

- Ты успокоился? - пикси небрежно сидела напротив Джеймса, скрестив ноги, и потягивала какой-то напиток. Джеймс изо всех сил старался не отрывать взгляда от ее лица.

- Да, теперь я в порядке. - после того, как он вошел в DCO, и первоначальный испуг, который он испытал, прошёл, ему потребовалось несколько минут, чтобы прийти в себя. Отчасти из-за того, как сильно он был поражен её близостью; он не привык быть так близко к привлекательным женщинам. И в его глазах, с её светлыми волосами, подстриженными как у эльфа, острыми угловатыми чертами лица и потрясающими голубыми глазами, она была определенно привлекательна. Другая причина, по которой ему потребовалось время, чтобы прийти в себя, заключалась в том, что после первого испуга он понял, что у него нет тела.

Ну, честно говоря, это было не совсем так. Когда его разум успокоился и он смотрел себя, он понял, что он плавающий в воздухе шар. И когда он сказал, что осмотрел себя, он это и имел в виду. По какой-то причине он мог видеть себя в виде третьего лица, если сосредоточится. Хотя это было определенно раздражающе, это придало ему вид самого себя. Какой-то светящийся шар со светящимся глазом посередине.

Подумайте, он оказывается наедине с привлекательным эльфом, и он - плавающий шар с жутким глазом. Покачивая головой, Джеймс выбросил мысли о себе из головы. Он начал воображать себя созерцателем, гигантским плавающим глазным яблоком со щупальцами, и его мысли путались в разных направлениях.

- Так кто же ты? - Джеймс был уверен, что странный голос сказал, что он не сможет общаться с другими игроками в игре, и будет нести полную ответственность за подземелье. Означает ли это, что пикси перед ним был ИИ? Это не было невозможно, учитывая, как далеко продвинулась технология. Многие НПС в играх обычно были неотличимы от человеческих игроков, за исключением того, что они были немного слишком совершенными время от времени.

Пикси поставила свой бокал на стол, который внезапно появился перед ней, и наклонилась вперед, глядя на Джеймса. - Меня зовут Ру. Я твой подземный эльф. - Она одарила его ослепительной улыбкой, и Джеймс почувствовал, как его сердце забилось быстрее. - Как мне тебя называть, о могучий подземный центр? - её улыбка превратилась в ухмылку, как будто она отпустила шутку, которая была понятна только ей.

- Джа ... - начал он, но осекся, вспомнив, что погружен в игру. Это было дурным тоном - использовать своё настоящее имя в игре. Кроме того, он уже ввёл своё имя персонажа, даже если его внешность была не такой, как он ожидал. - Глиакс. Меня зовут Глиакс.

Ру кивнула и, махнув рукой, включила таймер обратного отсчета. Он показал, что до запуска игры оставалось 23 часа. - Ну, о могучий Глиакс. - и снова ухмылка. У вас есть 23 часа, чтобы подготовить свое подземелье для игроков.

Джеймс начал было отвечать, но остановился. Теперь, когда он думал об этом, он понятия не имел, что именно он должен был делать в игре. В романах, которые он читал, ядро подземелья

отвечало за вызов всех мобов и установку макетов этажей подземелья. Ядро подземелья должно было бы выбирать типы мобов, назначать добычу и по существу управлять всем подземельем. По сути, Джеймс чувствовал, что это был симулятор. Неужели DCO просто станет для него симулятором подземелья? Это казалось намного менее забавным, чем стать авантюристом и покорять подземелье.

- Итак, Ру.- он отвел свои мысли от мрачного однообразия, с которым рассматривал имитационные игры, и сосредоточился на пикси. - Раз уж ты мой подземный пикси, что ты можешь мне посоветовать? Как правило, в подземелье, пикси, фея, или веник, будет предлагать рекомендации и советы о том, как сформировать подземелье. Несмотря на то, что это была игра, он был уверен, что создатели написали бы аналогичную функцию для ИИ.

- А, я рада, что ты спросил. - Ру улыбнулась и снова наклонилась к Джеймсу, ее глаза казались почти голодными. - Во-первых, ты правда понимаешь свою роль в качестве ядра подземелья?

- Это моя ответственность, чтобы создавать, управлять и развивать подземелье для других игроков? - ему говорили об этом еще до того, как он принял соглашение.

- Ну, это очень упрощенная формулировка. Это не будет просто игра-симулятор подземелья.- она подмигнула Джеймсу, и он на мгновение запаниковал. Неужели она прочитала его мысли? Неразумно было думать, что она может читать его мысли. Скорее всего, разработчики потратили много времени на разработку своего ИИ, и Джеймс был уверен, что шутка была реализована просто потому, что они понимали, как геймеры отреагируют на текущую ситуацию. Он был бы оскорблен, если бы она смогла читать его мысли.

- Хорошо, тогда что это значит? - он попытался взять себя в руки и впервые порадовался, что у него нет человеческого тела. Черты его лица не могли выдать его мыслей.

- По сути, ты собираешься быть игрой.- она сказала это так, словно это было самое простое объяснение в мире.

- Я, что?

- Dungeon Core Online полностью сосредоточен на подземельях. Твои решения, твой рост, все, что ты делаешь, будет формировать опыт для игроков. Если ты сделаешь своё подземелье слишком сильным на ранней стадии, игроки не будут участвовать в нём, и они уйдут. Если ты сделаешь это слишком лёгким, они быстро опередят тебя, ты не будешь успевать, потеряют интерес и уйдут. Твоя цель - стать подземельем, которое постоянно привлекает и бросает вызов игрокам, чтобы они возвращались. Более того, теперь у тебя есть возможность напрямую влиять не только на их игровой опыт, но и через систему вознаграждения, и саму экономику. Успешное подземелье, ядро подземелья, имеет потенциал изменить сам мир вокруг них.

Когда она объяснила, Джеймс понял, что, возможно, он слишком быстро согласился на эту задачу. Он был младшим в средней школе. Ему ещё не исполнилось 17 лет. Он не должен обладать такой властью. Его несуществующий рот стал очень сухой. Бросив взгляд на таймер,

он увидел, как тикают секунды. У него стало много дел, и меньше чем за день....

- Ру, что нам нужно сделать в первую очередь?

<http://tl.rulate.ru/book/20439/618345>