

Рекомендуемый НВР в этой игре составляет 150. Пользователи с показателем меньше 100 могут испытывать неудобства.

Первое, что появилось перед Сан-Хёком, когда он вошёл в "Вечную Жизнь", так это предупреждающее сообщение. В соответствии с новым законом, принятым в две тысячи двадцать четвёртом году, все услуги и игры в "Сети Мечты" обладали рекомендуемым НВР, и большинство из них требовало, чтобы данный показатель был больше восьмидесяти.

Учитывая тот факт, что в плоть до этого момента в несколько завышенных требованиях велась речь о ста – ста двадцати НВР, то требующийся в "Вечной Жизни" показатель Навыка Виртуальной Реальности был значительно выше. Кроме того, лица, не достигшие восемнадцати лет, имели ограниченный доступ к игре, а поэтому проходной барьер мог лишь расти и расти.

Однако, несмотря на опасность, люди даже с низким показателем НВР играли в "Вечную Жизнь". Поскольку игра была крайне интересной, пользователи ничего не могли с собой поделаться, кроме как играть, не обращая внимания на Навык Виртуальной Реальности. Именно поэтому спустя некоторое время "Вечная Жизнь" и установила рекорд по количеству игроков, одновременно находящихся в сети, пусть и относилась к категории "18+".

Для игры это было просто удивительное достижение, но, так или иначе, для того чтобы нормально играть в "Вечную Жизнь", показатель НВР должен достигать по меньшей мере ста пятидесяти.

В этом и заключалась причина огромного количества пользователей, которые не играли сами, а лишь наблюдали за прямыми трансляциями профессиональных игроков.

'В "Вечную Жизнь" весело не только играть, но и наблюдать за ней.'

Если разбирать причины, по которым игра обрела успех, то одна из них заключалась в том, что "Вечная Жизнь" сама по себе была довольно захватывающей, и люди, наблюдающие за игрой другого человека, тоже могли получить массу удовольствия.

'Но в данный момент... она потерпела провал.'

Сан-Хёк представил, в каком сейчас отчаянии находятся работники компании "Raonsoft". Он действительно хотел позвонить им и купить акции компании, но Сан-Хёк не только не имел практически никаких знаний о торговле акциями, но и ни один из финансовых спонсоров компании не продал бы свои акции, так как у таких людей в любом случае было полно денег. Поэтому Сан-Хёк не стал здесь ни на что претендовать.

Находясь в глубоких в раздумьях, он наконец добрался до окна создания персонажа.

Дабы прожить вечную жизнь, вам потребуется избрать новое имя. Пожалуйста, отчётливо и громко произнесите имя, которое желаете использовать в "Вечной Жизни".

- Бессмертный.

Сан-Хёк выбрал имя, которое, может, и не подходило названию игры "Вечная Жизнь", но уже довольно долгое время он хотел использовать именно его. В своей прошлой жизни Сан-Хёк использовал довольно обычное имя – "Бушующая Буря", поэтому в этот раз он желал назваться как-то по-особому.

Ещё ни один человек не выбрал слово "Бессмертный" в качестве своего имени. Поскольку это первая регистрация подобного имени пользователя, то к нему не будет прикреплен никакой внутренний код.

"Вечная Жизнь" позволяла ста игрокам иметь одинаковые имена. Однако к именам тех людей, которые называли своих персонажей уже существующими псевдонимами, система прикрепляла дополнительный внутренний код.

Например, если кто-то другой создаст персонажа с таким же именем, как у Сан-Хёка, то к нему будет перекреплен код "второй", и внутри системы персонаж станет называться "Второй Бессмертный". В игре же его имя тоже будет отображаться как "Бессмертный", но система будет отличать каждый подобный псевдоним.

Когда Сан-Хёк дал имя своему персонажу, его тело окутал белый свет, и в тот же миг перед ним развернулся целый мир.

Один лишь вид этих бескрайние зелёных равнин заставил его восторгнуться. Для Сан-Хёка это было довольно значимое место.

'Бескрайние Равнины.'

Именно здесь появлялись игроки при их первом погружении в игру. "Вечная Жизнь" определённо не была дружелюбна по отношению к пользователям.

Здесь не было ничего наподобие руководства, которое столь естественно предоставлялось в других играх. "Вечная Жизнь" даже не представила никаких классов или пособий по управлению персонажем.

Каждый раз, когда пользователи жаловались на это разработчикам, создатели игры повторяли одни и те же слова:

– "Вечная Жизнь" – это мир, который игрокам нужно будет создать самим. Именно поэтому всё должно быть открыто самими людьми. Мы не будем препятствовать пользователям создавать свои собственные руководства и пошаговые инструкции, но сами разработчики никогда их не напишут.

Естественно, обратная реакция пользователей сначала была очень бурной, но игроки могли лишь согласиться, в то время как разработчики не меняли своего решения.

Место, где сейчас стоял Сан-Хёк – Бескрайние Равнины – можно было назвать обучающей территорией, однако никто об этом не говорил, поэтому первые игроки "Вечной Жизни" были очень разочарованы. Мало того, что её невозможно было пропустить, так ещё и никто не знал, это место представляло из себя тренировочную область.

Конечно, подобное разочарование продлилось не долго. Игроки, которые поднялись до десятого уровня меньше, чем за день, вышли из системы и поведали, чем же на самом деле является мир "Вечной Жизни". По этой причине большинство более поздних игроков знало, что равнины являлись обучающей территорией.

На самом деле, в Бескрайних Равнинах не было ничего особенного. Они представляли из себя просто обширные равнины. Единственное, что выделялось, так это монстры, появляющиеся поблизости каждые тридцать минут.

За пять минут до начала каждой волны возникала возможность выбрать оружие. Сорок возможных типов вооружения, выглядящих так, будто они сделаны из теней, выступали из земли, и как только игрок выбирал одно из них, оружие воплощалось в настоящее и оказывалось привязано к пользователю.

Оружие можно было менять каждую волну, но как только пользователь выбирал другое вооружение, ранее использованное им оружие обращалось в тень и вновь исчезало. Это, по сути, служило для того, чтобы игроки опробовали множество типов вооружения и выбрали то, которое нравится им больше всего.

После двадцати волн из земли появлялись сто шестнадцать книг навыков, большинство из которых были основными.

Как и в случае с вооружением, навык можно было поменять каждую следующую волну.

Книги навыков можно было менять на протяжении сорока волн. Обычно в течение около пятидесяти набегов монстров уровень игрока естественно поднимался до десятого.

Сами по себе волны были очень простыми, настолько простыми, что даже люди без игрового таланта должны были легко их зачистить.

Если позаимствовать высказывание пользователей, то можно было сказать, что Бескрайние Равнины – единственное место, где игроки могли опробовать "чит-мод".

Здесь пользователи могли испытать оружие и навыки, которые подходят им больше всего, что выступит в качестве подспорья, когда игроки на самом деле погрузятся в мир "Вечной Жизни".

Конечно, спустя некоторое время пользователи выбирали оружие и навыки, согласно руководствам в различных сообществах, а не посредством своего собственного опыта в Бескрайних Равнинах, но, тем не менее, пережить это место было определено необходимо.

Тук-тук

Сан-Хёк дважды стукнул пальцем по верхнему кончику правого уха, и перед ним появились полупрозрачные окна. Этот жест для вызова системы применялся во всех играх и всеми разработчиками вот уже на протяжении пяти лет, а также представлял из себя крайне естественное действие для людей, уже игравших в игры виртуальной реальности.

Сан-Хёк двумя пальцами увеличил окно с заданиями и проверил оставшееся время до первой волны монстров.

'Осталось ровно двадцать семь минут и двадцать две секунды.'

Остальные игроки, вошедшие в игру сразу же, как открылся сервер, вероятно, должны были приспособиться к окружению. Однако Сан-Хёк прекрасно знал, что происходит, а поэтому просто стоял на месте.

– Бесконечные Равнины... Есть две вещи, которые мне нужно здесь заполучить.

Ожидая выхода игры в течение прошлого года, он уже составил план своих действий.

Те две вещи, которые Сан-Хёк так желал, было не так уж и просто заполучить, однако он не собирался покидать равнины, пока не сделает этого.

- Если быть точнее, мне нужно получить уникальный титул и редкий предмет.

Если кто-нибудь спросит Сан-Хёка, что является самым важным в "Вечной Жизни", то он тут же ответит "титулы". То же самое скажут абсолютно все, кто наслаждался игрой.

Титулы в "Вечной Жизни" можно было использовать в качестве "префикса", а так же "постфикса". Кроме того, существовали ещё и титулы, эффекты которых действовали даже в том случае, если сам титул не экипирован.

Конечно, существовало ограничение на тридцать титулов, которые можно было активировать одновременно, однако это позволяло увидеть, на сколько в "Вечной Жизни" важны титулы, по сравнению с остальными играми.

Так или иначе, титулы были важнее любых других элементов игры, и Сан-Хёк уже выбрал те из них, которые хотел бы заполучить в Бескрайних Равнинах.

- Сначала титул "Неукротимый Претендент"!

Уникальный Титул "Неукротимый Претендент". Это был безумно редкий титул, который можно было получить лишь здесь, в Бескрайних Равнинах.

Четыре тысячи четыреста сорок четыре раза.

Именно столько раз требовалось умереть, чтобы заполучить данный титул. Если быть точнее, нужно было продолжать бороться, даже испытав столь огромное количество смертей.

На самом деле, его и не должны были получить. Не важно, насколько низок был у человека показатель НВР, он в любом случае смог бы убить монстров в Бескрайних Равнинах. По этой причине смерти игроков в данном месте были крайне редки.

Из этого можно было сделать вывод, что умирать на данном этапе более четырёх тысяч раз не имело никакого смысла. На самом деле, существование этого титула было обнаружено после десяти лет существования самой игры.

Точнее, о нём выяснилось после того, как компания-разработчик "Вечной Жизни" раскрыла пять удалённых титулов на свой десятилетний юбилей.

В то время создатели заявили, что на протяжении последних десяти лет игроки не смогли заполучить десять титулов, пять из которых были удалены из-за различных проблем в обновлении, другие же пять по-прежнему оставались в игре.

Оглашены были лишь удалённые титулы.

То, на что в данный момент был нацелен Сан-Хёк, так это один из пяти титулов, удалённых в обновлении.

И он тоже относился уникальному классу! Уникальный класс буквально означал следующее: лишь один человек мог заполучить этот титул или предмет на протяжении всей игры. Другими словами, как только Сан-Хёк получит титул, никому другому не удастся этого сделать, даже

если он умрёт здесь больше четырёх тысяч четыреста сорока четырёх раз.

Конечно, умереть столь большое число раз в Бескрайних Равнинах не было чем-то нормальным. Однако поскольку Сан-Хёк знал ответ, он без всяких колебаний бросал своё тело на монстров.

Если бы он его не знал, то даже и не пытался бы сделать это.

Смерть за смертью.

Вот так Сан-Хёк умирал вновь и вновь, в то время как все остальные игроки легко покинули область обучения.

<http://tl.rulate.ru/book/23225/484965>