

Экстренные техобслуживания игры — дело обычное, как в VR-сфере, так и среди видеоигр с браузерками. С момента релиза на постоянной основе каждый день проводились тех-работы. Начинались они ближе к обеду — или просто в дневное время — и длились часа по три.

Однако последние трое суток выбились из графика. Да, как обычно, техобслуживание проводилось днем... и еще ближе к вечеру.

Недовольный таким раскладом король «Эстер де Баронии» написал на почту разработчикам Aposcalyps F. Они прислали ответное письмо: причин не объяснили, сказали «что так надо», а после и вовсе передали слово роботу-автоответчику.

В поисках ответа, мужчина проштудировал официальный сайт игры, твиттер компании — однако нигде не объяснялось, почему участились тех-работы. Он находил лишь постоянные твиты и сообщения о готовящихся техобслуживаниях — не более, не меньше.

Сам факт ухода игры на техническое обслуживание не злил мужчину, даже радовал — ведь говорит это об поддержке разработчиками игрового продукта, но... когда уже в пятый, а то и шестой раз за последние сутки приходится экстренно выходить из игры посреди сессии с ворохом заданий — у терпеливейшего человека силы воли не хватит сдержать злобу.

Да, быть может, игроков стало в разы меньше, мало кто заходит в Aposcalyps F — только существует неписанное правило среди игровых студий по отношению к пользователям, задротящим в их медиа-продукты. И правило это гласит: доставлять игрокам как можно меньше неудобств. Своими вечными «ушло на тех.работу» они посылают на три буквы последних игроков VRMMOSLG-проекта, они ставят крест на двух годах послерелизной работы над стратегией!

Да, собственно ручно губят проект, который рекламой да лозунгами пытаются возродить! Чистой воды абсурд!

«Делать нечего — придется выйти из игры.» — Король мощнейшего государства в мире решил выбрать местечко, откуда и покинет временно мир Aposcalyps F. Он во второй раз за десять минут вспорхнул с трона и неспешной походкой подошел к двери в тронный зал.

«Функция перемещения» позволяет ему без труда перемещаться от здания к зданию или от комнаты в комнату в пределах одного дома в подчиненном его государстве. Этакое подобие «Быстрого перемещения» из RPG-игр ему вовсе не нравилось — терялся эффект присутствия в мире — а потому зачастую, если оставлял тронный зал, где проводил большую часть жизни, он бродил на своих двоих по замку.

Огромные, изящно выполненные двери распахнулись автоматические перед ним. Любуясь проделанной работой мастерами-плотниками, он вышел в главный коридор. У дверей, охраняя проход в тронный зал, как статуи замерли два гигантских ящера, ростом сантиметров под двести. В лапищах те сжимали алебарды — острия оружия опустили вниз. При виде же короля почтенно поклонились

Сторожить помещение, где принимаются важнейшие решения на благо государство, король поставил «Ящеров-берсерков»: не самых сильных и не самых слабых демонов из обширнейшей своей армии. По десятибалльной системы оценивания, они на взгляд короля занимали твердую пятерку.

Монстров от одного балла до семи можно легко получить, самостоятельно сваять, используя игровые возможности. А вот оставшихся — от восьми баллов и выше — уже сложнее и каждому из них правитель «Эстер де Баронии» выдал тяжелую работенку за пределами государства.

— Благодарю за службу. — Похвалил мужчина ящера... на что тот промолчал.

Ни словесного приветствия, ни пожеланий «удачного правления»: ничего! Безэмоциональная и немая кукла выполняла только заданную ей задачу — охранять тронный зал. Каждый раз, как в первый, мужчина здоровается и прощается. Другие бы свыклись с мыслью, что подчиненные ими монстры молчат — однако он рассчитывал на изменения. И каждый раз, после первого молчания в ответ на приветствие, разочаровывается и замыкается в себе.

«Может патч выпустят... добавят возможность.» — Грезил он.

Угрюмо склонив голову, в гордом одиночестве, король дальше побрел по коридорам замка посреди захваченных владений. На каждом шагу, почти у каждой двери его поджидали одинаковые монстры-пустышки.

Серебристое сияние мифрила, из коего сделаны стены замка, било по глазам. Игрок тщетно пытался скрыться от них рукой — однако лучи, отражающиеся от стен нещадно лупили по лицу. Иронично усмехнувшись под нос, он дальше поплелся по выстеленному на полу красному ковру вглубь замка. Сияние, складывалось ощущение, на зло провоцировало мужчину. Бесишься, что придется выйти из игры? Вот тебе новая причина злиться!

Но мужчина не поддавался на провокацию.

Детский трепет рождался в его груди, всякий раз, когда он заглядывался, какое место забабал за время игры. Игрок много часов потратил на строительство: и не только замка, где отдает приказы подданным, а также простых лачуг и развлекательных заведений. Конечно, краше большинства зданий был и есть замок, пиками башен которых он касается небес.

Через открытую дверь мужчина выбрался на террасу. Отсюда открывался самый красивый вид на владения «Эстер де Баронии». Оперевшись руками на перила и чуть грудью перевесившись через них, он уставился на черты города, на то, как беспечно, следуя программе, зверолоуди, демоны и другие гуманоидные расы нелюдей работали под гладью голубого неба; как часть из них, служа под началом великого короля исполняли приказ «защищать округу».

«Куклы, повторяющие изо дня в день одно и то же. Ничем не лучше демонов, охранников замка и посланных на выполнение заданий. Они одинаковы в скупости действий...» — Убедился вновь

человек. Удрученный вздох сорвался с его губ.

Ощущение пустоты, одиночества, уже давно засевшего под сердцем, обострилось. Ни завоевания, ни решения проблем на благо жителей «Эстер де Баронии» — ничто не могло побороть одно единственное чувство... что окружающий мир фальшивый.

Тот, кого считают королем мощнейшего государства в Аposcalyps F, играет в VRMMOSLG-проект с бета-тестирования. Ему уже далеко за тридцать — и единственной радостью в жизни для него стала эта игра в виртуальной реальности.

Следующая часть 13 июля, приблизительно в 14:00 по МСК.

<http://tl.rulate.ru/book/53804/1515791>