

2150 год, на Манхэттене, королевский люкс в отеле небоскреба.

Тусклый медовый свет мягко освещал комнату, и низкая оркестровая музыка, испускаемая звуковыми перегородками, расположенными по всей квартире, создавала образ гармонии и расслабления; однако человек, проживающий внутри, не показывал никаких признаков такой вещи. Мрачная атмосфера вокруг него была достаточно плотной, чтобы отпугнуть даже призраков.

-Ах, какой же я идиот!"После долгого молчания 28-летний мужчина воскликнул после долгого вздоха.

Его звали Марк, также известный как "бог скорости Шесму", один из самых популярных игроков игры Ashes of God, самой популярной VRMMORPG за последние 10 лет. Но сегодня, Shesmu потерял все свои надежды оставаться актуальной.

Было выпущено новое обновление Ashes of God, которое он вместе со многими другими профессиональными игроками и командными организациями активно пытался остановить от выхода из бета-серверов, но безуспешно.

Конкуренции PvP больше не было, а вместе с ней и актуальности Shesmu для сцены.

Он был опустошен и еще более возмущен таким поворотом событий. Медленный сдвиг интереса от PVP к PVE уничтожил конкурирующие команды Ashes of God.

Глядя на чашу с вином лебуржуи 2051 года в его руке, его красное отражение смотрело на него, прежде чем оно исказилось и показало невероятное изображение Марку. Как будто его протащили сквозь время, он начал переживать события прошлого с высоты птичьего полета.

"Черная Луна! Черная Луна! Черная Луна!"

"Она...! Она...! Она...!"

Толпа громко аплодировала, пыл охватил их глаза, когда финал чемпионата Лиги пепла богов 2145 года подходил к концу.

Поле битвы было окрашено в красный цвет кровью игроков, сражающихся за славу. В центре поля битвы две команды, одна светящаяся красным, другая синим, оркестровали симфонию смерти. Вспышки света от Мечников делали сцену похожей на картину, в то время как разрушительная мощь магов, бросающих одно заклинание за другим, придавала арене призрачную атмосферу.

Со стола заклинателя два голоса время от времени объясняли, что происходит на поле боя, крича подвиги выжившей команды всем слушателям по всему миру через свои микрофоны.

Заклинатель 1: "синяя команда продвигается через кусты, их товарищи по команде держат красную команду занятой, используя густую лесную местность в своих интересах. Shesmu и Сет держат своих врагов в страхе, покупая время для своих товарищей по команде, чтобы обеспечить истинный взгляд баффа."

Заклинатель 2: "действительно, Черная Луна использует свое численное преимущество для обеспечения мира змеиного баффа. Они оставили своих двух тузов, чтобы удержать вражескую команду от приближения к монстру и оспорить его. Они показывают абсолютную уверенность, в конце концов, они знают, что с скользкостью Шесму и Сета они могут легко остановить вражескую команду от продвижения, не подвергаясь никакой опасности."

"Некоторые могут быть смущены тем, почему Красный Крест просто не игнорирует Шесму и Сета и не пытается украсть истинный взгляд. Однако посмотрите на расположение этих двух. С их вспышкой и мгновенной телепортацией, если Красный Крест когда-либо осмеливался игнорировать их и идти на кражу, Черная Луна просто повернется и бомбардирует их, используя заклинания урона Омеги, в то время как Шесму и Сет могут отрезать свой единственный маршрут побега, используя магию местности."

"Действительно, с таким долгим временем возрождения в конце игры и отсутствием какого-либо другого баффа на карте, любой команде трудно вернуться после потери трех членов. Черная Луна знает, что полностью и извлечь выгоду из их численного преимущества, чтобы получить истинный взгляд баффа."

И для любого новичка в игре, который не знает об истинном прицеле или почему это так важно. В принципе, бафф дает всем вашим навыкам небольшой эффект самонаведения. Можно легко увидеть, насколько сильный эффект."

"Мировой Змей становится низким, всего 10k hp осталось для него, прежде чем он пойдет вниз. Но что я вижу? Красный Полумесяц готовит атаку Лучом вспышки. Его товарищи по команде только что установили глушитель. Shesmu ничего не могу сделать, чтобы остановить его, сет ничего не могу сделать, чтобы остановить его. Полумесяц собирается украсть, он получит это?"

Заклинатель 1 и 2: "он получает его!"

"Возвращение! Возвращение!"

"Красный Крест! Красный Крест!"

"Красный Полумесяц за победу!"

Толпа обезумела, когда Красный Полумесяц получил кражу с Черной Луны, игра, которая сначала была Черной Луной, чтобы проиграть, теперь стала догадкой.

Тем не менее, когда толпа приветствовала и выла, темная фигура мелькнула, а затем появилась перед четырьмя игроками Красного Креста.

"Красный Крест только что получил истинный бафф зрения, но Shesmu сразу же бросился, не оставляя времени даже для его товарищей по команде, чтобы реагировать. Он использует последний Слэш, вынимая половину hp Полумесяца, боковые шаги, а затем моргает, используя 0,1 секунды непобедимости, чтобы уклониться от атак Красного Креста, травля свои навыки! Он прыгает обратно, используя Bloodlust Jump, и использует Ki Burst три раза подряд, отменяя их анимацию. Он оборачивается, оставляя спину пустой, предсказывая использование воющего рычания и уклоняясь от снижения урона. Shesmu insta-убивает его энергетической проекцией меча, показывая ему, кто является боссом. Shesmu, что это было!"

"Shesmu просто стайлинг на Красном Кресте, приводя их из облака 9 после их кражи в глубочайшую бездну ада. Сет, наконец, заканчивает бросать свой уровень 4 magic Hellfire, заставляя последних 2 игроков Красного Креста взорвать их мгновенный телепорт. Они остаются в живых, но это бесполезно, поскольку Черная Луна делает свой последний марш к победе."

"Действительно, двое из членов Красного Креста имеют 70-секундный таймер смерти, в то время как трем все еще нужно 40 секунд до возрождения; Черной Луне нужно всего 15 секунд, чтобы добраться до флага вражеской команды и еще 5, чтобы захватить его. С левой только 2 человека на карте, это выглядит как его более для команды Красного Креста.t"

"Красный Полумесяц действительно удивил нас тем, что змея крадется со 100 метров, зажигая надежду в сердцах многих поклонников Красного Креста. Тем не менее, это позор, что команда, против которой они были, имела демоническое существо, известное как Shesmu, с его невероятной скоростью и кинетическим видением. Он действительно заслуживает свое прозвище, "бог скорости Shesmu."

"Действительно, даже спустя 5 лет, Shesmu все еще показывает свой невероятный талант, демонстрируя снова и снова, что индивидуальная производительность все еще может выиграть вам матчи в этой команде, зависящей от мета, что игра была на протяжении последних 2 лет."

Когда заклинатель закончил свою речь, его голос стал искаженным, и изображение тоже. Глаза Марка вернулись к реальности, он смотрел на свое отражение в бокале вина, потом сделал глоток и пошел в ванную.

Глядя на свое отражение в зеркале, Марк не мог не заметить большие мешки под глазами. Недостаток сна и постоянный стресс быстро ухудшали его здоровье, даже влияя на его игру.

Вспоминая речь правительственных чиновников, он боролся с желанием блевать. Но в конце концов, он не смог удержать его и его вырвало. Из-за недостатка питательных веществ рвота состояла в основном из желудочных кислот. Закончив блевать, Марк оглянулся на зеркало и обнаружил, что его и без того бледный цвет лица стал еще бледнее.

Его глаза скользнули к бассейну с водой на раковине, и он не мог не вспомнить речь представителя правительства.

"Наш мир уже не тот, каким он был. С рождением искусственного интеллекта и сингулярностей человечество стало намного более продвинутым, чем когда-либо. Думая об этом, прошло всего 30 лет с тех пор, как ручной труд все еще был самым последовательным способом обеспечить финансирование для финансово безопасной жизни. Однако сразу после рождения первой сингулярности ручной труд стал бесполезным, и мы, люди, должны были коллективно изменить свой менталитет от рабочего к начальнику. В последние сто лет мы пережили экспоненциальный рост в нашей жизни достигает подавляющее среднее 200 лет. Мы победили рак, СПИД и многие хронические заболевания, которые раньше вызывали смерть. Мы так много сделали за такое короткое время. Однако, когда мы смотрим на нашу левую сторону и видим прогресс, достигнутый AIs за долю этого времени, мы не можем не чувствовать давления и беспокойства о нашем будущем. По сравнению с ними, мы просто слишком медленно.

"Мировое правительство ищет решения этой проблемы на протяжении последних трех десятилетий. Нам было предложено много решений, однако большинство из них либо не были эффективными, либо не могли выжить с течением времени. 10 лет назад нам было направлено некое предложение, как решение этой проблемы. В то время все думали, что это интересно, но никто не верил, что это может сработать. Однако сейчас, спустя 10 лет, мы можем с уверенностью сказать, что нашли решение проблемы искусственного интеллекта, наши врата в эволюцию: пепел богов. Эта игра, которая привлекла внимание всего мира, оказалась маяком надежды - надежды на эволюцию.

"Мы внимательно следили за более преданными игроками и смогли увидеть умопомрачительное улучшение с точки зрения скорости мышления и богатства их нейронной сети. Игрок, который играет в everyday Ashes of Gods, имеет в 2-3 раза больше нейронных связей, чем средний человек. С тех пор, как пять лет назад мы поддерживали Ashes of Gods как финансово, так и с помощью рабочей силы, и сегодня мы собираемся объявить о разветвлении правительственных учреждений в мире Ashes of Gods. Мы, люди, должны развиваться, и мировое правительство полностью поддержит эту повестку дня. Вам больше не нужно беспокоиться о стабильной жизни, играя в игру, поскольку правительство предложит возможности трудоустройства внутри игры. После того, как правительственные объекты были экспортированы в виртуальный мир, вы можете бросить свою работу и наслаждаться миром пепла богов в полной мере. Для Человечества!"

Когда голос представителя исчез из головы Марка, он не мог не думать.

Что за чушь" для человечества " ... делать ненужные вещи, не принимая во внимание нас, профессионалов ...

Марк даже не успел закончить ход своих мыслей, как его захлестнуло желание вырвать. Жидкость, оставшаяся в желудке, была выброшена.

Раковина была автоматически смыта, и Марк повернулся, чтобы посмотреть на зеркало. Его и

без того очень бледный цвет лица стал еще бледнее, лицо приблизилось к белому листу бумаги. Затем он вымыл рот и вернулся в постель.

Надев очки виртуальной реальности, Марк подключился к интернету. Просто используя свои мысли, он смог просматривать интернет. Затем он перепроверил в последний раз содержание нового патча.

Патч был основным, поэтому он должен быть большой. Тем не менее, по сравнению со всеми предыдущими основными патчами, этот был по крайней мере в 3-4 раза больше; естественно, заметки о патче читались слишком долго.

Патч ноты упомянуто все. От незначительных исправлений ошибок до изменений балансов, предметов и способностей, которые *perfed* и другие полируются, косметических эмоций и военных криков. Однако самым важным из всех обновлений стало введение новой планеты и некоторые серьезные изменения в правила, регулирующие аватар игроков. Первый из них означал, что крупные гильдии начнут инженерную войну, чтобы выиграть войну покорения космоса. Новая планета означала двойные возможности, быть первым, кто достигнет ее, конечно, породит много возможностей. Что касается второго, разработчики уточнили, что теперь игроки могут изменять свою структуру тела в игре через процесс, называемый увеличением. Это навык, приобретенный вариантным классом инженеров, которые имеют в качестве побочной работы алхимика, называемого *Augmenters*. Было намекнуто, что изменения не будут ограничиваться только четырьмя системами тел, доступными для четырех базовых классов пепла богов, но можно даже заменить их уникальными для определенных рас в пепле богов.

Читая эти заметки, Марк боролся с желанием снова вырвать; на этот раз ему это удалось. Эти изменения могут ничего не значить для обычного игрока, но для профессионалов это было равносильно смертному приговору. Нужно знать, что профессиональные игроки не так сильно фокусировались на своих телесных системах, так как эффект от них был *perfed* в турнирах. Если фехтовальщики использовали *ki*, который они получили от культивирования, чтобы сражаться на арене, они могут легко выстрелить в вражескую команду, просто накачав каждую последнюю каплю *ki*, которую они имеют, в один *Слэш*, который уничтожит карту. В этом нет никакого мастерства, и смотреть на это не весело. То же самое касается магов, жрецов и убийц, все они обладают разрушительным потенциалом ядерной бомбы. Если бы они получили полную свободу своих способностей, это стало бы битвой за то, кто быстрее нажмет на курок.

Это причина, почему Марк не сосредоточился на своем культивировании *Ki* в течение последних 4 лет, это потому, что использование его было запрещено на конкурентной основе и, таким образом, больше не было важно ни в его глазах, ни в глазах других профессиональных игроков.

Однако, *Omega9*, компания за пеплом богов дала им гигантский удар в кишки. С этими новыми обновлениями стало возможным изменить меридианы и структуру пути *Ки* Мечников на ту, которая похожа на структуру пути драконьих. То же самое относится и ко всем другим классам, поскольку вы можете изменить структуру пути маны магов, чтобы повторить структуру *Элементалей*, убийцы будут копировать теньевые узлы "теней", а священник будет

копировать ядра души ангелов.

Кроме того, с мировым правительством, смещающим фокус с конкурентной сцены в мир пепла Богов, все пошло от плохого к худшему. Пока про игроки не сосредоточиться на своих телесных системах, это не значит, что другие не. По сути, все гильдии было много топовых игроков, которые сосредоточены исключительно на рейдовые подземелья и дикие боссы. Чтобы бороться с этим, такие вещи, как отмена анимации и стратегия, не имели большого значения. Что было важно, так это огневая мощь, и что может быть лучше, чем тратить все свое время на культивацию и выравнивание навыков длительного времени? Теперь, с этим новым сдвигом в перспективе, эти игроки станут новыми повелителями игры. Фактически, они достигнут еще более высоких высот, изменив свои телесные системы таким образом, чтобы достичь еще большей взрывной силы. В кратчайшие сроки они оставят других игроков в пыли, включая профи.

И его, Марка, постигнет та же участь, медленно угасая в центре внимания, когда он попытается разобраться во всех техниках и способах сбора ки, или призвать Ману наиболее эффективным способом, даже не решаясь изменить свою меридианную структуру или пути маны в течение длительного времени, чтобы он не потерял большую часть своей силы, пытаясь разобраться в новых структурах.

"Ahgh! Если случится худшее, я просто исчезну на год. Медитируй, тренируйся и пойми мое тело. Тогда я вернусь сильнее, чем когда-либо. Я отказываюсь верить, что с моим талантом, я не могу вернуться из этой неудачи."

Манхэттен не спит. Мир снаружи не показывал никаких признаков замедления, даже после полуночи. Свет многочисленных автомобилей, циркулирующих по городу, был очевиден, так как в комнате, которую он часто посещал, были прозрачные окна для стен.

В этот момент, Марк бы уже давно спал. Наличие дисциплинированного графика сна является фундаментальным для любого спортсмена в киберспорте, так как его отсутствие ухудшает нейросетевую систему и, таким образом, снижает способности в игре. Тем не менее, разочарование, которое он чувствовал, было настолько велико, что оно грызло его сердце всю ночь, пока он крутился и поворачивался в постели. Наконец, его глаза медленно закрылись, и он отправился в царство снов.

<http://tl.rulate.ru/book/21253/450324>