

Даррен весь извелся, сидя за своим компьютером, и постоянно глядел на часы. Сегодня был тот день, когда ему наконец-то доставят новый игровой модуль виртуальной реальности, и он просто не мог сдерживать свое нетерпение. Быстрое постукивание ногой по деревянному полу комнаты было единственным звуком во всем доме.

Глубоко вздохнув и закрыв глаза, он откинулся на спинку игрового кресла и стал вспоминать свои разговоры с разработчиками "Эпохи Богов". Тогда они связались с ним не потому, что он был каким-то гениальным программистом или писателем. По факту Даррен был обычным тридцатилетним мужчиной со средним образованием. Однако был один аспект в его жизни, в котором он преуспел - игры в VRMMO.

Он не был супер воином, доминирующим в PVP соревнованиях, и он не спасал прекрасных принцесс от сил тьмы. Он не был и мерзким злодеем, убивающим всех и вся на своем пути или завоевывающим королевства для собственной выгоды.

Нет, он не был известным и популярным игроком. Он был тем, кто стоял за ним. Всякий раз, когда могущественный Паладин спасал принцессу от злого дракона и убивал его, этот рыцарь почти всегда использовал предметы, созданные Дарреном. Всякий раз, когда мерзкий некромант вызывал армию нежити и терроризировал живых, он, обычное дело, использовал предметы, созданные Дарреном.

Всё верно, Даррен был одним из самых известных и уважаемых ремесленников в любой VRMMO, в которой играл. Он никогда не выбирал какую-то определенную сторону. Единственным его интересом заключалось создание предметов. Неважно, были ли это силы света или тьмы, он был рад, пока кому-то были нужны его предметы. По этой самой причине Даррен играл только в те игры, которые позволяли игрокам либо создавать собственные предметы, либо, по крайней мере, менять их внешний вид.

Вот почему компания Каронайт - лидер в технологиях VRMMO на протяжении нескольких десятилетий и создатель выходящей "Эпохи Богов" - связалась с ним несколько лет назад. Хотя он и не был суперзвездой в глазах общества, да и вообще не был красавчиком, он всё равно был отлично известен в своей сфере.

Даррен провел несколько месяцев в разговорах с командой разработчиков Каронайт и рассказывая им обо всех вещах, которые он любил и ненавидел в их прошлых играх, а также вещах, которые он хотел бы видеть в будущих, чтобы такие люди как он могли с удовольствием проводить свое время в игре, делясь этим счастьем - созданными ими предметами, которые они продавали бы игрокам на передовой.

Он понятия не имел, как много его советов было введено в игру, но ему не терпелось это узнать. Через два года после его разговора с компанией Каронайт вышел анонс "Эпохи Богов" вместе с его трейлером. Даррен не тратил время впустую и сразу же сделал предварительный заказ.

Даррен не был богатым человеком, но в принципе у него вполне хватало денег на счет, чтобы

продолжать жить с комфортом, не утруждая себя поиском работы, и даже покупка игры вместе с VR-модулем не сильно ударила по его бюджету. Правда, он всё равно должен был отказаться от разных вкусняшек и долгое время не ходить по барам-ресторанам.

Даррен открыл глаза и снова сел прямо, смотря на экран. Отслеживание в реальном времени показывало, что его доставка была всего в нескольких кварталах от него и всего через пару часов посылка придет. Он был следующим в списке установки модуля, и хотя до запуска игры оставалась еще неделя, он всё равно с нетерпением ожидал его.

Время пролетело быстро. И вот, посылка была уже у его двери. Не дожидаясь, когда к нему постучат, Даррен сам распахнул ее. Парнишка, уже вот-вот собирающийся постучать в дверь, криво улыбнулся и медленно опустил руку. Даррен был не первым излишне взволнованным и нетерпеливым клиентом, с которым он встретился за последние несколько дней.

После обычного обмена приветствиями и подписания нескольких документов, бригада приступила к установке модуля в компьютерной комнате Даррена. Он потратил целую неделю на то, чтобы освободить ее от своего старого снаряжения. Достижения технологии VR сделали огромный скачок вперед, а этот модуль был последним словом техники. В нем было всё, что нужно было игроку для долгой игровой сессии. Внутривенное питание и вода, утилизация отходов, а самое главное - комфорт.

Сама установка модуля заняла всего несколько минут: мастерам по наладке нужно было просто отнести его в комнату, подключить питание и сеть. Инструктирование же заняло несколько долгих часов, после чего Даррен научился сам менять еду, воду и выносить отходы, а кроме того ему помогли настроить машину на его мозговые волны. Это был безболезненный процесс, хотя и немного тяжелый. Когда всё закончилось, бригада ушла, а Даррен заполз во внутреннюю часть модуля и нажал на кнопку, закрывающую его крышку.

Когда она закрылась, Даррен оказался в абсолютно бесшумном и темном пространстве. Не было слышно ни единого звука снаружи, а через мгновение перед его глазами загорелся маленький экран со словом "Подключение..." Через несколько секунд экран изменился...

Игра начнется через: 6 дней, 8 часов, 34 минуты, 26 секунд