

Глава 12: Тысяча лучших

Ман Ли ждал пока VR оборудование полностью отключится. После нескольких мгновений невесомости ощущения, испытываемые его реальным телом, начали регистрироваться в его мозгу.

Сняв шлем, он сел на кровать, чувствуя себя тяжелым и вялым. Спина и шея у него болели. Его одежда и матрас под ним были влажными от пота.

Он вздохнул. Хорошая капсула с кондиционером и автоматическим массажем стоит около 7 тысяч долларов. В его прежней жизни эта сумма была мелочью, но теперь это целое состояние. Ему придется терпеть, пока у него не появятся деньги.

У него урчал живот. Часы на стене показывают 7:28 утра он играл в игру почти пятнадцать часов, сделал перерыв только на два часа, когда была ночь в игре и его аватар спал. Время в игре прогрессировало вдвое быстрее реальной жизни. Сейчас он крепко спал с Брендой на руках.

Ман Ли медленно встал, чтобы привыкнуть к своим настоящим ногам. Посмотрев вниз, он усмехнулся и сказал: "о, лесное утро!"

Эта подписка на "зрелого авантюриста" действительно застала его врасплох. Он почти забыл об этом. Две штуки в обмен на виртуальные удовольствия были слишком экстравагантны.

-Мне нужно с кем ни будь переспать,- сказал он со смешком. Его голос был хриплым из-за пересохшего горла.

Когда он почувствовал, что готов двигаться, Ман Ли пошел в "кухонный" угол. Схватив кувшин с водой, он большими глотками выпил его. Его жажда утолилась, он сделал лапшу быстрого приготовления и поджарил несколько упакованных сосисок.

Пока он ел, он включил компьютер и проверил интернет.

Как и ожидалось, ранний запуск EoL запустил новости на десятках тысяч сайтов и социальных медиа. Главная страница Immersive Interaction, компания, стоящая за EoL, была заморожена из-за огромного количества доступа.

С 12 миллионов ключей раннего доступа, предоставленных игрокам по всему миру, игра достигла пика через два часа после запуска, в 11,8 миллионов одновременно играющих игроков. Сейчас их число колебалось между 8 и 9 миллионами.

Ман Ли зашел на несколько своих любимых игровых форумов, чтобы проверить, как дела у других игроков.

Нити ЭС были затоплены с энтузиазмом и гневных жалоб.

"...подвал был жутким, черт. Я с трудом спас свою задницу, когда этот паук приземлился ко мне на шею. Я выбежал и сказал: "Твою мать сам убивай своих крыс!- владельцу бара."

"...лол неженка"

-...попробуй, прежде чем говорить. Тупой осел!"

"...СТОИТ КАЖДОГО ПЕНИЯ! Реальнее, чем реальная жизнь! Завидуйте мне, сучки!!!!"

Много жалоб было о том, как трудно это нивелировать.

"...Двенадцать часов для 5 уровней? Какого хрена??!"

"...На что ты жалуешься? У меня только 4 Уровень!"

"...Что за дела с этими толпами? Они продолжают убегать!"

"...ИИ этой игры сломано! Я хочу вернуть свои деньги!"

...

Этого следовало ожидать. Игра в основном тянет ковер с под игроков своим высокоразвитым ИИ. Они больше походили на настоящих животных. Большинство хищников не стояли без дела, ожидая пока игроки нападут на них. Вместо этого у них была своя рутина охоты, кормления, сна. Они нападали, только если чувствовали, что могут победить, и убегали, если им угрожала большая группа.

Каждый тип существ имел различную среду обитания, но большинство не оставалось на широко открытых равнинах. Вместо этого их любимым домом были леса, леса, джунгли, болота, саванны, биомы с труднодоступной местностью и множеством укрытий. Для их поиска часто требовались навыки слежения.

...

"Не могу найти достойных квестов. Просто некоторые дерьмовые квесты с паршивым опытом. Какого хрена?"

-Ты тоже? Значит, дело не только во мне?! Эта игра отстой!"

...

Квестодатели не просто стояли вокруг с большим вопросительным знаком на голове. У них была своя жизнь и распорядок дня. Иногда игрокам нужно было только появиться в нужном месте в нужное время, чтобы получить квест (как это сделал Манко с квестом "Рука помощи"), но в большинстве случаев им нужно было поговорить с NPC и выяснить, что им нужно. В попытке сделать поведение NPC более реалистичным, они не будут внезапно доверять важные задачи незнакомцу. Приличная репутация и хорошее взаимопонимание с NPC были необходимы, прежде чем игроки могли получить квест, который выходит за рамки обычного "убить X животных" или "принести эту ложку этому человеку".

...

Ман Ли пожал плечами. Эти крикливые нытики не те, что ему нужно искать. Его истинными целями были бета-тестеры. У многих из них уже была запланирована сборка вплоть до мест превышения лимита где их продвижение ограничит система. С помощью уникальных "бета-гиров" они будут силой, с которой нужно считаться.

Он открыл рейтинг уровней. Конечно же, первая тысяча сразу выделялась над остальными.

Ранг - Имя Игрока - Уровень

#1 - Я номер четыре - 12

#2 - Повелитель огня- 12

#3 - Джипер_Крипер 23 - 11

...

#1021 - Повелитель - 11

#1022 - Черная Смерть - 9

#1023 - Килстилеер69 - 9

...

Эта тысяча игроков, скорее всего, были бета-тестерами или людьми, связанными с ними. Многие из них могут даже создавать группе друг с другом, усиливая свои преимущества еще больше. Конечно, все еще могут быть игроки, которые были либо удачливы, либо

наблюдательны и находили хорошие места для поднятия уровней.

Ман Ли не утруждал себя попытками выяснить, кто за каким персонажем стоит, так как имена легко менялись, а игроки останавливались на своих знаменитых прозвищах только через несколько месяцев или даже лет.

Вибрация телефона привлекла его внимание. Звонившей оказалась: Мама.

Поколебавшись мгновение, он поднял трубку.

-Да?"

"Нет, я дома. Учусь."

-Какой день?"

-На следующей неделе... не могу. Получил работу на полставки. Что значит взять выходной? Тогда можешь выслать мне деньги? Не говори глупостей!"

"Да, да, я знаю. и вам того же. Я вешаю трубку!"

Он повесил трубку и обнаружил, что по его щеке текут слезы.

Прошли годы с тех пор, как он услышал голос матери. Он никогда не понимал, как сильно скучал по ней.

Тем не менее, в разговоре сейчас он был груб с ней, лгал ей дважды и отказался пойти домой и навестить свою семью.

Он вел себя точно так же, как десять лет назад.

Он так сильно хотел извиниться перед ней, пойти домой и увидеть свою семью. Его старая, больная мать, его лежачий отец, его не по годам развитый и умный младший брат.

И все же он оттолкнул их.

Почему?

Он боялся потерять их снова.

Он может только играть все. Идти дальше или вернуться домой.

Вот почему он оттолкнул их.

Так что, если он провалится на этот раз, будет не так больно.

-Но я не потерплю неудачи!" пробормотал он, сжимая кулаки.

...

"Смогу Ли Я?"

<http://tl.rulate.ru/book/21102/1361497>