

"Для нас это больше, чем игра. Это место, где можно отдохнуть от суеты и шума..." – сказал Ли Му.

"Здесь всё такое настоящее: деревья, трава, цветы..."

"Реалистичные ощущения, живые NPC..."

"Если бы не игровая система и связь с Землёй, я бы решил, что я попал в настоящий мир меча и магии".

"Теперь я понимаю, что имели в виду разработчики, когда писали в описании игры..."

"Самая реалистичная, захватывающая и атмосферная фэнтези-MMORPG!"

"Они действительно хотели создать для нас настоящий мир..."

Ли Му, вздохнув, посмотрел на своих товарищей и усмехнулся:

"Кстати, вы вообще задумывались о том, чем мы тут занимаемся?"

Игроки переглянулись.

"Рубим деревья?"

"Подметаем полы?"

"Пристаём к NPC?"

"..."

Ли Му: '...'

Он бросил на Демасию неодобрительный взгляд и продолжил:

"Мы целый день занимались тяжёлым физическим трудом! В реальной жизни это называется – пахать как лошадь! Кому это понравится? Но посмотрите на нас! Мы, как идиоты, радуемся каждому срубленному дереву. Как вы думаете, почему?"

Демасия почесал свой красный ирокез и неуверенно предположил:

"Потому что здесь можно бегать голым и делать всё, что захочется?"

Ли Му: '...'

Он снова посмотрел на него с укором:

"Всё дело в погружении! Здесь всё настолько реалистично, что мы забываем, что это игра. Мы словно начинаем новую жизнь! В этом и заключается вся прелесть этой игры!"

Остальные игроки согласились с ним:

"Ли Му, ты прав! Я тоже это чувствую. А может, всё дело в красоте этого леса? Здесь я забываю обо всех своих проблемах".

"И я! И я! Иногда я думаю, как было бы здорово, если бы этот мир был настоящим... Магия,

приключения... просто мечта..."

Ли Му кивнул:

"Да, именно реалистичность делает «Королевство Эльфов» таким особенным! Разработчики – настоящие гении!"

"Но, Ли Му, а как же репутация с Элис?" – спросил Демасия.

Ли Му доел ягоду, выплюнул косточки и сказал:

"С репутацией NPC всё то же самое. Раз уж в этой игре главное – это погружение, то и к NPC нужно относиться соответственно. Это не обычная игра, где достаточно выполнить задание, чтобы поднять репутацию. Нужно общаться с NPC на равных..."

Ли Му поднялся и, повернувшись к костру спиной, чтобы создать драматический эффект, продолжил спокойным, мудрым голосом:

"Пока ты в игре, ты должен относиться к ней как к реальному миру. И ты должен уважать NPC, как уважаешь людей. Только так ты сможешь завоевать их доверие. Мне кажется, именно в этом и заключается замысел разработчиков, именно так работает система репутации".

"У меня 20 очков репутации с Элис, потому что я никогда не относился к ней как к NPC. Я всегда видел в ней настоящую жрицу природы и общался с ней с уважением. И она ответила мне тем же".

Игроки, выслушав Ли Му, всё поняли:

"Вот оно что!"

"Теперь понятно, почему, сколько бы заданий я ни выполнил, Элис всё равно холодна ко мне, и моя репутация с ней не растёт".

"Блин! Зря я тогда попытался потрогать её за волосы..."

"Демасия, ты как всегда отличился".

Ли Му, услышав, как игроки подшучивают над Демасией, обернулся и, широко улыбнувшись, сказал:

"Реалистичность, конечно, важна, но это не единственное, что мне нравится в этой игре".

"А что ещё?" – удивлённо спросили игроки.

Ли Му хитро улыбнулся:

"Разве вы не заметили, что в этой игре за любой труд есть награда? Выполняешь задания – получаешь опыт. Пусть и немного, но зато за каждое выполненное задание дают много... Чувство удовлетворения от проделанной работы – вот что главное в любой игре!"

Игроки закивали:

"Точно! Точно! Я тоже это чувствую".

"Когда рубишь деревья, опыт растёт очень медленно, но всё же растёт".

"Да, во многих играх можно прокачаться, если постараться, но здесь всё как-то реалистичнее, приятнее!"

"Да! Это идеальное сочетание реализма и чувства удовлетворения!"

"Так приятно чувствовать, как ты становишься сильнее!"

"Использовать магию – это просто кайф!"

"А боевые навыки! «Крестовый удар» – это просто бомба!"

"Да! Да!"

Ли Му, довольный тем, что игроки с ним согласны, широко улыбнулся.

"Именно так", – сказал он, открывая меню. "Сочетание реализма и чувства удовлетворения – вот что делает эту игру такой особенной. А ещё..."

Он сделал паузу, наслаждаясь нетерпеливыми взглядами игроков, и нажал на кнопку «Повысить уровень».

"Дзинь!" – раздался приятный системный звук, и Ли Му, окутанный сиянием, достиг 5-го уровня.

Он посмотрел на завидующих ему игроков и ухмыльнулся:

"А ещё мне нравится видеть ваши завистливые лица..."

"..."

"Ребята, простите, но я стал на шаг ближе к смене класса. Вам нужно поднажать!"

"Блин!"

* * *

Игроки веселились до поздней ночи.

Тела эльфов, как и человеческие, уставали, и низкоуровневым персонажам был необходим сон.

Игроки могли отключить в настройках игры усталость от недосыпа, но это не избавляло их от негативных эффектов, которые накапливались от переутомления.

Из-за усталости характеристики персонажа снижались, и в тяжёлых случаях это могло привести даже к смерти.

Поэтому большинство игроков, взвесив все за и против, решили отдохнуть. Они вышли из игры, чтобы восстановить силы, и планировали вернуться через несколько часов.

К тому времени в игре уже наступит утро, и можно будет продолжить играть.

Игроки зашли в построенные ими хижины, легли спать, и их сознание вернулось на Землю.

Ли Му тоже решил выйти из игры.

Выбравшись из капсулы, он посмотрел на часы и увидел, что прошло всего 4 часа. Казалось, что те долгие часы, которые он провёл в игре, были всего лишь сном.

Он сделал глубокий вдох, чувствуя прилив сил. Ему впервые захотелось играть в какую-то игру долго и всерьёз.

'Эта игра войдёт в историю!' – подумал он.

Ли Му включил компьютер, собираясь записать короткий обзор, основываясь на своих впечатлениях.

На этот раз он собирался хвалить игру на все лады!

<http://tl.rulate.ru/book/47336/1801531>