

Проснулся Элдриан через несколько часов от голода. Живот заурчал сразу же как только он сел на кровати. Удивившись, Элдриан посмотрел на телефон и обнаружил что было уже два часа дня.

«Ох, я настолько устал?» – озадачился он, осознав, почему же он так проголодался. Перед сном он обычно много не ел, так, небольшой перекус – и он совсем не ожидал, что проспит так долго.

– Но было та-а-ак хорошо... – пробормотал он по пути на кухню. То, что он так долго спал, его раздражало – он планировал пойти встретиться с Эриком или сестрой, но теперь у него просто не хватало времени, разве только вернуться в игру позже... но этого он не хотел.

«Отправлю ей сообщение и спрошу, может ли она встретиться завтра и пообедать» – решил Элдриан, насыпая в миску хлопья. Настроения готовить что-либо серьезное у него не было. Он выбрал сестру, а не Эрика, потому что надеялся, что та предложит приготовить обед. Ему очень нравилась ее готовка, да и на домашнюю кухню очень уважал.

Залив хлопья молоком, Элдриан проглотил их в один присест и насыпал вторую порцию, которую съел уже медленнее, за компьютером, включив в качестве фона какое-то комедийное шоу.

Заморив червячка он, не отрываясь от просмотра, стал думать над тем что нужно сделать перед входом в игру.

«Сначала надо узнать, что испытали другие игроки. В ивентовом посте говорилось, что ивенты будут в каждом королевстве, и у каждого свой...»

Поставив шоу на паузу, Элдриан перешел на форум игры и обнаружил, что первая страница была вся заполнена жалобами. Разработчики же ответили всем скопом в первом закрепленном посте.

Элдриан с любопытством заглянул в него, желая знать, как же они будут справляться со сложившейся ситуацией.

Пост о целом объяснял что они (разработчики) предупреждали всех об уровне реализма и сложности. В посте они напоминали, что согласно контракту игрок должен быть старше восемнадцати лет или еще старше, если того требовали законы страны.

Также был абзац, в котором они обвиняли игроков в том, что те относятся к их проекту как к обычной игре.

– А чего так жестко? – озадачился Элдриан, обнаружив, что разработчики в качестве мер защиты сразу использовали контракты и даже обвинили самих игроков.

Прочитав пост, он заглянул в комментарии, которые больше напоминали отрицание вины. Только он начал погружаться в них, как заметил, что один из постов вылетел в топ и был закреплен кем-то из модераторов.

В нем приводилось заключение по произошедшему и назывался он "Что случилось с первым сюжетным ивентом?"

Этот пост написала группа игроков, которая любила копаться в данных и прочитала все комментарии. Они отметили жалобы игроков, а также обоснованные мнения с критикой или защитой.

Пост начинался с того, что в каждом регионе (или скорее королевстве) был свой квест, как того и обещал изначальный пост от разработчиков. Многие из них были очень похожи, но после изучения кучи тем авторы поста пришли к выводу, что были некоторые отличия.

На сама мелком уровне отличия были в типах монстров – или в том, что численность стай/орд была другой. Но отмечались и более значительные расхождения.

Элдриан был поражен способностью авторов поста к анализу в этой куче мусора. Все комментаторы хвалили авторов поста за объективность, но при этом жаловались на несправедливость игры.

В посте же продолжали рассматривать разных монстров, которые появились в игре. Так появился первый bestiary, которым игроки могли пользоваться. В этой части Элдриан обнаружил звероволков и лютоволков с которыми уже был знаком. Также давалось короткое описание, которое было составлено из сообщений других игроков.

Элдриан наше это описание очень скудным и единственным, в чем был согласен с авторами, это с тем, что монстры были очень подвижными. Но столь скудное описание было нормой, и он он знал, что со временем ситуация должна была стать лучше.

Авторы также сообщили, что они собираются вести каталог монстров и просили игроков сообщать о своих находках в этой теме.

«Вот! Я должен начать тему в которой буду собирать игроков для помощи НПС!»

Также он отметил другую важную мысль поста, которая касалась того, что ранг задания зависел от типа монстров. Некоторые игроки получали задания на охоту E и C рангов, а те, кто противостоял стае или армии, выполняли задания ранга B или A. В нескольких королевствах были замечены даже задания S-ранга.

Удивительно, но авторы поста даже оставили ссылки на другие посты, которые подтверждали эту информацию, позволяя читателям убедиться в ней своими глазами.

В последнем главном пункте поста рассказывалось о завершении задания, и механика наград показалась Элдриану вполне честной и лояльной. Как следовало из вывода авторов, если игрок активно участвовал в выполнении задания, то он получал стандартную награду – конечно, если задание не было провалено.

По мнению авторов, выходило, что если игроку удавалось нанести хоть какой-то урон монстру, то игра засчитывала это за успешное участие в задании, даже если игрок умирал сразу после удара.

«Эта часть должна немного успокоить большинство игроков», – подумал парень.

Пусть они и погибли, даже в качестве приманки, они все еще могли получить базовую награду задания. Элдриану казалось, что десять тысяч опыта и десять монет серебром было не так уж и плохо для приманки. Он надеялся, что игроки успокоятся после получения наград и не будут пытаться отомстить НПС.

Парень по ссылкам перешел в следующий пост, заинтересовавшись, как обстояли дела в королевствах с другими сценариями.

Сначала он выбрал ссылку на S-ранговый квест. Этот пост был создан одним из игроков королевства Инглас, и назывался «Начало падения Ингласа».

Игроки провалили задание. Пробежав глазами по тексту, Элдриан заподозрил, что любое королевство, столкнувшееся с заданием такого ранга было обречено на поражение. В отличие от Фаллоса, где была только орда монстров из жалких восьми тысяч волков, на Инглас напали пятьдесят тысяч монстров, а также организованная армия гоблинов.

Элдриан с удивлением прочитал про гоблинов, поскольку до этого даже не думал, что в одном предложении с гоблинами будет использовано «организованная». Но короткое видео от игрока подтверждало, что гоблины были действительно организованными.

В клипе продолжительностью несколько секунд игрок старался не умереть, и по верхнему краю его зрения виднелась армия. Он даже подрисовал круги, чтобы зрителям было проще найти гоблинов, поскольку большая часть игроков была заблокирована зверями. Звери представляли из себя какой-то подвид гиен, и, как в Фаллосе, имели свои вариации.

Большинство гоблинов носили плохую кожаную броню, но они держали строй. В центре находилось несколько всадников на гиенах, впереди шли копейщики, а в задних рядах держались лучники с короткими луками.

У Элдриана пересохло в горле. Как тут вообще можно было победить? Это задание было попросту невозможным, и заставило парня задуматься о рангах, которые присваивались заданиям.

Нет, сильными гоблины в видео не выглядели, но он уже понял, насколько обманчив может быть внешний вид, а еще они вполне точно походили на армию. Плохую, но армию.

Он дочитал пост до конца. Их королевство, во отличие от Фаллоса, отправило целую армейскую дивизию из пограничного города, и даже не расценивало это как тренировку.

Если верить тому, что слышал и предполагал автор поста, в армии было около тридцати тысяч НПС, а игроков насчитывалось всего 1700.

После этого Элдриан понял, что у игроков нет никакого влияния на ход битвы, даже если они будут по силе сопоставимы с обычным солдатом. Он пришел к выводу, что игроков слишком мало, чтобы что-то изменить, но также был уверен что НПС должны были выиграть.

Вчитавшись, он понял, почему этого не произошло. Армия, судя по всему, увидела, что возглавляют эту орду монстров гоблины и решила, что те тупые, а потому они не стали применять никакую тактику и встретили орду лицом к лицу. В результате чего гоблины их окружили, и вырезали магов и целителей почти сразу после начала битвы.

Элдриан мог только предполагать, как это было, судя по видео. В нем был бой от начала до самой смерти игрока, после чего никакой информации не поступало.

Еще раз просмотрев видео, Элдриан начал подумывать о том, что ему самому стоило начать записывать свою игру. Так будет проще делиться опытом и информацией, что он уже планировал начать делать. Он хотел помочь игрокам вырасти, чтобы они могли что-то изменить в игре, а не просто быть наблюдателями.

После этого двенадцатиминутного видео Элдриан уже сам хотел придушить командира армии Ингласа. Было ясно, что у него был комплекс превосходства, раз он бросил войска в атаку и даже не позаботился назначить заместителя.

Игроки не хотели следовать за ним, что было понято по их медленному продвижению, но кто-то закричал. Они знали, что умрут, если будут действовать поодиночке, и поэтому следовали за армией с надеждой на лучшее.

От этого видео у Элдриана мурашки шли по телу. Он насчитал пять альф только с точки зрения одного игрока, и у одного из них мех не просто был цветной, а словно переливался. Узор перетекал по его шкуре при каждом движении, но запись была слишком короткой, и подробно монстра рассмотреть не удалось.

В конце поста игрок описывал их текущее положение. Судя по всему, они застряли в осажденном городе. Если они пытались выбраться, то тут же становились едой для монстров. Город, перешедший в режим осады, теперь привлекал монстров со всей округи. Это подтверждалось кадрами одного из игроков, который смог забраться на стену и сделать оттуда снимки шести надвигающихся темных масс, которые явно были армиями монстров.

«Хренов ад!» – подумал Элдриан, закончив читать. Он осознал, что с этим в скором времени может столкнуться любое королевство, и что времени на подготовку могло совсем не оставаться.

Вернувшись к началу поста, Элдриан нажал на ссылку одного из королевств, где в качестве задания была охота.

<http://tl.rulate.ru/book/45792/2410887>