Цифра пользователей, что зарегистрировались в игре «Безграничный Мир», уже давно перевалила за миллиард. Весь игровой мир ждал, что будет еще один розыгрыш «Мифических» навыков, однако, этого не произошло. Мало кто догадывался, а еще меньше тех, кто знал, что происходит с «Безграничным Миром» на самом деле.

Ситуация с «Безграничным Миром» была таковой – игрой никто не управлял.

Когда был создан ИИ «Райян», который мог не только обрабатывать море информации, но еще и был личностью, привело создателя игры Ивашима к одному выводу – Абсолютное существо должно быть безликим, безэмоциональным и всесильным. Этому существу не должно ничего мешать – ни отношения, ни привязанности, ни эмоции, ни сложнейшие ситуации.

Все попытки Ивашима «оцифровать» себя, и навечно запечатать в игре, провалились. И к глубокому несчастью множества игроков – он погиб. Погиб, похоронив с собой множество тайн и ключей, которые могли бы помочь владельцам компании U.W. завладеть игрой. Однако, этого не произошло, а затем случилось самое страшное – игра превратилась в мировое достояние, которое никто не мог контролировать. В эпоху развитых технологий и роботизации, остановить распространение шлемов и капсул было нереальной задачей. Высшим эшелонам было проще свыкнуться с этим, и заработать на распространении того, что жаждал буквально каждый человек на земле.

Перед своей смертью Ивашим сотворил еще одно Чудо, которое назвал «Системой Безграничного Мира». Эта система заменила все то, чем занимался Райян, Фальш и многотысячная техподдержка. Но, в отличии от них, она не испытывала эмоций или раздражения. Кроме этого, Система формировала в автоматическом режиме множество локаций, миров, подземелий, квестов, НПС и т.д. и т.п.. Только с приходом Системы, «Безграничный Мир» стал оправдывать свое название, постоянно расширяясь и увеличиваясь.

Для более чем миллиарда игроков были созданы все условия, чтобы они не чувствовали себя ущемленными. Система перекрестных каналов для игроков уменьшала свое воздействие по мере необходимости, поэтому, множество игроков, даже находясь в одном городе, могли никогда не пересечься друг с другом.

С появление Системы, игроки будто ощутили, что игра перешла из режима «беты» в режим настоящей игры. Все те истории «первопроходцев», что выбивали сотни лучших вещей в одном подземелье, для них превратились в легенды, ведь им приходилось прилагать множество усилий, чтобы добиться хотя бы чего-то. Вещи со статусами «Редкий» и выше, понемногу превращались в настоящую редкость. Система упорядочила так называемые «Сэты» вещей, которые ранее выпадали без привязки к определенному уровню. Теперь, каждый игрок 100+ знал, что в БМ есть «пороги»: 100, 105, 110, 115, 120 и т.д.. Каждые пять уровней выше сотого, был комплект, который превосходил по параметрам предыдущий. Каждые 10 уровней был «уникальный» скрытый комплект вещей, который было очень и очень трудно достать. Появилось множество навыков, которые разнообразили игру, сделав ее еще более увлекательной и разносторонней.

Но, мало кто знал, что в момент событий с появлением «Отщепенцев», Система была на грани

краха. Только задействовав всю мощь вычислительных центров, зависших на орбите Земли, она смогла выйти из кризиса с минимальными потерями. И все это произошло из-за одного игрока – Джи. Этот игрок был наделен множеством вещей, которых не должно быть у игрока его уровня, класса и способностей. Этому игроку был «дарован» навык, который не должен быть настолько всесильным. Однако, в Системе было заложено «равенство» и «вседозволенность» игроков. Лишь использование взлома игры могло быть наказано! Все остальные, игровые способы – были доступны и разрешены.

Из-за одного игрока, Системе пришлось создать многомиллионные цепочки заданий, вещей, монстров и т.д.. Мало того, из-за этого игрока были заблокированы «Боги», которые на деле являлись самосозданными ИИ. Лишь один игрок, смог направить на себя 30% вычислительной мощности Системы, которая могла обслуживать миллиард и более игроков одновременно!

Этот игрок не был тем, кто мог бы выполнить те квесты, которые ему выдавали только из-за того, что он обладал мифическим навыком. Из-за этого были запущены несколько сценариев, которые не должны были быть запущенными еще несколько лет игры!

Мало того, этот игрок плотно взаимодействовал с другим игроком, который владел еще одним мифическим навыком, что делало их тандем еще более угрожающим для «краха» игры. Но, и этого было мало, третий пользователь мифического навыка так же был в хороших отношениях с Игроком Джи.

Невозможность рассчитать все варианты, привела к тому, что Системе пришлось начать создавать «суб-миры», в которые она могла бы забросить игроков. Эти «суб-миры» представляли собой закрытое пространство, из которого можно было бы выбраться только после того, как игрок обретал Силу, равную его навыкам и возможностям.

Каждый из пользователей мифического навыка, приводился понемногу Системой к телепортации в эти «суб-миры». Сложность данного процесса сильно усложнилась с появлением неофициальной «третьей» стороны.

Эта «третья» сторона, не могла быть сформирована и поддержана Системой в текущих реалиях. Это было из-за того, что в какой-то момент игрок «Джи» открыл расу «Олиш», которую игроки должны были открывать постепенно, примерно к 180-200-му уровню. Но, вышло так, что она была открыта в тот момент, когда основная масса игроков была 100-го, проходного, уровня. А, Райян, бывший ИИ, ответственный за расчет данных, был отвлечен тем, что в игре началось формирование «Темной» стороны. Системе пришлось заблокировать целый пласт игровой истории, превратив это в мифическую байку, рассказываемую НПС своим цифровым детишкам.

****

Где-то на Рейдовых Землях.

- Вечер. – сказал мужчина, использующий дорогую иллюзию костюма тройки.

- И вам не хворать. – ответил ему воин, на поясе которого виднелись два коротких меча.

- Меня интересует многократная смерть Джи. – сказал мужчина, доставая из кармана несколько десятков золотых пластин. – За каждую смерть отдельная плата в размере 100 миков. После 100-й смерти бонусом будет идти легендарная вещь на 100-й уровень.

- Сейчас, это будет реально только в ваших фантазиях. – покачал головой воин. – И прежде, чем вы начнете пальцы веером кидать, я объясню, что это будет возможно, но только через 3-4 месяца. Тогда мы будем готовы взяться за это и выполнить задание.

- Значит, и ваша артель «убийц», тоже не справится. – нахмурился мужчина.

- Я знаю, что вас сюда послали остальные, но ничем не могу помочь. – покачал головой воин. – Мы дорожим своей репутацией, а игра не даст нам шанса при разнице в 35 уровней с ним.

- Плохо. Этот топ слишком вольно себя чувствует. – мужчина в костюме цыкнул. – Через три месяца его смерть не будет иметь никакого значения.

- У нас есть возможность, ПОПЫТАТЬСЯ, его убить, но мы можем лишь зря потратить свое и ваше время. – сказал воин.

- Каковы шансы? – спросил мужчина нахмурившись.

- Они очень малы, как я уже сказал, разница в уровнях сильно сказывается на времени действия навыков, а так же шансе их прохождения по высокоуровневым. – пояснил воин. – Если вас интересует процент… То я бы сказал, что 5, ну, максимум 10%, что нам удастся это сделать.

- Понятно. Меня это не устраивает… - мужчина уже было собрался уходить, как в ответ ему тихо было сказано.

- Вы можете купить у нас одно 100% убийство Джи, но это будет дорого… Очень дорого стоить.

- Цена не имеет значения. – мужчина резко повернулся. – Главное донести послание, что ни у кого нет прав нарушать законы «Чайнатауна».

- Хорошо. Тогда, вот на этот счет должны быть переведены 10 миллионов. – воин протянул бумажку мужчине. – После поступления на счет денег, игрок Джи будет убит, и ему будет прислано ваше сообщение.

- По рукам. – мужчина пожал руку воина, забирая у того бумажку.

http://tl.rulate.ru/book/5222/442765