

Глава 3. Класс, которым ты можешь играть в одиночку (Часть 1).

В 2010 была эра смартфонов. Они изменили жизни миллионов людей.

Но технологии продолжали двигаться вперед, и в 2030 году, эпохе смартфонов пришел конец. Сейчас новая эра виртуальной реальности. Peach Corp. занималась созданием электронных девайсов для подключения к VR - V-Gear, что ознаменовали начало новой эпохи. Всего за 20.000 долларов, любая семья могла погрузиться в мир виртуальной реальности.

В эпоху смартфонов не было аналогов VR. Виртуальная реальность стала не просто одной из новых технологий нового мира, появился новый контент, разработанный только для виртуальных миров.

Среди них VR игры были наиболее популярны.

Игровые компании не стеснялись инвестировать миллионы, а то и миллиарды долларов в разработку новых технологий. Как результат, они выпускали более качественный контент нежели в любых других областях.

В то же время это стало началом войны.

Из-за подобных инвестиций и вложений с их стороны, каждая игра была на должном уровне, не было определено лучших среди них.

Это стало воюющей эпохой.

Игровые компании стали проводить различные манипуляции ради повышения их доли на мировом рынке, из-за чего многие обанкротились. Положившей конец этой воюющей эпохе не была крупной корпорацией по разработке игр, а ИИ разработанный компанией Tobot Soft. Именно на основании их ИИ был создан "Полководец".

"Полководец".

В типичном фэнтези мире, эта игра не слишком отличается от других VR игр на мировом рынке. На самом деле, все было гораздо скромнее, если сравнить с играми, где игроки сражались в космосе или полетах на собственных крыльях.

Все дело было в ее масштабности и стабильности, сделавшие ее несравненной среди остальных.

Секретом Tobot Soft стала маленькая ложь относительно области управления ИИ под кодовым названием М.И.

Если говорить начистоту, то игра контролировалась вовсе не компанией, а программой ИИ. Его первоначальная стоимость разработки была огромной, но затраты на ее создание и обеспечение были незначительны. В то время, когда зарплаты программистов по VR играм были заоблачные, этот метод показал себя наиболее эффективно. ИИ не нужна зарплата.

Плюс, было очень легкой производить копии ИИ в массовом диапазоне. Для того, чтобы нанять тысячу программистов потребуется не менее шести месяцев, а для того чтобы создать тысячу копий ИИ уйдет всего месяц.

Бесчисленные ИИ работали над контролем и управлением серверами, как следствие

"Полководец" стал лучшей VR игрой.

Десять миллионов это не маленькая цифра.

Для подключения к VR играм требовалось устройство VR. Peach Corp. контролировала 70% VR устройств на мировом рынке, а самое дешевое VR устройство - V-Gear модель 1 уровня стоила 20 тысяч долларов.

Помимо этого, только создание персонажа в "Полководце" стоило 2,599 тысяч долларов. После этого вам дается 3 месяца бесплатной игры, а дальше требовалась оплата в 799 долларов в месяц.

По корейским меркам 20 миллионов вон - чтобы купить игровое устройство, еще 3 миллиона, чтобы создать персонажа, и еще 800 тысяч каждый месяц.

И в ней присутствовало десятки миллионов людей удовлетворившие подобные требования.

Один экономист сказал:

"Если посчитать средний годовой доход игрока в "Полководце", то получится около 80 тысяч долларов. Игра с более 10 миллионами пользователей, при среднем доходе в 80 тысяч. Это сопоставимо с доходом целой страны."

Бизнесмены почувствовали сладких запах денег.

Множество компаний и корпораций стали спонсировать именитых игроков "Полководца". Известные игроки, особенно входившие в рейтинг Топ-100, были просто увешаны рекламой словно елка под рождество, а стоимость "гирлянд" шла на миллиарды вон.

Самое главное, в Полководце было весело.

Игроки своей нечеловеческой силой уничтожали монстров различными навыками, а магия была лучше чем в фильмах, а тот факт, что игрок мог умереть в любой момент делало игру более захватывающей, нежели спортивные мероприятия.

Кто-то однажды сказал,

"Появление игр VR больше всего затронуло спортивную и кино индустрии. Независимо от того, насколько захватывающей может быть спорт, в нем ты не ставишь на кон свою жизнь, в отличии от VR игры, где ты можешь умереть в любой момент. Неважно, насколько хорошо сделаны фильмы, в конце концов, кино - это просто кино. Это набор сценариев, в то время как в VR мирах игроки создают свои собственные сценарии. Игровой персонаж - это вторая жизнь, и в этом мире, фильм не сопоставим с данными реалиями жизни."

В наше время, можно получить богатство и славу играя в футбол, участвуя в Лиге чемпионов. Как результат - многие стремились взобраться на эту вершину.

Однако.

Лишь горстка игроков довольствовалась богатством и славой.

"Не говоря уже о том, что ПК игры не идут не в какое сравнение с VR. Вы ничего не добьетесь просто повышая свой уровень. Все дело в таланте. Хотя это просто РПГ игра, но у вас все равно не получится стать известным даже имея вы высокий уровень и лучшую экипировку. Начни вы

игру при таком настрое, вы просто сбежите спустя месяц игры. Вы должны наслаждаться этим. "Полководец" самая несправедливая игра. Если вы будете сравнивать себя с остальными, вы просто разовьете в себе комплекс неполноценности."

Действительно, ВР более несправедлива нежели остальные виды игр.

Даже в ПК играх, есть хорошие и плохие игроки. В виртуальном же мире, где у каждого за спиной сверхчеловеческие возможности, разница в способностях была еще очевидней.

И это не все.

В "Полководце" лучший способ заработка идет на видео трансляциях.

Однако, только 30 каналов получили разрешение на вещание игры. В прошлом, на момент возникновения проблем в азартных играх и бранью в прямом эфире, большинство стран стало требовать лицензирования на определенные моменты телевещания. И в случае с "Полководцем" - только 30 студий имели на это лицензии.

Именно по этой причине Топ гильдий лишь 30. Гильдии спонсируемые этими студиями получали огромное преимущество.

Кроме того, деньги и влияние полученные на прямых эфирах и продажах живых билетах лишь укрепляли их авторитет. Хотя все стремились туда попасть, но со временем пропасть между гильдиями входившими в Топ-30 и не сумевшими туда попасть, лишь увеличивалась .

Они были в другой категории.

Когда "Полководец" преодолел рубеж в 4 года, то не было никого, кому удалось бы закрыть данный пробел.

За одним единственным исключением.

Гильдия "Хахве маска".

Все ее члены в битвах носили хахве маски. Несмотря на то, что большинство ее членов начали играть спустя год после дебюта игры, они продемонстрировали невероятные навыки и добились небывалых результатов. Со временем они пошатнули позиции Топ-30 гильдий.

И в середине этой бури был Хурокан.

Его прозвали Великим Палачом.

Прозвище было дано ему за беспрецедентный убий самых сильных игроков "Полководца".

Он был монстром среди монстров.

"Хурокан? Он настоящее чудовище, знаете, вроде тех, кто разрушает окружающую экосистему. В начале он бросает мяч со скоростью в 150 км/ч, чтобы потом бросить этот же мяч уже со скоростью в 250 км/ч. К тому же, уровень его игры гораздо сложнее остальных. Это касается всех ВР игр. Независимо от того, сколько времени ты готов потратить, ты не сможешь одолеть по настоящему талантливую человека. Даже если у тебя есть талант, то перед человеком с еще большим талантом ты никто. Уверяю вас, Хурокан стоит на вершине как в таланте, так и в прилагаемых усилиях. Если бы он начал на год раньше, то к этому моменту у него не осталось бы противников."

Чудовище, разрушитель экосистем.

Нельзя описать лучше.

Это и послужило причиной, почему Хурокан стал изгоем.

“Почему же спрашивается "Хахве маска" предала Хурокана? Все просто. Иначе бы они стали изгоями среди Топ-30 гильдий. Во-первых, все пытались склонить Хурокана на свою сторону, но со временем поняли, что этого не произойдет. Хурокан не из тех, кто станет склонять голову перед остальными. Тигр может вырасти на собачьем молоке, но тигр - есть тигр, а собака - есть собака.”

В Топ-30 лучших гильдий уже установилась своя экосистема.

Никто бы не стал стоять и смотреть, как монстр вроде Хурокана стал бы все разрушать. Но даже так, они лишь несли излишние потери пытаясь его остановить.

Хурокан. Пусть он получил прозвище Великого Палача, но он никогда не был замечен в стремление убивать. Всегда находилось парочка ребят решавшие напасть на него, на что он отвечал ответной агрессией. Хурокан никогда не планировал становиться "забойщиком".

Поэтому, когда гильдия "Штормовых охотников" выступила против "Хахве маски" и объявила войну Хурокану, то остальные Топ-30 гильдий стали оказывать ей скрытую поддержку, это было очевидно.

“Гильдия "Хахве маска" наверняка сильно благодарна Хурокану, но и столь же сильно чувствовали они свою неполноценность по отношению к нему. Предать Хурокана и вступить в гильдию "Штормовых охотников" или пойти против всех Топ-30 гильдий войной. Выбор был очевиден.”

Каким бы не был удивительным Хурокан, но справиться одному против всех Топ-30 гильдий ему не под силам.

“В конце концов, Хурокан был удивителен до той поры, пока это не пошло ему же во вред. Вот почему он был предан "Полководцем””.

Находясь в бегах от всего мира, у Хурокана не оставалось выбора, кроме как бросить "Полководца".

Но конечно, все это...

“Какого черта здесь происходит.”

Происходило не сейчас.

“Как я оказался в прошлом...”

Ан Джэюн вернулся в 2036 год.

И он все помнит!

Всем привет, с вами ваш переводчик. Вот и закончилось вступление, и начинается само

развитие сюжета. Надеюсь перевод получился хорошим, т.к. работаю я один, то и времени на него уходит много.

Еще кое-что, т.к. на сайте рулейта какой то глюк с бесконечными пробелами, то редактировать сам текст приходится до его заливки на сайт, так что боюсь никаких картинок и дополнений в непонятных моментах я добавить пока не смогу. Может в ближайшем будущем решат данную проблему. Но что-то я в этом сомневаюсь.

Вряд ли я буду заниматься переводами на ежедневной основе, потому что не всегда есть желание. Но постараюсь делать это периодически.

Так же думаю, что неплохо было бы оставлять вот такие вот комментарии под каждой главой и делиться с вами своим мнением. Так что предлагаю вам тоже оставлять свое мнение в комментариях, если есть какие то предложения, то прошу, пишите, читать ваши комментарии на удивление приятно. Так что с удовольствием их читаю. :)

Вот как выглядит хахве маска

<http://tl.rulate.ru/book/1140/27717>