[1] Пролог.

.

Его звали Ямада Кенчи. 35 лет отроду. Офисный работник. Не женат.

.

–Ну что, всё? Они только 3 года её поддерживали..? - пробормотал мужчина, сидя в стандартной комнате 1 на 8 татами.

.

На улице яркий субботний полдень. Но свет этот не достигал мужчины. Лишь зарево от монитора освещало его охваченное горем лицо.

.

С монитора на него взирал красочный пейзаж замка...ровно как и не менее красочная надпись FIN. Его игровые персонажи также со смесью радости и скорби махали ему на прощание.

.

–Ха-а, нет, ну игра-то всё равно была дерьмовая[1], так что... Причём настолько дерьмовая, что жаловаться на её дерьмовость приятней чем в неё играть. Да — хорошо что она закрылась. Я даже рад. Точно. Столько времени и денег в неё слил, что даже вспоминать не хочется.

.

Деньги пожирает, время требует, сложность слишком мягкая и геймплей так себе. 3 года издевательства над его ранимой душой. Но несмотря на всё, он верил что КОГДА-НИБУДЬ разрабы выпустят патч и всё поправят. Всё будет великолепно. Всё будет как в сказке.

.

Но в итоге выпустили они не патч благословенный, а уведомление о прекращении поддержки игры, ибо мол количество игроков у них не увеличивается. ВНЕЗАПНО!

.

–О? Чивойто тут у нас..?

.

По завершению игры его перенаправило на домашнюю страницу разработчиков.

Там была ссылка начала "Новой игры". Ссылка выглядела как кнопка для перехода на страницу с новой игрой от разработчиков.....кликнем?

.

–Чивойто тут у нас таког----э..?

.

Кенчи онемел. Там были слова, повергающие в самые глубины отчаяния:

.

-Революционная возможность прокачки в оффлайне!

-Невероятно лёгкая смена профессии!!

-Умопомрачительный ИИ нового поколения!!!

-Уникальная возможность получить легендарные предметы из лутбоксов НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ!!!!

.

–...боже милостивый спаси и сохрани. Дерьмодемон нового поколения поднял голову и взирает в наши хрупкие души.

.

Голова мужчины безвольно упала на стол, произведя характерный гулкий стук. Ему припомнились старые игры. 20 лет, да? 20 лет назад он впервые прикоснулся к миру онлайн-гейминга.

.

Чтобы хоть 1 уровень поднять тогда нужен был как минимум месяц. Он до сих пор ясно помнил то волнение, когда он наконец смог сменить класс после 6 месяцев беспробудной борьбы за опыт.

Но ничто так не сравнится с волнением когда ты идёшь по лезвию ножа, на волосок от смерти. Когда всё, ради чего ты так тяжко работал, исчезнет в один миг: все твои вещи, 20% потом и кровью заработанного опыта.

И по лезвию этого ножа им приходилось ходить каждое мгновение рейда на какого-нибудь босса. Где 50-ти игрокам приходилось как минимум ЧАС непрерывно находиться на пределах своих возможностей. А то и все три. Запасная клавиатура — обязательный атрибут любого хардкорного геймера в те времена.

И даже если вы это всё переживёте и пройдёте через все препятствия, в конце вас ждёт лишь 1 предмет. И что за этим следовало? Бой насмерть 50-ти храбрых витязей.

.

Сколько с тех пор прошло времени? Десятки, сотни тысяч игровых часов? Во сколько игр он с тех пор переиграл? В поисках тех-самых ощущений.

.

Но времена изменились. Компаниям нужны были новые игроки, а старые постепенно возненавидели бесконечное повторение одного и того же. И так все разработчики от мала до велика начали переходить на дерьмо-сервисы.

Быстрый Level-up. Сверхбыстрый Level-up. Level-up в один клик.

Оружие, навыки, броня? Вот получи те — прямо с неба.

Костюмчик розовой лягушки? На те лутбоксом по башке!

.

–.....Поискать какую-нибудь новую..?

.

На этом разработчике можно поставить крест. ..И желательно окропить святой водой.

Но что-то новое.....

"Самая сложная игра на планете." - он бессильно ввёл в строке поисковика.

И первым результатом оказался...сайт без имени — ни игры, ни разработчика.

.

–О!? Чивойто тут у нас? Игра, у которой нет конца, да? Хмм...

.

"Игра, у которой нет конца", "Игра, которая вам никогда не наскучит", "Игра с бесконечным количеством контента" — всякие лозунги, разбросанные по сайту так и щекочут воображение. Воображение алкоголика в винном магазине.

.

–Тэйкс, ясненько — "Мир меча и магии" на западный образец. Попробовать, что ли? Эм, установки не требует — всё прямо с сайта, да..?

.

Нужно же узнать насколько они там разбрехались со своими "бесконечными" лозунгами.

Поскольку установки не требуется, то он сразу перешёл на экран настроек.

.

–Для начала — уровень сложности. Лёгкий, Нормальный, Экстра и Ад. Хах, ну да — конечно. лЁгкий.

.

Похоже тут и уровень сложности есть — не так чтобы супер-обычно для онлайн-проектов. Тэйкс, даже подробное объяснение имеется для каждого уровня сложности. Посмотримс...

.

Лёгкий:

-Навыки приобретаются в 10 раз быстрее чем в Нормальном режиме. Навыки растут со временем.

-Можете получить до 3-х дополнительных случайных навыка при старте игры.

-Режим для тех, кто не любит трудностей и ненавидит гринд.

.

Нормальный:

-Самый обычный из режимов.

-Можете получить 1 дополнительный случайный навык при старте игры.

-Самый популярный и многочисленный из режимов.

-Если не уверены какой режим выбрать — этот режим создан специально для вас.

.

Экстра:

-Приобретение и развитие навыков требует в 10 раз больше усилий, чем в Нормальном режиме.

-Но в обмен вы можете для старта выбрать регионы, недоступные в Нормальном режиме.

-Вы можете выбрать 1 случайный навык при старте игры.

-Этот режим идеален для опытных игроков, которым Нормального режима уже недостаточно.

.

Ад:

-Приобретение и развитие навыков требует в 100 раз больше усилий, чем в Нормальном режиме.

-Нет предела роста. Поскольку случайные навыки заблокированы, вначале вы можете получить доступ только к навыкам вашей профессии. Отбрось надежду, всяк сюда входящий.

-Но если вы найдёте надежду даже в столь тёмном и беспросветном мире...то вы откроете одну истину. Этот режим — не более чем прихоть разработчиков.

.

Нормальный, Экстра, Ад — чем дальше, тем труднее получать и развивать навыки, сложней качаться.

Однако в обмен на это похоже сам предел развития увеличили...или убрали — смотря на сколько вы готовы верить обещаниям вшивых разработчиков.

.

–Ад, да? ...Ну что, взглянем на профессии?

.

Над сложностью он даже не задумывался.

Далее появился экран выбора профессий. Стандартных и приевшихся тут, конечно, море.

Мечники, бойцы, разбойники, торговцы, маги, "мудрецы", святые клинки, просто святые, и..."великие маги" чтобы это, мать его, не значило.

Похоже только с одним этим выбором придётся повозиться... Так, если кликнуть на профессию, то, похоже, высветится сложность.

.

–Немало — это да. Похоже от стартовой профессии зависит и уровень сложности на старте. Интересненько. Так вот чем "Великий маг" от обычного отличается...

.

Чем ниже их листаешь, тем всё более сильными и редкими они кажутся. И сложность профессии удобно помечена количеством звёздочек рядом с ней.

Для бойцов и мечников 1 звёздочка.

Святой меч с Великим магом 3 звёздочки.

Герои с Демонами 5 звёздочек, хм...

.

–...И что это вообще за выбор между Святым мечом и Мечником? Или Магом и Большим-и-тучным магом? Конечно все выберут Большого.

.

Ладно, для начала выберем мечника, а дальше там посмотрим. Далее идёт экран выбора "класса".

.

–Простолюдин, барон и граф. Тут даже король есть. Хмм, если так подумать...а что насчёт Святого меча?

.

Кенчи быстро нажал кнопку "назад" и выбрал соответствующую профессию.

.

–Крепостной, простолюдин, барон? Ясно — то есть чем лучше профессия, тем сложнее будет развиваться и тем хуже будет "класс".

.

Похоже если профессию Героя выберешь, то класс определяется случайно между крепостным и простолюдином.

.

–Ну что ж, чиво бы нам попробовать, м~? И мечников и магов я уже пробовал — на все вкусы и разных мастей. Может целителем побыть на этот раз? Хмм, если так подумать демонов я тоже, как бы, не выбирал. Крепостной Король демонов — звучит интересно. А, тут ещё какие-то есть…

.

Когда он уже собрался выбрать Омего-Короля демонов, он заметил что в самом низу ещё недоскроллил — там ещё что-то есть.

.

–Призыватель? Призыватель что, сложнее Героя с Омега-Демоном..? Хах?

.

В самом низу всего объёмного списка скромно примостился Призыватель. Сложность: 8 звёзд.

……Что?

Эмм, ладно, в любом случае — у Призывателя, похоже, единственного нет выбора. Ему суждено быть крепостным.

.

–Призыватель, да? Ни-ичо непонятно, но очень интересно. …На самом деле было бы круто призвать какого-нибудь Шенлонга[2] после долгой и упорной прокачки.

.

Он во много игр переиграл за свою жизнь — и не только онлайн. В одной из оффлайн RPG например был герой, что призывал существ из древнегреческой мифологии — вот это было круто.

.

–Ок, профессия Призыватель, класс Крепостной. Я буду единственным Крепостным с большой буквы на этой планете!!

.

Хмм, интересно какой тут редактор внешности персонажа придумали…

Но как ни странно он не увидел ничего кроме одной-единственной кнопки.

«Вы действительно хотите начать?»

Клик и высветилось сообщение.

.

[Призыватель ещё не был протестирован и до сих пор вы единственный кто выбрал такую

профессию. Вы всё равно хотите начать?]

.

–А? Не протестирован? Тогда какого чёрта вы его тут выставляете!? Хах, серьёзно…но так даже интересней. Ладно, хорошо — своими же руками его и "протестирую".

.

Без колебаний "ДА". Комнату 1 на 8 татами озарил потусторонний свет и она осталась пуста.

Ямада Кенчи исчез с лица этого мира.

.

.

.

.

.

[1]: Под "Дерьмовыми играми" здесь имеется ввиду вполне конкретный японский термин - □□□□ (Nuruge, Nuru Game, Kuso Game). Термин используется как в обиходе, так и в СМИ для обозначения игр, которые не приносят удовольствия даже по мнению самих игроков, но бросить они их всё равно не могут.

[2]: Шенлонг — дракон из Dragonball.

http://tl.rulate.ru/book/35136/763792