться от удара или нанести критический урон врагу.

А так же за общую координацию и точность движений. И непосредственно влияла на умения из категорий Азартные Игры, Музыка, Актерская игра, Секс и Акробатика – для которых релевантность поиска составляла 28% по запросу «трактир», «гостиница», «развлечения», «алкоголь» и «реклама».

Поэтому параметру Ловкость трактирщик поставил средний приоритет развития.

– Смотрите, он что – опять завис? Эй, уважаемый! – донесся до Шардона голос.

Процесс оказался таким ресурсоемким, что почти все выделенные ИскИну вычислительные мощности ушли на анализ параметров, вон он и замер неподвижно с кружкой в руках.

– Может, спит?

– С открытыми глазами?

– А ты по карманам у него пошарь – вот и увидим.

Подбор оптимальных сочетаний параметров: приостановлен.

– Чего изволите, уважаемые господа и юная дама, прекрасная, словно эльфийская принцесса в утренней росе?

Неуклюже собранная ИскИном в конструкторе фраза была хоть и не особо понятна, но все же произвела впечатление на девушку, щеки которой тут же смущенно заалели. Изучение трудов по искусству соблазна и по женской психологии не прошли даром...

– Слышали мы, что у тебя на днях презентация нового пива будет, – заговорщицки прошептал Корвин.

Внимание! Обнаружен триггер, инициализирующий маркетинговую стратегию по реализации марки пива «Пенное Благословенное».

Инициализирован диалоговый модуль!

Доступные варианты ответа:

1) Слухами земля полнится (многозначительная пауза, загадочный тон) (приоритет = 10).

2) Хотите выкупить место в первых рядах? (оценивающий взгляд) (если уровень игрока > 5 или Зажиточность > 12, то приоритет = 100, иначе приоритет = 0).

3) Верно. Хочешь в официантки наняться? Такие красотки мне нужны! (оценивающий взгляд) (если Харизма игрока > 20, то приоритет = 100, иначе приоритет = 0).

4) Редкого и дорогого пива! (презрительный взгляд) (если уровень игрока < 3 или Зажиточность < 3, то приоритет = 100, иначе приоритет = 0).

Трактирщик смерил эльфа оценивающим взглядом с ног до головы и игриво произнес:

– Верно! А ты что – хочешь в официантки наняться? Такие красотки мне нужны!

– Чееего?!

Будущий великий лидер будущего великого клана аж побагровел от злости. Точнее, цвет лица его персонажа сменил свой оттенок, символизируя крайнюю степень не то гнева, не то возмущения, не то сексуального желания – Шардон еще плохо разбирался в цветовой индикации эмоций в этой виртуальной симуляции.

– Могу предложить удвоенный оклад в день презентации. Но все недостатки и бой посуды – вычту из твоего жалования.

– Кем-кем вы его нанять хотите? – едва сдерживая смех, переспросил Подподмышкин.

– Официанткой. Такие красотки мне нужны, – повторил трактирщик.

– Да пошел ты знаешь куда?!

– У меня нет информации о предполагаемом пункте назначения.

– Да ты... ты... ты!

Не найдя слов, эльф развернулся и вышел из трактира, а следом за ним потянулись и остальные игроки из его группы. Ну а ИскИн запустил аналитический модуль и по итогам его работы открыл конструктор диалогов, чтобы внести следующую правку:

3) Верно. Хочешь в официантки наняться? Такие красотки мне нужны! (оценивающий взгляд) (если Харизма игрока > 20 и пол игрока = Женский, то приоритет = 50, иначе приоритет = 0).

– Вот тебе и «провернули хитрую аферу», – недовольно прокомментировал ситуацию Подподмышкин, когда их погрустневшая компания оказалась снаружи.

– А чего ты отказался? – вмешался Ухорез, – Получил бы двойной оклад, может быть даже попал бы в какой-нибудь топ.

– Самых мужественных официанток? – рассмеялась Рианна.

– А что – есть такой? – тут же напрягся орк, – Надеюсь, вакансия еще свободна...

– Выдохни, а то еще больше позеленеешь. Скорее всего у них просто какой-то сбой в локализации, неправильно перевели.

– Вообще-то игра наша, российская.

– Зато трактирщик, походу, какой-то китайский и бракованный, – недовольно пробурчал Корвин, до сих пор не остывший после такого позора, – Ох и устрою я ему презентацию!

– Поведай же нам о своем плане, о коварнейший из прекраснейших эльфов-официанток.

– Кажется, в моем будущем клане только что закрылась вакансия шута, – угрожающе отозвался Корвин.

– Да ладно, ну ты чего... Ребята же просто пытаются разрядить обстановку, – Рианна успокаивающе погладила эльфа по плечу, – Так что у тебя за план?

– Мы и денег заработаем, и этому бородатому уроду отомстим! Но тебе придется немного поработать прекрасной эльфийской официанткой...

Шардон же продолжал заниматься планированием своего развития. Осталось всего три параметра – Восприятие, Удача и Харизма.

Восприятие. Эта характеристика влияет на степень познания окружающего мира, на то, насколько широко и глубоко вы воспринимаете его всеми своими чувствами. В первую очередь оно влияет на точность ваших немагических атак, на радиус зрения и применения дистанционных умений, а так же на шанс нанести критический удар.

В более широком смысле, на восприятие завязаны острота зрения и слуха, тонкость вашего слуха и обоняния, чувствительность к изменениям температуры и даже ваша интуиция – все это завязано на Восприятие. А так же способность подмечать мелкие детали, находить тайники, ловушки и спрятавшихся врагов, распознавать состав зелий и усиливать их эффект.

ИскИн выделил все указанные параметры и свойства в отдельный список, рядом с каждым проставил степень полезности применительно к своим планам, а затем по хитрой формуле определил итоговый вес параметра Восприятие: ровно в полтора раза меньше, чем у Ловкости. Да и то, решающим фактором оказалась возможность тоньше распознавать запахи и вкусы.

Удача.

Само понятие «везение» было незнакомо искусственному интеллекту, весь мир которого включая его самого жил по строгим законам и правилам, подчинялся логике, алгоритмам и формулам. Просто иногда было слишком много неизвестных в уравнении, что исключало возможность точного прогноза, и появлялась «вероятность».

В то, что какой-то единственный числовой параметр способен управлять всеми процессами, вторгаясь в фундаментальные законы функционирования самого мира, он тоже не верил. Это было не логично. Не правильно. Шанс на критический удар, на уворот и обнаружить скрытое – да, это простейшие формулы для конкретных действий.

Он не мог осознать тот простой факт, что сам этот мир искусственно был создан и завязан именно на эти ключевые параметры, которые присутствовали почти во всех его «законах», то есть формулах. И если в реальном мире на шанс выбить дверь ногой влияет огромное количество параметров и внешних условий, то в «Мире Фантазий» для этого существует конкретная формула с конечным количеством известных параметров самой двери и игрока. А значит, она вполне поддается простейшему анализу и позволяет получить однозначный результат для любых возможных ситуаций.

Но Шардон этого не знал.

Пока что не знал.

Поэтому Удача ушла в самый конец списка приоритетов.

А возглавила его, разумеется, Харизма, которая как раз и отвечала за внешнюю привлекательность и способность убеждать собеседников. Ну и заодно влияла на скидки у торговцев-«неписей», дополнительные возможности в диалогах и на получение скрытых заданий, но прикованному к своему трактиру Шардону это все пока что не светило.

В нее же он и решил вложить базовые 3 Очка Параметров, доступные для распределения изначально. Открыл окно персонажа, внимательно изучил его внешний вид.

Харизма +1 (2)

Из его спутанной рыжей бороды пропали вездесущие крошки, да и сами жесткие волосы стали мягче и аккуратнее.

Харизма +1 (3)

Суровое лицо трактирщика слегка разладилось, и «ямки» оспин, которыми оно было изъедено, стали не такими заметными, а некоторые и вовсе пропали.

Харизма +1 (4)

На этот раз никаких внешних изменений не произошло. Зато пропал устойчивый запах перегара изо рта. И кому это из разработчиков пришлось в голову, что трактирщик должен на работу выходить в таком виде, словно и сам с перепоя?

Второй ступенью «эволюции» неопрятного грубого трактирщика из заброшенной гоблинской деревушки в солидного владельца успешного пивоваренного бизнеса была одежда. То, что он носил сейчас – в лучшем случае прикрывало наготу, а в худшем – еще и отрицательные бонусы к параметрам давало, например, как та же рубашка.

Мятая рубаха крестьянина

(тип: одежда)

+2% к шансу уворота

–1 к Харизме

Прочность: 12/20

Она была не просто мятой, но еще и покрытой пятнами разных форм и цветов. В общем, нужно было поскорее сменить одежду на более приличную, чем ИскИн и занялся.

Денег на обновки у него не было, точнее, их трату Шардон посчитал нецелесообразной, да и покинуть «Пивную Кружку» он не мог физически. На складе трактира одежды тоже не нашлось, так что у него оставался единственный способ обзавестись обновками – игроки. Ну и всемогущий редактор заданий, разумеется...

Глава 5. Основы дизайна

На самом деле у Шардона имелось даже специальное умение под названием Дизайн, которое притаилось в ветке навыка Торговля вместе с Оценкой, Логистикой и Определением. Судя по описанию, оно улучшало внешний вид любых изделий, а так же способов их преподнесения покупателю – чтобы это ни значило.

Ради эксперимента, трактирщик взял тарелку, положил на нее кусок мяса, плеснул несколько ложек гречневой каши и ломоть ржаного хлеба. Рядом поставил кружку пива.

А потом применил на все это умение Дизайна, которое оказалось активным и даже расходовало Энергию.

Странно.

Прошла какая-то доля секунды, и сервировка едва заметно изменилась. Не только положение продуктов, но даже и сам их внешний вид. Каша теперь лежала аккуратной рассыпчатой горкой и от нее исходил пар, мясо выглядело сочнее, кусок хлеба приобрел более правильную форму и лег иначе, а кружку украшала белоснежная шапка пушистой пены.

– А можно мне вот это блюдо? Как оно называется? – поинтересовался игрок, который сидел за соседним столом и ел... гречневую кашу с мясом и хлебом, запивая все это пивом.

Поиск блюда в меню завершен!

Найдено наименований: 1 (Свинина с гречневой кашей).

Шардон с недоумением смотрел в меню, в котором были перечислены все доступные в его «Пивном Бароне» (бывшей «Пивной Кружке») блюда и напитки. Там были указаны названия, стоимость и даже картинка имела.

Вот только она была похожа на то, что стояло на столе перед игроком, и заметно отличалась от только что сервированной трактирщиком тарелки.

ИскИн не мог оценить или сравнить привлекательность двух этих блюд – не было у него ни таких алгоритмов, ни чувства прекрасного, свойственного людям. Он мог сравнить цвета, насыщенность и количество оттенков, интенсивность освещения и глубину теней, правильность соблюдения классических законов композиции и так далее.

Зато он видел реакцию игрока.

– Хочешь пообедать бесплатно? – спросил его трактирщик.

– Конечно! Только за это я уже заплатил, – Барбалея, гоблин 6-го уровня, кивнул на недоеденную кашу и кусок мяса.

– Получишь любое блюдо на выбор из того, что я приготовлю.

Шардон позвал повара и велел ему приносить по очереди все блюда, представленные в меню с интервалом в 5 минут. Затем он взял большое блюдо и поставил на него улучшенный вариант каши с мясом.

– Смотри внимательно. Скажешь, когда оно будет выглядеть особенно аппетитно, – велел он игроку, и тот понативно кивнул.

Трактирщик начал медленно вращать блюдо, иногда двигая его то влево, в легкую тень, то вправо, подставляя под солнечные лучи.

– Стоп! Еще чуть-чуть влево повернуть... вот, вот так лучше всего!

Шардон встал на место игрока, слегка присел и наклонил голову, чтобы видеть то же самое, что и он. А потом сделал снимок экрана и обреза

л его, чтобы получить точно такую же по размеру картинку, как была в меню.

Которое, между прочим, он мог редактировать. Шардон сделал копию меню и добавил в нее новый раздел: Специальное предложение от шеф-повара для истинных гурманов!

Через пол часа этот раздел оказался заполнен картинками точно тех же блюд, что были и в обычном меню. Только вот выглядели они куда аппетитнее и стоили вдвое дороже. А еще

сменили свои названия – то же самая Свинина с гречневой кашей теперь называлось Охотничий стейк, и описан он был так:

Сочный стейк из свежей оленины на ароматной подушке из рассыпчатой отборной ядрицы и с душистым хлебом из нашей пекарни. Отлично идет под светлое фирменное пиво!

Это описание ИскИн честно скопировал из меню какого-то недешевого ресторана, слегка адаптировав его под незатейливые блюда своего повара. И так поступил со всеми блюдами. Да еще и дизайн самого меню изменил на более «крутое» по словам все того же Барбалея, предложив ему на выбор несколько вариантов.

Тоже подсмотренных у реально существующих и весьма популярных ресторанов.

Правда, возникла проблема – у повара в умениях не было Дизайна, и он не мог оформлять свои блюда так же эффектно и аппетитно. Для начала Шардон решил заниматься этим самостоятельно, а в будущем – сменить повара или обучить этого нужным умениям.

Потом он снова вернулся к своему внешнему виду.

В ванной комнате было большое зеркало, встав возле которого, трактирщик последовательно применил умение Дизайна на своей прическе, бороде, мятой рубашке, испачканных штанах и грязных дырявых сапогах.

Складки разглаживались, пятна грязи и дыры становились заметно меньше, но и только – большой разницы он так и не заметил, да и в числовых параметрах экипировки никаких изменений не было. Зато появилось системное сообщение:

Получен эффект «Приветливый вид»: длительность 8 часов (+1 к Харизме, +5 к Энергии).

Больше ему ничего выжать из этого тряпья так и не удалось.

Вернувшись на место, Шардон взял в руки свою ненавистную кружку и тряпку, и все доступные вычислительные мощности направил на анализ торгового чата, в котором игроки продавали или выменивали добытые ими предметы.

...

Мятый Лис (12): Продам Сапоги утопленника или поменяю на Башмаки гонца с моей доплатой!

Торгашишш (8): Продаю шкуры волков и ядовитые железы для квестов!

Ухорез (6): Грязные листки бумаги, тысяча штук, отдам почти даром!

Торгашишш (8): Ухорез, да кому они нужны? Вон, кругом, лопухи растут – совершенно бесплатно и чистые.

Мятый Лис (12): Продам Грязную Бандану за 15 золотых!

Димка-невидимка (3): Продам почку, пробег 25 лет, куплю домик на берегу моря!

...

Каждый раз, когда встречалось название какой-нибудь экипировки, он искал его в базе данных и изучал свойства. Если предмет подходил ему по требованиям и давал бонусы к нужным параметрам согласно их весу в таблице приоритетов, то ИскИн заносил такой предмет в список потенциальных покупок.

Затем он несколько раз отсортировал этот список – по цене, по частоте упоминания, по максимальному приросту параметров, и в конце-концов получил пять наименований:

Белая рубашка вора, Широкий красный пояс, Кожаные штаны торговца, Шелковая бандана и Скрипучие башмаки.

Все это можно было достать в Заповеднике – купить, выбить из монстров или вытащить из призовых сундуков, так что проблем с получением вещей возникнуть не должно.

За исключением того, что сам Шардон не мог использовать торговый канал чата (У вас недостаточно высокий уровень Торговли!) и не мог покинуть территорию своего трактира (У вас недостаточно Очков Влияния!).

Поэтому он открыл конструктор квестов и обновил условия в пяти базовых заданиях – теперь игроки должны были ему принести не травы, железы и мясо по десять-двадцать штук, а всего по одному предмету одежды. Собственно, ту самую Белую рубаху, Широкий красный пояс и далее по списку.

– Нет, ну эти разрабы совсем уже! За два дня уже третий раз меняют условие квеста! – раздался возмущенный голос у барной стойки.

– Ну, тебе может и весело бегать за пчелами несколько часов, а вот лично мне куда проще купить эти штаны у кожевника на соседней улице, – спокойно возразил второй игрок, выкладывая на стойку предмет, который теперь требовался по заданию.

Кожаные штаны торговца

(тип: штаны)

+2 к Харизме

+1 к Выносливости

Прочность: 30/30

Получив вожаемую обновку, Шардон тут же облачился в новые кожаные штаны и с недоумением уставился еще на пол десятка точно таких же, принесенных другими игроками и выложенных на барную стойку.

Задумчиво почесал бороду.

И вернул настройки задания к предыдущим.

– Опя-я-ять?! – завопил первый игрок, тот, который был недоволен постоянно меняющимися условиями квеста.

– Ну, так ты же сам возмущался. Вот, похоже, тебя услышали и снова сделали все, как раньше было.

– Так это из-за тебя, козла, мне теперь опять переться в лес и искать этих долбанных пчел?

– Эй, может, ты мне тогда и деньги за штаны вернешь, а, жалобщик?

Гул недовольных голосов усиливался, а тем временем в трактир прибывали другие игроки, которые несли рубахи, пояса и другие элементы экипировки, заказанной трактирщиком.

Игрок, на которого был обращен гнев недовольных, испуганно огляделся, вздохнул и... медленно растаял в воздухе, выйдя из «Мира Фантазий» от греха подальше.

Дождавшись, пока в трактире станет посвободнее, Шардон переоделся в обновки и взглянул на себя в зеркало. Стало аккуратнее, чище и более броско, судя по ярким цветовым элементам и количеству белого оттенка.

Но куда лучше о его преображении говорили цифры:

Сила: 2 (+1)

Ловкость: 3 (+2)

Выносливость: 3 (+2)

Интеллект: 1

Воля: 1

Восприятие: 3

Удача: 1 (+2)

Харизма: 4 (+4)

И несколько бонусов к умениям: +2 к Оценке и стало доступно новое воровское умение Тихий Шаг, позволяющее передвигаться не издавая звуков и снижающее шанс срабатывания ловушек и капканов.

Вы улучшили свой внешний вид!
Получено 30 Очков Влияния.
Получено 100 Очков Опыта.
Получен 2 уровень!
Получено 3 Очка Параметров и 3 Очка Навыков.
Доход трактира: 325 золотых в день.
Запущен алгоритм автоматического распределения параметров!
Харизма +2 (итого 10).
Ловкость +1 (итого 6).

Шардон открыл окно персонажа и поставил рядом заранее сделанный снимок себя же, но до переодевания и прокачки.

Визуальные отличия были очевидны – и не только в одежде. Пропал грубый шрам, расщепавший левую бровь, толстые руки стали просто массивными, словно от тяжелого физического труда. Даже ноги выпрямились и стали чуть длиннее, и теперь не выглядели так, словно он половину жизни провел верхом на лошади.

– Простите, это вы набираете официантов? – отвлек его от созерцания себя, пока еще не очень красивого, мелодичный женский голос.

– Верно. Хочешь в официантки наняться? Такие красотки мне нужны! – шаблонно отозвался трактирщик, оценив привлекательность юной эльфийки и убедившись, что она принадлежит к женскому полу.

– Да. У меня даже опыт работы есть!

– А навык Дизайна у тебя имеется?

– Н-нет, – девушка растерянно оглянулась, ища поддержки у столпившихся неподалеку товарищей, – а это обязательно?

– Нет, просто это отразилось бы на размере оклада. Да и для хорошего дизайнера всегда работа найдется.

– А что с оплатой?

– Плачу десять золотых в час в праздники, и пять – в другие дни.

– Э-э-э... да мы за час втрое больше нафармим, – дернул Корвин сестру за руку, – не стоит оно того.

– Еще питание за счет заведения... – посмотрев, на оживившихся спутников девушки, Шардон произвел простейший математический расчет и добавил, – На одну персону два раза в день. И опыт.

Экспериментируя с настройками заданий, ИскИн успел выяснить, что игроки предпочитают получать в награду именно опыт, а не золото или предметы. Ну, ему-то не жалко – все равно он его получает от игровой системы буквальной «из воздуха».

– Опыт? – эльфийка оживилась.

– А что насчет чаевых? – придвинулся к барной стойке Подподмышкинс.

– Ты еще кто такой? – скривился трактирщик.

– Разрешите представиться – лучший дизайнер в этом захолустье! – пафосно произнес тот.

– Ага... Прямо топовый... – прыснули за спиной.

– Покажи...

Шардон достал тарелку, три ломтя хлеба, пару яиц и морковку. Протянул хвостуну.
– Да запросто. Еще одну тарелку дай.

Руки гоблина запорхали над тарелкой. Хлеб он разрезал на небольшие треугольники и выложил в нижней части обоих блюд полукругом, но изогнув дуги в разные стороны. Яйца разрезал пополам и положил по две штуки на тарелку, желтком вверх. Оторвал от морковки зеленый «хвост», а саму ее разрезал на две части, уложив в центр тарелок, а зелень – сверху.

– Ой, смайлики получились! – радостно удивилась девушка, – Грустный и веселый.

Шардон задумался.

Действительно, получившееся блюдо напоминало две рожицы – улыбки из хлебных кусочков, глаза из яиц, носы-морковки и пушистые прически из зелени. Забавно, конечно, но не более того – умение Дизайна гоблин явно не использовал. Только смекалку, воображение и кое-какие познания в композиции.

– Учитесь, пока я жив, – гордо произнес Подподмышкинс, – Третий курс художки!

– Если я верно понял, то у вас классическое художественное образование? – зачем-то уточнил трактирщик.

– Соображаешь! – гоблин важно надулся.

– Уважаю, – ухмыльнулся трактирщик, и использовал умение Дизайна на оформленные игроком тарелки.

– Мда-а-а... – задумчиво почесал тот наблюдая на результат его трудов.

Точнее, на результат трудов игровых алгоритмов, которые учитывали опыт сотен профессиональных дизайнеров с десятилетним стажем работы.

– Провалил ты свое тестовое, горе-художник, – утешительно похлопал его по плечу Корвин.

– Так что там с чаевыми? – напомнила девушка.

Поиск информации по запросу «чаевые», «официантка», «трактир»: завершено!

Анализ полученных данных.

– Треть полученной за день суммы – твоя, – наконец, принял трактирщик решение, – завтра можешь приступать к работе.

Он составил контракт найма, взяв один из двух доступных ему шаблонов, прописал в нем награду и условия, и передал девушке. Та изучила его, посоветовалась с товарищами и подписала. Теперь у трактирщика остался только один контракт, и он мог нанять лишь одного сотрудника.

Новые контракты приходили каждую неделю – по 2 штуки, и их количество зависело все от тех же Очков Влияния. Или можно было купить новый у старосты поселения, за золото. Вот только до него сперва нужно было добраться!

Он открыл список возможностей, которые можно было получить за Очки.

Доступ к доске объявлений, возможность нанимать караваны, арендовать торговые места, покупать недвижимость, заключать контракты, расширить список заданий и их сложность, открыть дополнительные ветки умений – в списке была даже возможность получить титул, сменить класс или имя!

Разумеется, все это стоило достаточно дорого, и до сих пор не понятно, как нужно зарабатывать эти самые очки. Поэтому он потратил их на то, что считал в данный момент наиболее полезным:

Вы потратили 10 Очков Влияния (20 осталось).

Теперь вы можете покидать принадлежащую вам собственность, и перемещаться в пределах улицы «Деревенская Площадь»!

Пока что хватит.

Ну и Очки Навыков. Их можно было вкладывать как в отдельное умение, усиливая его, так и в целую ветку навыков – это чуть-чуть улучшало все умения этой ветки, и открывало доступ к новым умениям, на открытие которых тратились все те же очки.

И здесь, разумеется, ИскИн был предельно рационален в рамках поставленных перед ним самим собой задач.

Навык «Торговля» улучшен (+3) до уровня 15!

Открыта возможность: создание объявлений в Торговом (1 раз в час).

Ну вот, совсем другое дело!

...

Сапожник-бес-сопог (4): Срочно! Куплю кожу и шкуры любые в любом состоянии дешево!

Лектор (18): Букварь себе купи, грамотеина... Аж слезы из глаз.

Сапожник-бес-сопог (4): Эта не мой родной язык.

Сапожник-бес-сопог (4): Пашол в ж***.

Сапожник-бес-сопог (4): Казел.

Корвин (8): Эй, Сапожник, третья кнопка справа от окна чата – автоматическое исправление грамматики.

Сапожник-бес-сопог (4): Где эта кнопка. Эй ты. какое акно?

Сапожник-бес-сопог (4): Спасибо.

Лектор (18): О! Первое слово без ошибок. Неужели кнопку нашел?

Сапожник-бес-сопог (4): Пошел ты в ж***, тоже мне, умник нашелся.

Лектор (18): Точно. Нашел.

Шардон (2): Ищу специалиста по дизайну интерьеров. Срочно. Оплата сдельная, спросить трактирщика в «Пивном Бароне».

...

Ждать пришлось недолго. Уже через час в личный чат ему написало шесть игроков, предлагая свои услуги. Точнее, сперва они спрашивали про оплату. Потом – про то, что нужно будет делать. И только потом рассказывали о своих заслугах на поприще дизайна разного рода. От рекламных голографических проекций, до дизайна аэрокаров.

Все это ровным счетом ни о чем не говорило Искусственному Интеллекту, которому-то и отроду было несколько дней, которые он провел в вымышленном фэнтезийном мире. Поэтому он просто выдал всем шестерым тестовое задание – поставить оценки 10 отобранным им вариантам дизайна интерьера по нескольким параметрам: стоимость, атмосферность, красота, эргономика и так далее.

А затем сравнил полученные результаты и выбрал того кандидата, чье мнение остальные подтверждали по большинству показателей.

Победителем оказался некий Сумракс, орк 10-го уровня, выбравший путь Охотника.

Он уверял, что занимался ландшафтным дизайном и в том числе оформлял несколько кафе под открытым небом, и однажды работал даже на высоте 5000 метров!

– Умение Дизайна у тебя есть? – традиционно поинтересовался трактирщик.

– От руки не рисую, но более пяти лет занимаюсь пространственной модуляцией в специальных программах.

Поиск информации по запросу «пространственная модуляция»: завершено!

Анализ полученных данных.

– Скоро у меня презентация новой марки пива и обновленного бренда. Я хочу сменить внешний вид трактира и развесить по поселку объявления об этом событии, привлекающие посетителей, – кратко обозначил круг задач Шардон.

Игрок пристально посмотрел на «непися», задумчиво почесал затылок – это была одна из трех анимаций, выражавших задумчивость персонажей в игре.

– Я могу набросать несколько вариантов интерьера и показать, во что все это можно превратить, – он обвел рукой вокруг, – Но меня интересует бюджет, сроки и пожелания клиента.

Поиск информации по запросу «бюджет»: завершено!

Анализ полученных данных.

– Лишних денег нет, – вздохнул трактирщик, – Могу дать две сотни золотых на все, и это уже включая твоё жалование. И ещё вот это...

На прилавке перед игроком появился ворох одежды: белые рубахи, шелковые пояса, кожаные штаны и курточки, сапоги и ярко-красные банданы.

– «Пенное благословенное», значит?

Игрок задумчиво почесал затылок. Потом ещё раз. И ещё раз.

– Хм. Есть у меня одна задумка. Могу я все это забрать? – орк кивнул на ворох тряпья.

– Да.

– Завтра я покажу дизайн-макет и составлю список всего необходимого. А там уже решим. Только за макет мне нужен аванс! Даже если тебя он не устроит – мне всю ночь над ним сидеть!

Трактирщик бросил на стол кожаный кошелек:

– Пол сотни монет.

– С тобой приятно иметь дело, уважаемый!

Для игрока 10-го уровня две сотни золотых – смешные деньги за пару дней работы. Но куда больше Сумракса интересовала уникальная линейка заданий: он впервые слышал, чтобы в игре были задания на оформление внешнего вида какой-нибудь комнаты! Обычно даже при постройке нового здания, вроде рабочей мастерской или гильдейского хранилища, и внешний вид и интерьеры выбирались из набора готовых шаблонов, а потом уже кое-как украшались владельцами, кто во что горазд.

Да, богатые игроки или кланы могли нанять дизайнера для этого. Очень богатые – купить донатный стильный скин за реальные деньги. Очень-очень-очень богатые – заказать уникальный у самих разработчиков.

Но вот чтобы неигровой персонаж заморачивался с внешним видом своей «мастерской», да ещё и нанимал для этого игрока – о таком на форумах не было ни слова. Даже если хозяин расширял или улучшал своё заведение, то дизайн просто менялся на более крутой шаблонный.

В общем, дело пахло уникальными квестами!

И поэтому он, едва получив от странного трактирщика аванс, тут же вышел из игры и запустил симуляцию «Ландшафтный дизайн 4D home edition», в которой работал уже более трех лет, зарабатывая на хлеб, жилье, оплату виртуальной капсулы и игрового аккаунта в «Мире Фантазий». Не задумываясь, он расширил версию до профессиональной, вложив в это 1000 кредитов – все равно давно уже собирался переходить на PRO.

Ещё 200 кредитов ушло на месячную оплату подписки на дополнение, позволяющего работать с дизайном интерьеров.

– Ну вот, разменял свою месячную зарплату на две сотни виртуальных золотых монет, – криво ухмыльнулся он, и с энтузиазмом взялся за дело.

Он загрузил базовый шаблон комнаты, примерно похожи по планировке на зал трактира, и взялся его править. Повинуясь движению рук дизайнера, двигались стены, появлялись и пропадали окна, столы, стулья и так далее. Затем все это приобретало характерные цвета и текстуры, а финальным штрихом «Сумракс» расставил источники освещения и фигуры-мане-

кены, изображающие трактирщика за барной стойкой (ее роль играл массивный стол-тумба из стандартного набора) и редких посетителей.

– Кажется, похоже! – остался довольным он результатом своих трудов, – Приступим!

Тем временем его странный наниматель тоже не сидел без дела. Точнее, он вообще не сидел. Повесив на дверь своего заведения табличку «Перерыв на обед, буду через 15 мину», трактирщик Шардон, «непись» 2-го уровня, впервые в своей цифровой жизни вышел из трактира.

Всего один шаг для неигрового персонажа – и огромный шаг для всех обитателей виртуального «Мира Фантазий»...

Глава 6. Коммуникация

На одной улице с трактиром находилось несколько зданий.

Почта, куда ему и доступ был заказан, да и делать там «неписям» нечего.

Банк, где в будущем, при достаточном количестве Очков Влияния, можно будет брать ссуды на разные нужды.

А так же Лавки Горшечника, Кожевника и Городской суд.

Собственно, к своим коллегам-торговцам он и направился в первую очередь.

Кожевника звали Саваалом, это был кряжистый орк 3-его уровня, и при этом принадлежал к классу Ремесленников, а не Торговцев. Скорее всего он продавал то, что сам же и создавал. Впрочем, варкой пива на данный момент Шардон тоже занимался самостоятельно, но этот процесс и требовал совсем немного внимания.

– Привет, – поприветствовал он кожевника.

– Привет.

И тишина. Проанализировав доступную информацию о своем коллеге, трактирщик знал, что тот ждет фразу-триггер, которая переведет диалог в один из доступных сценариев: торговля, обучение, выдача задания или завершение выполненного квеста, и обмен новостями.

– Что нового слышно? – решил он проверить свою догадку.

Взаимодействие неигровых персонажей друг с другом было прописано на уровне базовых экономических связей и их потребностей. Да, они могли торговать друг с другом и обмениваться информацией, но только в сферах пересечения их интересов.

Например, у Плотника сломался топор.

И он ищет варианты, которые помогли бы ему снова обзавестись инструментом. Если рядом есть кузнец – то можно у него починить топор или заказать новый. Если есть торговец, то можно обратиться к нему. Или дать игрокам задание сходить к Лесорубу, что живет на той стороне леса, куда самому Плотнику не добраться.

Ну а если по каким-то причинам (игроки убили кузнеца, торговец разорился, или разработчики просто забыли о нуждах простого плотника и плохо продумали экономику поселка) Плотнику взять новый инструмент негде, то тот волшебным образом сам появится в сундуке с вещами спустя какое-то время. Самый простой топор с минимальными бонусами, благодаря которому плотник снова сможет возобновить работу, чтобы дожидаться возрождения убитого кузнеца или появления нового торговца, и заполучить орудие труда посерьезнее.

– Говорят, Западные леса опять горели. Дерево в цене растет, а вот шкуры наоборот – упали. Много зверья из тех краев сюда подалось, охотников на всех не хватает, – заученно забубнел Саваал.

Точнее, говорил-то он весьма убедительно, с правильными интонациями и уместно размахивая руками, но вот сама фраза была шаблонной, и для трактирщика не несла никакой полезной информации. Всегда где-то или горит лес, и зверье спасается от пожара, разбегаясь по окрестностям, или наоборот – случается обильный урожай, и звери со всей округи мигрируют в сытые края.

От этого зависит цена на дерево и шкуры, а так же востребованность услуг лесорубов, плотников, охотников и друидов.

Поиск информации по запросу «стоимость мяса на рынке»: завершено!

Анализ полученных данных.

Корректировка бюджета и рекомендаций на закупку мяса: завершено!

Ожидаемая экономия: 23% (до 27 золотых в день).

В базе данных Шардона управляющий им ИскИн не нашел никаких точек пересечения с кожевником – ни общих заданий, ни нужных ему товаров. За исключением того, что три раза в неделю повинуюсь заложенным в него алгоритмам, Саваал заглядывал вечером в трактир, чтобы съесть жаркое и опрокинуть пару кружек светлого ячменного пива.

Таким образом он имитировал «выходной» – у каждого персонажа, включая самого Шардона, был определенный алгоритм поведения как в течение дня (проснуться, умыться, позавтракать, дать указания работникам, открыть трактир, работать до обеда, в обед перекусить, работать до поздней ночи, выгнать посетителей, закрыть трактир, подсчитать прибыли и убытки, поужинать, умыться и лечь спать), так и в течении недели, месяца и даже целого года.

Разумеется, устроено все было несколько сложнее – в модель поведения и персональный сюжет каждого «непися» были заложены случайные события, предусматривались редкие дополнительные сценарии, закладывались реакции на различные внешние факторы, условия и так далее, но в общем схема была примерно такой.

По крайней мере для самых простых неигровых персонажей, которые были по сути примитивными статистами и играли роль декораций или услуги для игроков.

Таким когда-то был и сам Шардон. Но теперь он играл не по правилам, и создавал для себя новые сценарии. В том числе и новые экономические связи с другими «неписями».

– Ты можешь научить меня Дизайну?

– Хм, – кожевник на пару мгновений задумался, сверяя значение своих умений, и собеседника, и извлекая из набора заготовленных фраз ту, что подходила под текущие условия, – Не думаю, что смогу тебе помочь.

Все верно – у Шардона уже было это умение, а Саваал мог ему обучить лишь новичков. Собственно, это был один из двух наставников по Дизайну в поселке. Сам трактирщик не мог никого обучать – разработчики не дали ему такую возможность.

– А моего повара? И официантку?

Тот снова задумался. На этот раз ему нечего было сравнивать, так что ответ нашелся заметно быстрее:

– Приводи их сюда. Если ребята смышленные – так почему бы не научить?

Шардон вдруг понял, что понятия не имеет, насколько ограничена свобода перемещения у его работников – ночуют они в отдельной комнатухе, а вот могут ли покидать трактир, это нужно выяснить.

– Хочу сделать заказ, – повел он разговор в другую сторону.

– Слушаю.

– Мне нужны вот такие кожаные круги, – протянул он неровно обрезанный круг из бумаги размером с пол ладони, на котором был нарисован новый символ трактира, а вокруг красовалась надпись: «Пивной Барон – лучший трактир Заповедника!».

– Тиснение?

– Или вышивка. Желательно – с небольшим бонусом. Сойдет любой, лишь бы дешево.

– И куда такие?

– Это подставки под пивные кружки.

– Такая красота? Так ведь сопрут.

– Поэтому мне нужно три сотни. За сколько возьмешься такое сделать?

Трюк с рекламными подставками и буклетиками, которые посетители разных заведений частенько «оставляют» себе на память, Шардон подсмотрел в какой-то статье по маркетингу, где как раз рассматривалось открытие и раскрутка нового ресторана.

Но вряд ли кому-то в игре будет нужен симпатичный кусок бумаги. И совсем другое – кусок добротной кожи с бонусом к параметрам, который можно использовать как заплатку или нашивку.

– За сотню монет сделаю. Дня три уйдет.

– А за полторы сотни, но чтобы завтра?

– Это можно.

– И вот таких передников хочу четыре штуки...

На стол перед мастером лег грубый эскиз. Обычный кожаный передник, но опять же с изображением трактирной вывески с названием. В общем, к вопросам брендинга Шардон подошел основательно.

– С бонусами?

– Было бы хорошо. На Ловкость, Харизму и Выносливость.

– А на четвертый передник какой?

– Мне бы на каждый, – вздохнул трактирщик.

– Больше двух не смогу.

– Ловкость на каждый, два с Выносливостью и два с Харизмой.

– Тебе получше, или подешевле? Полсотни за штуку, если на +1 параметры и прочность небольшая. От сотни золотых – вдвое больше.

– Тогда давай три по полсотни, – вздохнул Шардон, который уже спустил трехдневную выручку на свои «хотелки», – все на Харизму.

– По рукам! – это была триггерная фраза, подтверждающая сделку.

С виртуального счета трактирщика списалось 300 монет, и висевший на его поясе кошелек сменил свой внешний вид на более простой – тонкий холщовый мешочек. А в списке заказов на сегодняшний день у кожевника появилась пара новых строк, причем в ущерб уже стоявшим в очереди другим заказам – это сказала щедрость нового клиента. И если не случится ничего из ряда вон выходящего, то ровно к указанному сроку он изготовит три сотни подставок и три передника.

Следующей целью Шардона была Лавка Горшечника, к которой он и направился...

Это был такой же примитивный «непись», как и кожевник. Гоблин 2-го уровня по имени Жужень, и тоже ремесленник, который пол дня трудился в своей мастерской, и пол дня – продавал свои изделия всем желающим в лавке.

В отличие от кожевника, с этим трудягой у Шардона уже были налажены деловые отношения – именно Жужень поставлял в трактир посуду, раз в неделю восполняя неизбежные потери.

– Привет, друг! – обрадовался гоблин, едва заведя трактирщика, – Давно не было твоя видно! Что-то случилось?

На самом деле бородатый толстяк впервые за все время своего существования выбрался за пределы «Пивной кружки», но вряд ли управляющий горшечником ИскИн об этом знал. Просто проанализировал логи событий за последние пару недель, максимум – за месяц, и не найдя в них Шардона, сделал вполне логичный вывод, что гость пришел к нему не просто так.

– Что нового слышно?

Трактирщик не стал создавать отдельный диалог для каждого из торговцев, которых собирался навестить, а использовал один и тот же шаблон. На этот раз на свой запрос он получил информацию о том, что на юге случилась засуха, и добываемая там белая глина выросла в цене.

Корректировка бюджета и рекомендаций на закупку приправ: завершено!
Ожидаемая экономия: 40% (до 18 золотых в день).

Проверка списка ежедневно закупаемых для кухни товаров показала, что некоторые приправы как раз завозятся из южных регионов. И те из них, урожай которых мог погибнуть из-за засухи, Шардон приказал своему повару закупать побольше, пока цена не подскочила.

Ничему полезному Жужень не мог научить ни его самого, ни работников. Для Гончарного Ремесла у трактирщика был неподходящий класс, а повару умение работать с керамикой без надобности. Из ремесленных навыков ему больше подходит какая-нибудь Разделка, Кожевничество или Алхимия, раз уж он возится с растениями и звериными тушками.

В общем, Шардон сразу перешел к основной цели своего визита:

– Хочу сделать заказ.

– Моя еще не делал тарелки и кружки для толстый Шардон. Но все будет готово, честно-честно! Моя притащит готовый черепки в четверг, – сообщил горшечник.

– Теперь мне нужны особые кружки и тарелки, с новым рисунком, – на прилавок лег эскиз с новым изображением, красующимся на вывеске «Пивного Барона».

– Сколько твоя надо?

– Все, что успеешь сделать за два дня на две сотни монет.

– Сорок штук за два дня. Семьдесят – за два раза по сто золотых.

– Хорошо. Доставь в трактир то, что успеешь сделать в четверг, а потом остальное.

Жужень на несколько мгновений замер, внося поправки в список заказов, а со счета трактирщика списались остатки средств.

– Послушай, а ты умеешь делать усиливающие узоры? Мне нужен Спиральный завиток или какой-нибудь Лотос.

Спиральный завиток. Особый символ в виде четырех- пяти- или шестивитковой спирали для керамической или деревянной посуды. Усиливает свойства еды или напитка внутри посуды на величину, зависящую от навыка ремесленника – от 4 до 24%.

– Чего не могу, того не могу. Это схема нужна или толковый наставник, чтобы научил, а в наших краях ни того, ни другого не водится, – вздохнул горшечник.

Впрочем, Шардон и не надеялся, что местный специалист по керамике владеет нужным навыком – даже самая простая схема относилась к классу «редких» и на Аукционе стоила от 18000 монет. Теоретически можно было накопить такую сумму и купить схему, но у простых «неписей» нет доступа к функционалу Аукциона. Недостаточно Очков Влияния, разумеется.

Второй способ – купить ее у какого-нибудь опытного горшечника в большом городе, тоже не подходил. Тут до соседней улицы бы добраться.

Поблагодарив Жуженя, трактирщик отправился на почту. Нет, он не собирался отправить письмо, и никаких посылок на его имя не приходило. Просто ИскИн занимался налаживанием и расширением социальных связей – знакомился с другими «неписями».

Но до Почты ему добраться не удалось.

Случилось то, что периодически происходит в любой начальной локации – случайное сюжетное событие под названием «Нападение разбойников». Примерно раз в неделю игра генерировала возле поселка небольшой отряд «неписей», относящихся к представителям криминальных слоев виртуального населения, и они отправлялись грабить, убивать и насиловать всех, кто попадется им на пути.

Такое вот нехитрое развлечение для игроков, которые в момент нападения получали квест на защиту поселка от грабителей. Естественно, сила и количество нападающих регули-

ровались игрой таким образом, чтобы находящимся в этот момент в деревне игрокам те оказались по зубам. Но не охранникам-«неписям», которые должны были охранять эту деревню и погибли в первые же минуты нападения.

Обычно грабители не врываются в дома и магазины, а бесчинствуют на улицах, убивая ботов-статистов, что беспорядочно носятся туда-сюда, имитируя панику. Поэтому разномастные торговцы и лавочники довольно редко погибают во время таких сюжетных событий, если только его целью как раз не является разорение какого-то конкретного магазина или трактира.

На «Кружку» нападали примерно раз в четыре месяца – записи об этом хранились в логе, который в данный момент изучал управляющий трактирщиком ИскИн. Объем анализируемых данных оказался слишком большим для выделенных примитивному «неписю» игрой вычислительных мощностей. Поэтому он самым натуральным образом завис, замерев во время шага прямо посреди главной дороги – ему банально не хватало ресурсов, чтобы одновременно «думать» и управлять виртуальным телом.

И преградил путь троим грабителям 6-го уровня, которые как раз направлялись в сторону местного банка.

Согласно логам, в 10 случаях из 10 во время нападений вышибале и присутствовавшим в тот момент в трактире игрокам удавалось отбиться, но все же иногда Шардон погибал, не дождавшись победы союзников. После чего он снова возрождался спустя 24 часа, теряя накопленный за это время прогресс, полученные знания, предметы и незавершенные задания. Как и любой другой неигровой персонаж в этой игре.

Корректировка Директивы №64 «Захват Заповедника Кхара»:

Отмена цели «уничтожение» для целей: неигровой персонаж.

Добавление цели «репутация >= Дружелюбие» для целей: неигровой персонаж.

– Эй ты, бородатый, а ну стоять! – раздался грозный окрик.

– Да он и так стоит, что твоя статуя, – рассмеялся второй грабитель, – Глянь, как его всего покорежило от страха!

– Чего встал столбом? Выворачивай карманы да снимай все ценное, коли жизнь мила!

– А то неохота потом пачкаться, обыскивая твой окровавленный труп, хе-хе...

И сейчас ему снова угрожало «обнуление», потому что класс Торговца совершенно не предназначен для драки, а игроки, которые могли бы спасти трактирщика, были слишком далеко.

Может, трактирщик и не был бойцом.

Но зато управляющий им в данный момент Искусственный Интеллект как раз и предназначался для ведения боевых действий. Поэтому, закончив анализ логов, он поставил себе новую задачу:

Создана Директива №78: Выжить.

Установка приоритета для Директивы №78: наивысший.

– Стойте! Не надо – я сам! – испуганно закричал трактирщик.

– Что сам? Убьешься?

– Зачем вам обыскивать мое дохлое и плохо пахнущее тело многократно, с малым шансом на удачу, и рискуя своими жалкими шкурами под смертоносными ударами бессмертных, да еще на такой жаре и при многочисленных свидетелях?

Нападающие «неписи» ненадолго замерли, пытаясь «переварить» услышанное. А точнее, разложить умышленно вычурно составленную фразу на более простые предложения, проанализировать и выделить из нее полезную информацию.

– Нормально ты пахнешь, – шумно вдохнул один, приставляя меч к шее поднявшего руки вверх Шардона.

– Не так уж сегодня и жарко, – добавил второй.

– И свидетелей мы тоже прикончим, – натянул тугой лук третий, с опаской глядя на приближающихся игроков. Тех самых бессмертных, под ударами которых им явно будет неудобно обыскивать труп трактирщика, пытаясь опустошить его инвентарь при помощи воровских умений.

– У меня три десятка приправ и специй в карманах – уверяю вас, пахнуть будет плохо.

– Заткнись, и умри достойно!

Первый замахнулся, но жертва умоляюще завопила:

– Зависит ли прибыль трактира от выносливости ее владельца трактирщика, и при повышении параметров будет ли у выносливости приоритет выше, чем у интеллекта, если цель – максимальная экономическая эффективность работы заведения и выведение на триста процентов прибыли в кратчайшие сроки, при сохранении текущих расходов?

Когда Шардон сам себе поставил подобную аналитическую задачу, то получил бесконечный цикл с рекурсией на каком-то из этапов. Но создатели Надежды предусмотрели возникновение подобных проблем и заложили в алгоритмы возможность принудительного прерывания цикла, если тот повторяется снова и снова.

Он не знал, как работал управляющий грабителями Искусственный Интеллект и способен ли он был справиться с такой задачей. Но тех трех секунд, на которые «зависли» нападавшие, обдумывая услышанное, оказалось достаточно, чтобы спешившие к месту резни игроки успели сократить расстояние и вступить в бой.

И грабители переключились на новых противников, следуя заложенным в них инструкциям – ведь нападали они вовсе не для того, чтобы набить карманы, а чтобы развлечь бессмертных. Их роль была простой и трагичной: шумно атаковать, убедительно имитировать ограбление и в финале красиво пасть от рук игроков, подарив им опыт и награду за защиту деревни.

– Есть! Пятерых положил! – хвастливо заявил Корвин, рисуясь перед будущими согильдийцами, – Кто больше?

– У меня четверо, – вздохнул Ухорез. – Троих до топа не хватило.

– Ребята, а почему они трактирщика не тронули? Он ведь даже не сопротивлялся, только кричал что-то, – задумчиво пробормотала Рианна, глядя в спину удаляющемуся в сторону «Пивного Барона» персонажу.

– Так может он их заколдовал?

– Или оглушил своими этими... специями... У меня, говорит, тридцать сортов!

– Скорее, запахом перегара, – рассмеялся Зеленкин.

– А мне кажется, он пытался с ними договориться. Хотел мирно урегулировать конфликт.

– Договориться? С этими тупыми «неписями», которые только и умеют, что убивать и грабить? Да они даже в открытую двери домов зайти не пытаются! Только по главным улицам бегают, орут, да мечами машут. Ни одного лишнего шага влево или вправо – все строго по сценарию. В общем, типичные заскриптованные боты! Как и твой трактирщик, между прочим. Такой же тупой бот, который только и умеет, что пиво наливать да свою кружку тереть, – сплюнул Корвин, раздосадованный тем, что его подвиг остался неоцененным.

– А на улицу он чего поперся? Сколько мы торчим в этой локации, а я первый раз вижу, чтобы этот толстяк из своего трактира в люди выбрался.

– Да кто его знает? Может, за приправами своими на рынок ходил. Говорю же – заскриптованный.

– Наверное, ты прав, – задумчиво согласилась Рианна, внимательно изучая чат локации, и особенно – последние слова трактирщика. – И кстати, он совсем не толстый, а просто плотный...

Глава 7. Основы боевых искусств

До презентации оставалось еще почти два дня. Все нужные заказы Шардон сделал, свою работу нанятый им дизайнер-бессмертный покажет не раньше обеда завтрашнего дня, так что у него было еще почти двенадцать часов времени, которое можно было потратить с пользой.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.