

## Глава 10. Часть 2. Эта игра просто охуенная!

Пока «Ещё Не Вечер» печатал всё это, в группу набежало ещё больше участников, что заинтересовались шквалом сообщений.

Среди них был и человек, из-за которого эта тема и появилась – «Свет».

Только что Чу Гуан читал медицинский отчёт, отсканированный инкубационной капсулой, поэтому не обращал внимания на сообщения в группе. Но закончив с этим делом, он сел он сел за компьютер в холле, дабы посмотреть, что они там обсуждаются и прифигел от количества сообщений.

Одно можно точно сказать, этот брат «Ещё Не Вечер» в общем всё очень хорошо описал, и даже те моменты «игры», о которых Чу Гуан даже не думал.

(Групповой мут был снят).

В следующий момент сообщения в чате полетели вниз.

«6666!» (п/п: 6666 – круто, невероятно, охренительно.)

«Ни хрена себе! Если эта игра действительно настолько крута, то я, блять, куплю десять копий!»

«Мне кажется это несусветной чушью».

«Точно чушь, +1! Я не поверю, пока мне не дадут статус игрока альфа-теста!»

Хотя среди членов группы было ещё много тех, кто не верил, что существует такая потрясающая игра, но было по крайней мере около десяти человек, что уверовали в описание игры.

Откуда Чу Гуану стало об этом известно? Всё благодаря заявкам на главной странице официального сайта игры.

После сообщений «Ещё Не Вечер», число заявок резко выросло с 11 до 25.

Свет: «Я сейчас был занят работой и не обращал внимания на группу. Брат «Ещё Не Вечер» рассказал почти все основные фишки игры, поэтому я просто добавлю пару слов».

Бросить Курить: «Чёрт! Брат Свет!!!»

(Наложен групповой мут.)

(«Свет» назначен админом группы).

А?

Его назначили админом?

Чу Гуан был слегка удивлён, но не придал этому значения и продолжил печатать.

«Прежде всего, что касается персонажа игрока и его характеристик. Как сказал брат «Ещё Не Вечер» свойства персонажей каждого игрока различаются, это можно посмотреть на респауне, т.е. в инкубационной капсуле, где игрок просыпается, или на официальном сайте».

«Штраф за смерть является не только КД в трое суток, но и потеря части прогресса, достигнутого до сохранения. Сохранение в этой игре осуществляется путём полного сканирования тела в инкубационной капсуле и извлечением образцов соматических клеток, что примерно занимает 1-2 часа, однако этот процесс происходит автоматически, после того как игрок возвращается в капсулу и выходит в офлайн».

«Мы рассчитываем внедрить механику быстрого показа характеристик персонажа до начала бета-теста, что повысит удобство игры, т.к. появится возможность в реальном времени видеть статус своего персонажа».

«Что касается настройки внешности и пола вашего персонажа..., мне жаль, но это невозможно».

«Точно так же, как невозможно принять решение о рождении, тело в игре определяется предварительно загруженной ДНК, поэтому если вы не удовлетворены внешним видом своего персонажа, вы можете рассмотреть возможность косметической хирургии или даже модификации тела протезами, которые будут добавлены в игру позже».

«Кроме того, уже с альфа-версии игры, игроки могут установить свои предпочтения по пяти характеристикам: сила, ловкость, телосложение, восприятие и интеллект. Для этого есть анкета на странице заявок».

«Если вы выберете силу, у вас будет больше шансов получить талант, основанный на силе, к тому же ваш персонаж будет иметь более высокие начальные показатели силы. Если вам без разницы, то можете выбрать сбалансированный тип».

«Что касается пола, то пол персонажа и пол игрока идентичны и не могут быть свободно установлены игроком. В основном это делается из соображений безопасности, различия в физиологии могут привести к проблемам с координацией. В то же время, возникает риск гендерного когнитивного расстройства и социального мнения, а это то, за что мы не готовы нести ответственность».

На самом деле, Чу Гуан не устанавливал эти правила.

Это были изначальные установки системы.

Похоже, что это связано как-то со сложной технической проблемой, в которой Чу Гуан ничего не понимал, только знал, что всё это работает так и никак иначе.

Ещё Не Вечер: «Ну чёрт! Я уже взрослый и могу подписать соглашение о возможных рисках!!! Т.Т»

(Админу «Ещё Не Вечер» выдан мут создателем группы на 10 минут)

Белый Старик: «Не перебивай!»

8-ми Бальный Шторм: «Верно, верно».

Десять Раз За Ночь: «Пожалуйста, просто заткнись».

Чу Гуан позабавило это, но он не стал съезжать с темы и продолжил строчить сообщения.

«Всё вышесказанное — это результат обсуждений на собрании руководства, что закончилось пару минут назад. Кроме того, на следующем этапе тестирования мы добавим игровую механику «Отношения»».

Десять Раз За Ночь: «Отношения?! В смысле?! То есть можно будет найти свою половинку среди НПС?»

(Админ «Десять Раз За Ночь» отправлен в мут создателем группы на 10 минут)

Красавчик.

Этот Белый Старик действительно непреклонный, он кидает всех в мут без лишних слов.

Это сэкономило ему много времени.

Чу Гуан был весьма толстокожий, поэтому продолжил печатать.

«Ты только и думаешь об этом весь день напролёт. На самом деле механика «Отношения» является оценением НПС игроков».

«Конкретное проявление заключается в том, что поведение игрока будет влиять на мнение НПС об игроке. Особенно для некоторых ключевых НПС. Если их отношение к вам будет достаточно высоко, то вы не только получите дополнительные награды от него, а также получите возможность получить скрытое задание или открыть скрытый класс!»

Скрытые задания!

Скрытые классы!

При виде этих простых четырёх слов у четырёх игроков альфа-теста потекли слюнки, пока они пялились на экран.

А их сердца запылали огнём.

Ради скрытых плюшек, они готовы были даже стать подлизами!

Но...

Им это, наоборот, нравилось!

Что плохого в том, чтобы быть подлизами\*?

\*П.П.: с кит. лижущая собака\*

Они же не собираются облизывать настоящего человека!

Это лизание НПС, лизание ИИ, не говоря уже о том, что это даст им немало плюшек.

Совсем не стыдно!

Всё ещё раз обдумав, Чу Гуану показалось, что он написал всё, что хотел, ему больше нечего добавить.

В настоящее время убежище было слишком бедным, а он, командир с пустыми карманами, не имел ничего, кроме большой группы бесплатных рабочих, и мог полагаться только на свой

нарисованный статус «альфа-теста», чтобы обманывать игроков.

«Ребята, у вас есть что спросить? Или что-то беспокоит?» - Чу Гуан хотел узнать, есть ли у самих игроков идеи получше.

Он был очень открытым человеком.

Если бы условия позволяли, он мог бы рассмотреть возможность принятия их идей. Если условия не позволяли, он мог дать им пустые обещания, что это будет добавлено в будущем, но неизвестно когда.

8-ми Бальный Шторм: «Есть! Это насчёт очков вклада, что именно они собой представляют? Это валюта? Или же опыт? Накопительные баллы?»

Это был ожидаемый вопрос.

Чу Гуан задумался и набрал ответ.

«Экономическая система игры всё ещё разрабатывается, наша цель - создать полностью реалистичную экономическую систему от производства до обращения, чтобы и игроки жизненных классов, и игроки боевых классов могли в полной мере ощутить удовольствие от игры».

«Что касается очков вклада, то понимайте под их значением специальную валюту для альфа-теста, которая в основном используется для тестирования текущей системы квестов».

«Помимо использования для покупки монет воскрешения, наша команда разработчиков также рассматривает возможность введения некоторых специальных наград, которые можно получить только за очки вклада в качестве вознаграждения для игроков альфа-теста».

Эти его слова были лишь нарисованной лепёшкой\*.

\*П.П.: ненастоящие, неправдивые, несуществующие\*

Что касается вознаграждения, Чу Гуан ещё не думал об этом, всё зависело от того, какие плюшки он получит от системы.

Однако в глазах игроков это заявление было совершенно иным.

Очки вклада можно использовать для обмена?

Другими словами...

Это лимитированное поощрение для альфа-тестеров!

Четверо игроков, которые уже прошли квалификацию для участия в альфа-тесте, были вне себя от радости.

Те, кто уже подали заявку на официальном сайте, но ещё не приступили к альфа-тестированию, также были приятно удивлены.

Что касается членов группы, которые с самого начала не верили в «игру с полным погружением в виртуальную реальность», то они, естественно, не изменили своего мнения из-за этих пары слов.

Однако.

Это не имело значения.

Пока кто-то верил в это, этого было достаточно.

«Уже поздно, я работал всю ночь, поэтому мне нужно поспать. Кстати, «Не Вечер», твоя рецензия хорошо написана, почему бы тебе не разместить её на официальном сайте? Теперь, когда на официальном сайте есть форум, ты можешь её там оставить, перед этим зарегистрировав аккаунт, а админ форума, как только увидит её – закрепит».

Этим админом, естественно, был сам Чу Гуан.

В настоящее время он был единственным во всей компании и выполнял функции как НПС, как разработчика, так и модера форума официального сайта.

«ОК! Я сейчас же сделаю» - Не Вечер, с которого уже сняли мут, оставил эти слова и отправился со скоростью света перематывать историю чата, чтобы скопировать свои сообщения об игре.

(Создатель группы снял со всех мут)

После снятия мута, чат затопило сообщениями.

Чу Гуан увидел, что довольно много людей добавили его в друзья, среди них были те, кто хотел получить статус альфа-тестировщика, те, кто хотел узнать побольше информации об игре, и даже те, кто хотел обучиться у него разработке игр.

Вопросов было слишком много, поэтому он не стал на них отвечать и просто ушёл в офлайн.

Просматривая четыре медицинских отчёта в своем компьютере, Чу Гуан вдруг неожиданно задумался и спросил.

«Сяо Ци».

«В чем дело, хозяин?»

«Ты говорил... что раз игрок может использовать инкубационную капсулу, то могу ли я также управлять клоном через инкубационную капсулу?».

«Эмम्म... не знаю».

«В смысле, блин, не знаешь???»

«Я просто ваш помощник, и в моей базе данных в основном всё то, что знаете вы. У меня нет записи об возможности использовать инкубационную капсулу управляющим, возможно... первый управляющий не разработал инкубационную капсулу, которую вы могли бы использовать?»

Чу Гуан как раз собирался спросить, почему, как вдруг он снова замолчал.

На самом деле, причину этого нетрудно было угадать.

Если предположить, что это убежище может выдержать стратегический ядерный удар, то в этой Пустоши не должно быть средства, способного силой вторгнуться в убежище.

Даже если с ним самим случится что-то плохое, он просто ляжет на дно, ожидая прихода следующего управляющего.

Посмотрев на Чу Гуана, который замолчал, Сяо Ци обеспокоенно пискнул.

«Хозяин?»

«Да ничего».

Чу Гуан, пришедший в себя, продолжал смотреть на отчёт о медицинском обследовании на экране компьютера.

Возможно, это было сделано для удобства понимания игроков, а может быть, это была проделка первого управляющего, но более 120 сложных данных о функциях организма были обобщены и сведены до пяти кратких пунктов.

А именно: сила, ловкость, телосложение, восприятие и интеллект.

«Сила» представляет собой силу мышц, костей и других тканей тела, указывая на базовую нагрузку игрока, урон в ближнем бою, дальность броска оружия и т.д.

«Ловкость» соответствует рефлексам и связана с временем реакции игрока, двигательной координацией и многими другими физическими показателями, что означает, что игрок с более высокой ловкостью более ловок в бою и чаще уклоняется от атак.

«Телосложение» выражается в жизненной силе и жизнестойкости игрока, в основном в плане восстановления здоровья после ранения, а также в устойчивости к аномальным состояниям и в иммунитете и т.д.

«Интеллект» — это не то же самое, что IQ или способность к логическому мышлению. Этот пункт в основном влияет на способность персонажа к обучению и скорости восстановления после психических состояний, а также на соответствие устройствам нейронного доступа. Персонажи с более высоким интеллектом способны одновременно управлять большим количеством устройств нейронного доступа.

«Восприятие» — это мера интуиции и проницательности: персонажи с более высоким восприятием более чувствительны к опасным ситуациям и чаще замечают скрытые подсказки и ловушки.

Оно также является одним из самых загадочных характеристик!

Все характеристики имеют базовое значение в 5 пунктов, которые могут колебаться в диапазоне  $\pm 2$  в зависимости от последовательности генома и физического состояния здоровья.

Хотя здесь не было инкубационной капсулы, предназначенной только для него, Чу Гуан все же нашёл запасное оборудование для медицинского осмотра на этаже B1.

Всё было так, как он и предполагал.

Он также обладал особой последовательностью генома, которую можно было обнаружить с помощью оборудования для медицинского обследования.

Только, к сожалению, в базе данных не было информации об этой последовательности, это было похоже на незапланированное существование.

Говоря игровым термином, это был путь, который «разработчики игры» никогда не закладывали в свою игру.

Это означает, что никто не знает, куда приведёт этот путь и каков будет результат.

Понимая это, сердце Чу Гуана почувствовало лёгкое беспокойство.

Но сильнее этого он был взволнован.

Возможно, слово «приключение» было выгравировано на его костях.

Он предпочитал следовать своим собственным путём, чем идти по пути, намеченному другими.

На основе результатов физического осмотра и формулы преобразования характеристик, оставленной первым управляющим, Чу Гуан сделал свою собственную панель статуса характеристик и использовал её в качестве чертежа, чтобы сделать копии для четырех игроков альфа-теста.

[ID: Чу Гуан]

[Последовательность генома: Управляющий]

[Уровень: LV.5]

[-----Основные характеристики-----]

[Сила: 8]

[Ловкость: 6]

[Телосложение: 6]

[Восприятие: 7]

[Интеллект: 6]

«Каждая характеристика в основном на один пункт больше, чем у игроков».

«Означает ли уровень LV5, что развитие последовательности генома у меня уже 5%? Похоже,

последние пять месяцев не прошли впустую».

Прогресс развития остальных четырёх альфа-тестеров был равен 0.

Ну не совсем полному нулю.

Например, «Белый Старик».

Его последовательность генома - «Сила», и благодаря частому использованию грубой силы, т.е. рубке деревьев, его прогресс в развитии увеличился на 0,3% за целый день, в то время как у трёх других игроков только на 0,1%.

Если бы Белый Старик продолжал рубить деревья в течение следующих двух дней, то он мог бы стать первым игроком, что достигнет LV.1.

Подумав об этом, Чу Гуан принял решение.

Конечно, он решил заставить четырёх игроков поднапрячься для ускоренной прокачки.

Это всё делается для их же блага!

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/44286/2028544>