Глава 38

Мкай лежал на спине дракона, работники НИИ смогли узнать координаты мира, в который он попал, из-за чего еще месяц ему придется подождать момента, когда будут созданы довольно большие врата для него и дракона.

Хотя у него были некоторые планы в игре, сама мысль о том, чтобы тратить лишнее время на наскучившую ему игру – смешны. Все пролетало мимо него, и он уже просто терялся во всех этих открытиях.

Его отряд, который переберётся в новую игру, чувствовал себя так же. Когда игра надоедает, особенно когда на носу выход «улучшенной» версии, то невольно начинаешь хандрить играя.

В итоге, чтобы скрасить будни в ожидании перемещения в другую игру, они начали проводить ивенты.

Королевские турниры, охота, осады замков, поиск секретов, и многое другое, формально они решили по окончанию оставить другим игрокам «подарок». Неизвестно кто был первым, но по всей стране начали проводиться различные ивенты.

В итоге и это вышло из-под их контроля, и они не могли не вздохнуть от нахлынувшей на них тоски. И хотя Мкаю что бы закончить свой список дел не хватало только двух пунктов, он не был уверен, когда и как он сможет их закончить, а с Мидасом вообще не был уверен сможет ли он вообще справиться.

В итоге оказалось, что в игре им делать было нечего. И сидеть в ней, бессмысленно увеличивая время ожидания было просто глупым решением. Из-за чего вместо продолжения игры, они вернулись в реальность.

Но все же одна интересная вещь все же случилась – их персонажи были проданы компании, и они стали «НИПами». И теперь это были ключевые персонажи игры.

Игроками подобное нововведение было встречено с некоторым сомнением, тем не менее не прошло и недели как об этом перестали даже думать.

А Мкай и ко. Даже смогли на этом неплохо заработать. На ближайшее будущее им вполне хватит, но все же почти у всех них были определенные финансовые проблемы. У кого-то были проблемы с работой – у Барли была робота, но из-за интенсивной роботизации производства он ее потерял. У других тоже были свои истории, но все же одно было для всех общим – им нужен был доход, и он желательно должен был быть официальным.

В итоге после очередного «двойного свидания», ими было решено стать профессиональными игроками. Уже как несколько лет — это легализированная профессия, но не все в ней задерживаются, среди требований – стабильный доход.

Они все решили приступить к делу со всей серьезностью и начали бюрократическую баталию против множества проверок.

И после месяца нудной «бумажной» работы, они зарегистрировались как профессиональные игроки, правда «основной платформой» у них была еще не вышедшая игра, поэтому формально до выхода игры они еще не были «про».

В итоге у них оставалось четыре месяца ожиданий. И они решили просто прожечь все это

время «впустую». Сериалы, фильмы, походы в кафе, и прочее стали их ежедневными занятиями, благо средства им это разрешали.

За месяц до выхода игры был выпущен анонс. Игра называлась «Эдем». И согласно описанию, это был рпг-шутер о выживании в мире пост-апокалипсиса. А главной целью было найти «Эдем», нетронутую, девственную землю.

В итоге от их знакомого администратора с которым они даже ходили выпить, они узнали один «маленький секрет». Первая «игра», была скорее дорогой «тестовой площадкой» в котором они увидели предпочтения игроков, общие тенденции и поведение игроков в той или иной ситуации.

По сути первая «игра» и не была игрой вовсе, это был «симулятор» игры.

Да это звучит немного странно, но именно так им это описал администратор.

Это было немного обидно, но так как они уже забросили «игру», то и особо об этом не парились.

Сейчас они как «игровая студия» звались «Асгард», благо это название не было занятым.

Месяц прошел довольно быстро. И они по «блату» ранее получившие ключ игры, не особо парились об ее покупке. Запуск серверов был запланирован на 6 часов вечера, что бы работающие люди имели возможность посетить столь знаменательное событие.

У них были особые «связанные» игровые клиенты, на подобии тех что были у сестер, которые позволят им начать сразу вместе. Особых преимуществ это им не предоставляло, но все же это было удобней, так как они с самого начала будут в одной группе. Система в этой игре была более «классической».

Некоторое время назад произошла катастрофа разрушившая мир. Океаны, озера, реки были загрязнены множеством отходов, в воздух было выброшено немереное количество выбросов. Человечество оказалось на грани полного истребления.

На его спасение пришли «ульи». Огромные подземные комплексы, которые были буквально подземными городами.

Это был суровый мир с почти разрушенной экосистемой. Неизвестно откуда, на земле начали появляться странные сооружения, предметы, и вообще много явно неземного происхождения. Монстры и «машины» были рождены, из-за чего и без того неприветливая ситуация на Земле стала абсолютно невыносимой.

Вы «Пчела» - человек, основной целью которого является исследование внешнего мира, добыча ресурсов и разгадка тайны происхождения катастрофы и неизвестных строений.

Примерно такое введение встретило миллионы игроков по всему миру. Ну, с первого взгляда, хотя бы понятно, что в игре есть хоть какой-никакой, а сюжет.

http://tl.rulate.ru/book/10657/249756