

КНИГА ПЕРВАЯ

Глава 2. Разыскивается

Трент пытался обратить внимание на происходящее в классе, но в конце концов сдался. Он не мог бороться с неизбежным - слишком многое было на уме.

Его аудитория в виртуальном университете не имела такой же уровень реализма, как 'Тайна древних', но это было всё ещё довольно захватывающе. Все в классе выглядели, как в реальной жизни. Аватары и косметические изменения не допускались.

Профессор всё твердил, показывая невероятное мастерство. Человек сумел каким-то образом сделать Астрономию скучной - предмет, о котором Трент глубоко заботился.

Трент улыбнулся украдкой, услышав как один из студентов шёпотом рассказывал о Вале де`Пардон. Т.Д. была настолько популярной игрой, что важные новости занимали даже более высокие места на международном уровне, чем крупнейшие виды киберспорта.

Весь мир знал имя внутриигрового персонажа Трента. Это было странное чувство.

Хотя, Трент всё ещё не мог понять, что он собирается делать со своими с трудом добытыми знаниями. Должен ли он получить реальные деньги или внутриигровые преимущества?

Решение было даже более сложным, так как многие игроки делали деньги, продавая предметы из игры. Линия, разграничивающая богатство в игре и богатство в реальном мире была слегка размытой.

Частью проблемы являлось то, что Трент не был уверен, сможет ли продать такую дорогую информацию за раз, и даже не знал каким образом это сделать. Существовали сайты, посвящённые продажам вещей из игры за реальные деньги, но они все были сторонними ресурсами и сильно зависели от доверия. Один игрок отправлял деньги, другой встречал его в игре, чтобы отдать то, за что было заплачено.

Это хорошо работало с большинством предметов, но для информации, которая стоит целое состояние, становилось слишком рискованно.

Трент в раздумьях постукивал пальцем по виртуальной парте. Ощущения были не такими же, как постукивание по реальному столу. Тем не менее, если кто-либо из одноклассников смотрел на него, он знал, что они видят его именно таким, как он выглядит в реальной жизни. Застенчивый, высокий, с тёмными волосами, тёмными глазами, худым лицом и спокойным выражением.

Виртуальная аудитория также превосходно захватывала одежду, которую он носил. Он был в джинсах, футболке, и с подключёнными по Bluetooth кроссовками. Ничего особенного. Он не знал, как его персокомп передал системе виртуальной реальности во что он был одет, и даже на самом деле не был уверен, почему ему вообще нужно было носить одежду.

Кто бы ни построил инфраструктуру виртуальной реальности для частного или государственного образования, очевидно, что им не понравилась идея, когда студенты зависают дома голыми в то время, как виртуально посещают класс... или что-то подобное.

Конечно, студенты без персокомпов, обычно по религиозным причинам или те, кто просто хотел общения вживую, лицом к лицу, ходили в места общественного пользования точками

подключения, но Трента обычно это не беспокоило. Он хотел иметь возможность подключаться к Т.Д. сразу после окончания занятий.

Он также ненавидел общественные места отдыха.

После окончания занятий, Трент отключился от виртуальной реальности. Он огляделся в своей маленькой комнате в общежитии, прежде чем сесть в кровати, потирая глаза. Он знал, что некоторые люди любили погружаться сидя, но Трент предпочитал лежать.

Он встал и налил себе выпить, в то же время думая, что ему предстояло сделать в игре. В любом случае ему нужно было восполнить запасы жидкости перед погружением, так что он потягивал спортивный напиток, думая о самой игре.

'Тайна древних' - вторая глобальная игра с глубоким погружением в виртуальную реальность - была многопользовательской РПГ с некоторыми ощутимыми отличиями от других игр.

Одной из самых сильных сторон являлся её реализм. Игроки не могли отличить 'Тайну древних' от реальности. Это было даже более захватывающе, чем в игре 'Сила и Магия Онлайн'.

Первая такая игра, 'Сила и Магия Онлайн', была революционным опытом. За почти сорок лет до создания Т.Д., различные компании возились с технологиями глубокого погружения в виртуальную реальность. Игровая индустрия всегда была огромной, и не нужно быть гением, чтобы понять, сколько денег могли бы принести действительно захватывающие игры.

Одна из самых больших трудностей, которую разработчикам пришлось преодолеть, была в аппаратных ограничениях. Тактильные костюмы стали невероятно продвинутыми, но до сих пор не могли предложить по-настоящему глубокий опыт погружения. Так было, пока не был изобретён персокомп - интерфейс к персональному компьютеру, имплантированный в мозг. С ним стало возможным действительно глубокое погружение в виртуальную реальность. Кроме того, решение Всемирного Совета ООН, что персокомпы были одним из прав человека, стало находкой для геймеров.

'Сила и Магия Онлайн' для своего времени была революционной, лучшей когда-либо сделанной игрой. Однако, 'Тайна древних', или Т.Д., превзошла её во всех отношениях.

Дизайнерское решение компании Игдрасиль Интертеймент построить новую игру по мотивам мрачной вселенной Лавкрафта заставило некоторых учёных мужей из промышленности почесать голову. Это было до того, как вышла игра. Акцент на личных навыках и обучении, трудности повышения уровней, неотразимый мир и квесты... всё это было удивительным.

Трент любил окружающую обстановку в игре. Это было идеальное сочетание фэнтези, фильмов ужасов и знакомых моментов. Игроки, которые не любили боевой аспект, могли играть с использованием социальных элементов в больших и малых городах. В то же время, сильные игроки, как Trent, могли исследовать древние руины, ковыряясь в поисках клада.

Трент пожал плечами, думая, что всё равно не нашёл бы его, и прикончил спортивный напиток. Он знал, что со временем ему захочется отлить, но, к счастью, персокомп после погружения замедлял большинство процессов жизнедеятельности.

Он лёг на кровать и решил посетить рынок во время погружения. Ему до сих пор надо было продать всё дерьмо Брута.

Как всегда, погружение сопровождалось буйством красок и ощущений. Он практически чувствовал телом, как будто подключается к вселенной. Трент пытался, насколько возможно, держать свой ум спокойным. Он не хотел быть одним из тех людей, которые вели себя в игре возбуждённо первые 30 минут после погружения.

Трент вернулся в тело Вала де`Пардон. Ранее, он вышел из системы на окраине одного из его любимых городов, так что до рынка было совсем недалеко. Он уже спрятал свою драгоценную карту. Он не мог позволить украсть её в случае своего убийства. Соккрытие вещей в Т.Д. несло свои риски, так как спрятанное может быть найдено, но более продвинутые игроки, такие как Вал, имели специальные тайники.

Вал мрачно улыбнулся. Любой, кто нацелится на его тайник, получит очень неприятный сюрприз.

Он тащился вперёд, его полный вещевой мешок на самом деле чувствовался тяжёлым. Сжимающая упаковка была одним из способов, где создатели Т.Д. исказили реальность, за что Вал был им глубоко благодарен. Тащить снаряжение и другое добро, которое в реальности не удалось бы перевезти без тележки, было очень захватывающе.

В конце концов, Вал пересёк последнее поле и оказался на дороге, ведущей в прибрежный город Габенс - одно из его любимых торговых мест. Близился закат, и здания города образовывали интересный фон вместе с разноцветным небом.

Он прошёл через знакомые переулки, избегая других игроков и вызывающих беспокойство NPC. Он не испытывал необходимости в столкновении или получении нового квеста. Он был здесь, чтобы сделать деньги.

Габенс был прибрежным городом, и большинство рынков, лучших рынков, известных авантюристам, располагались около доков. Вал продолжал пристально приглядываться, настороженно наблюдая за бойкими мужчинами в цилиндрах и дамами, суетливо идущими по своим делам.

Вал с грустью подумал, как легко было отличить женщин-игроков от NPC. Большинство современных женщин ненавидели суету и юбки. Хотя, были некоторые хардкорные игроки, играющие за женские персонажи, или игроки женского пола, которые достаточно любили то, как они выглядели, чтобы мириться с неудобствами. Эта мысль отрезвила Вала. Существовало много убийц женского пола.

Его голова вертелась без остановки, из-за того, что его паранойя увеличилась. Попасть в доки на окраине коммерческого района не заняло много времени.

Вал осторожно миновал влюблённые парочки, приближаясь к забору одного из его любимых NPC. Однако, повернув за угол, его взгляд поймал кусок бумаги. На нём сообщалось "РАЗЫСКИВАЕТСЯ!" и было изображение его лица.

Ох, чёрт.

Вал подпрыгнул, услышав голос позади себя: "Просто продолжай идти. Не оборачивайся, или всё очень быстро станет действительно плохо."

Вал по началу не двигался, пока он не почувствовал ствол пистолета, упёршегося ему в спину. "Иди прямо в переулок впереди. Мы не хотели бы вовлекать городских полицейских в любые неприятностями, верно?" - Вал услышал смех, по крайней мере парочки других людей.

Как он пропустил их? Он мысленно вернулся на шаг назад. Его лицо было, вероятно, развешено по всему городу. Если группы активно его ищут, они могут быть хитрее, чем он, соблюдающий бдительность, или же могут использовать специальные навыки.

Вал попал не в лучшую ситуацию, совсем не в лучшую.

Ох, чёрт.

<http://tl.rulate.ru/book/2787/52170>