

Прошёл месяц с начала официального бета-тестирования новой VRMMORPG "Мир Иггдрасии". Игра поставляется в комплекте с новейшей VR системой и благодаря своей невероятной реалистичности стала всеобщим предметом обсуждения. Ничего подобного не происходило прежде с другими VR играми.

В игре совсем недавно завершилось первое официальное событие "Покорение Берсерков". Критика была неоднозначной, отчасти из-за чересчур сильных событийных монстров, отчасти из-за их слишком реального, пугающего поведения, а также по другим причинам. Но в целом отзывы игроков были положительными. И как только разработчики выпустили официальное видео, демонстрирующее одни из лучших сражений события, интернет тут же заполнили нетерпеливые люди, просящие об официальном релизе игры.

С момента запуска бета-тестирования десять тысяч отобранных тестеров наслаждались своими путешествиями по неизведанным землям, общались и делились информацией в VR чатах. Разумеется, как и в любой другой игре, не обходилось без нытья. Сегодняшний день не был особенным.

VR чат

- Наверняка вы все думали, что возможность возрождения в любом часовом поясе удобна, верно? Ага, я тоже так думал. А потом выяснилось, что если вы в основном играете ночью, как я, и выбрали возрождаться утром, то вы будете поистине хреново себя чувствовать, а всё из-за нарушения циркадных ритмов. Я на протяжении всего дня вижу солнечный свет.

- Я знаю об этом, ясно? Как-то раз я настолько подсел на эту игру, что зашел в неё днем, но в это время в игре ночь, и в городе совершенно ничего не происходит.

- Разве в больших городах нет кварталов красных фонарей? Место немного опасное, но, по крайней мере там можно провести ночь.

- Эм, на самом деле мне ещё нет восемнадцати, так что я играю в версию для всех возрастов...

- Ой, ошибочка вышла. Тогда не бери в голову.

- Эй, здесь дети. Смените тему.

- Понял, прости.

- Выходит, твоя проблема тоже связана с часовыми поясами, но знаешь ли ты, что можешь телепортироваться в отдаленный Храм и зарегистрировать там новую точку возрождения? Такое можно проверить только один раз, и ты ничего не можешь взять с собой, кроме

событийных предметов.

- Эй, вы видели новый трейлер? Он выглядит потрясающе.

- Ага, они использовали настоящие сцены из сражений с монстрами, да? Рядом со мной появился один, но, когда я вошел в систему, его уже убили.

- По-видимому, некоторые из них могли возрождаться несколько раз. Хотя они, казалось, не возрождались после их трехкратного убийства.

- И эти монстры были в большинстве своем довольно сильными. Я слышал, что многие команды второго ранга умерли от их рук.

- Кстати, насколько высоки ранги... или, правильнее будет сказать, "уровни навыка"? Насколько высоко их можно поднять?

- Кажется, разрабы сказали, что всего уровней десять? Но и в нынешней версии, и в официальном релизе будет только пять, по всей видимости.

- Да уж. Если взять за эксперта пятый уровень навыка, тогда вы увидите шестой ранг только с рыцарем высшего класса, наверное?

- Впервые вижу игру, где игроки слабее, чем NPC...

- Это игра, ориентированная на реализм. Хотя, вероятно, через несколько лет этих рыцарей высшего класса можно будет встретить по всему городу...

- Блин, я хочу ещё одно событие по убийству монстров. На этот раз наградой был годовой пропуск на дирижабль, верно?

- Ага, он очень удобен для путешествий и изменения точек возрождения. Жаль, что его обычная цена практически равна цене особняка.

- Получается, только около пятисот человек получили по одному?

- Лично мне всё равно. Одна только страна, выбранная мной, уже настолько огромна что я даже не уверен что смогу исследовать её всю. Вдобавок, те боссы, которые я видел в трейлере, выглядели чертовски страшными! Серьезно, должен же быть предел реализму.

- Я имею в виду, в трейлере было примерно десять самых мощных монстров, да? Все они убили кучу игроков до того, как умерли сами. Я не думаю, что все событийные монстры такие, но я

должен согласиться, что эти были до жути безумными. Я даже задался вопросом, какой ИИ использовали разрабы.

- "Безумными"... ты прав. Я действительно ощущал их сумасшествие. Может быть, они наняли разработчика из какой-нибудь хоррор игры?

- О, точно, вы слышали? Разрабы написали в твиттере, что в официальном релизе могут быть аватары монстров для игры за них.

- Ты не шутишь? Значит ли это, что я могу играть за монстров из трейлера?!

- Что они собираются делать с отторжением? Я читал о том сто двадцати килограммовом старике, который изменил своё телосложение и возраст, из-за чего ему пришлось столкнуться со множеством проблем, прежде чем он смог привыкнуть к своему игровому персонажу.

- В твите не было подробностей, только то, что особенности, вызывающие отторжение, будут автоматизированы.

- Значит, я тоже смогу иметь две головы или превращаться в туман?

- Плохие новости для тебя, бро. У аморфных аватаров слишком много особенностей, чтобы их можно было автоматизировать, поэтому такие аватары, скорее всего, не появятся.

- Чувак, последние три были безумными. Пугающие взгляды - это ладно, но они также были ужасно быстрыми и сильными.

- Последними были хищная жаба, двуглавый свирепый волк и белый туман, верно?

- Я слышал, что они были супер сильными.

- У меня есть друг второго ранга, который играет в другой стране. Они сказали, что их команда из трёх человек бросила вызов белому туману, но все умерли буквально в считанные секунды.

- Белый монстр, которого показали в конце трейлера, да? Эта сцена напугала меня до чёртиков, хоть я и понимал, что это просто видео! Ну знаете, тот момент, когда он превратился в смутный человеческий облик, держа в руках сломанный меч, и зловеще улыбнулся. Твою ж мать!

- Ага, жутко... но в то же время это выглядело круто.

- Заместитель директора, мы завершили процесс сбора всех пятидесяти семи альфа-тестеров, находящихся сейчас в коме из-за разрушенной психики. Это запрос на начало тридцатидневного процесса мониторинга, поступивший от персонала пункта сбора. Пожалуйста, распишитесь здесь.

- Да, да... хорошо, это всё?

- Да, спасибо.

Секретарь седьмого исследовательского центра вошла в кабинет заместителя директора с электронными документами в руках. Брайан приложил пальцы к сканерам. Документы изменили цвет со светло-желтого на голубой, подтверждая отпечатки пальцев Брайана. Он вернул документы.

Секретарь слегка поклонилась и затем неуверенно спросила.

- Заместитель директора, должна ли я присутствовать при утилизации тестеров через тридцать дней?

- Ну, кто-то должен. Если ты сама того хочешь, тем лучше. Есть какая-то особая причина, почему ты спросила об этом?

- Не совсем... Если быть честной... возможно, я просто хочу сама отправить девочку, пережившую всё это.

- Я полагаю, все вы, женщины, такие сентиментальные... Номер 13, верно? Я посчитал, что показать её в финальной сцене трейлера будет отличной идеей, и я был прав! Эта часть была шикарной, согласна?

- Это так. Тем не менее, это может привести к тому, что всё больше людей будет запрашивать аморфные аватары, когда выйдет официальная версия игры. Разве это не будет проблемой?

- Э-э-э-эм... да, насчет этого...

По их планам, первый показ аватаров монстров будет включать пятнадцать разных типов. В этот список не входили аморфные монстры.

Аватары такого типа были слишком нестабильны в плане движений и форм тела. Чтобы использовать хотя бы чуточку их навыков, игрокам придется возложить большую часть обработки данных на ИИ. По сути, нечто подобное не будет отличаться от игры с геймпадом, прямо как в старых играх.

– Я хочу сказать, аморфные монстры не годились для использования изначально. У них слабые атаки и они очень уязвимы для магии. Чтобы в полной мере использовать их сильные стороны, игроки должны быть способны свободно трансформироваться, но это определенно невозможно для обычных людей. Номер 13 была слишком большим исключением, – Брайан выпустил поток слов, которые звучали так, словно он оправдывался.

– Действительно, даже среди секретных альфа-тестеров она была уникальной... – кивнула секретарь.

– Игроки должны всё понять, когда мы раскроем информацию о боевой силе аморфных монстров. Кстати, – Брайан сладко улыбнулся, после того как подтвердил, что большая часть его работы на день была выполнена. – Совсем скоро я буду свободен. Не хочешь поужинать? Я знаю одно место.

Красивая женщина так же сладко улыбнулась в ответ.

– Я засужу Вас за злоупотребление рабочего положения.

Для большинства Мир Иггдрасии был игрой с открытым миром. Вымышленный мир.

Лишь немногие избранные из некой корпорации и высшее руководство правительства некой страны знали об истине. О том, что этот мир реален.

И он изменялся. Под влиянием ничего не подозревающих бета-тестеров и тайных сотрудников Иггдрасия изменялась.

В северных краях центрального континента находился Трестан, одна из крупных стран Иггдрасии. Маленькая путешественница, одетая в плащ, молча, неуклонно, неумоимо шла по травянистому полю.

Если судить по её росту, вероятно, ей было не больше десяти лет. Огромный плащ взрослого

мужчины покрывал её целиком. Подол был грязным из-за волочения по земле и полон разрывов. Бледные, босые ноги выглядывали из-под него с каждым шагом.

Здесь были мелкие монстры, волки и другие существа, живущие на этих лугах. Судьба одинокого путешествующего ребенка была предрешена. И всё же все звери спрятались, будто в страхе. Ребёнок ни разу не подвергся нападению.

За ней следовал прыгающий шарик желе, слизь, светло-зелёного цвета, маскирующего её в траве. Ребёнок поднял голову. Непослушный ветерок подул и потянул за собой капюшон.

Показалась голова со слегка вьющимися волосами, насколько белыми, что они почти блестели на свету. И глаза, словно алые, сверкающие рубины. Свисающие белые кроличьи уши немного задрожали на прохладном ветру.

Это была девочка неземной красоты.

[Шеди] [Раса: Мистраль] [Младший Демон (Низкоранговый)]

- Демон чарующего тумана, кружащего над северными морями. Осторожная духовная форма жизни.

[Очки магии: 750/750] 92 ↑

[Общая боевая сила: 825/825] 326 ↑

[Уникальный навык: [Перезапуск] [Кибер-манипуляция] [Расовый навык: Страх] [Простая идентификация] [Гуманоидная форма (Адепт)] [Опытный упаковщик]

<http://tl.rulate.ru/book/20569/546560>