

Круговорот.

Вряд ли найдется много людей, которые понимают значение этого слова. Но, уверяю вас, на сегодняшний день не найдется ни одного человека, который никогда о нем не слышал.

Я не говорю о русском переводе этого слова. Как вы уже могли догадаться, я имею в виду об "игре".

Прошло почти три месяца с момента релиза игры. Точная дата - примерно сто дней назад.

В действительности считать точную дату релиза не имеет смысла. Вы все равно не вспомните о том, о чем я говорил, когда вы ознакомитесь с этим миром.

Ах, конечно все, за исключением слова "Круговорот".

Кажется, прошел почти месяц? Время, когда число активных игроков достигало целых пятидесяти четырех миллионов.

В течение этого времени весь мир был занят обсуждениями о Круговороте.

Если вы думаете - 'Боже мой, какая игра может привлечь столько игроков?' - есть этому одно простое объяснение.

Виртуальная реальность.

Если до этого момента вы развлекались тем, что убивали монстров, управляя главным героем видеоигры с помощью каких-то клавиатур, то в <Круговороте> вы сами становились тем самым "главным героем", используя технологии виртуальной реальности.

Вы сможете окунуться в фантастический мир, полный приключений, своими собственными ногами! Как не быть заинтересованным этой игрой?

И я в том числе тоже так считал. В однокомнатной квартире размером с крысиный хвост, кто бы мог подумать, что я смогу почувствовать освежающий запах моря Линдурика.

Ах, кстати, Линдурик - это портовая деревня в <Круговороте>.

Была еще одна причина, по которой эта игра приобрела такую популярность, и заключалась она в...

транзакциях реальной жизни.

Да, я говорю о реализме между фантазией и реальностью, который не смогли имитировать даже самые глубокие фантастические новеллы.

Валюта в <Круговороте>, обычно называемая Золотом, приобрела почти такую же ценность, как и валюта реальной жизни. Причина этого была в том, что редкие предметы, которые в реальности были бы невозможны, приносили астрономические суммы денег.

Помню, я где-то слышал, что на аукционе в Круговороте была вещь, проданная почти за три триллиона* долларов в реальной валюте.

(* В цифрах 3 000 000 000 000, нереально по моему :/)

Многим это показалось способом обогатиться, вместо того чтобы наслаждаться игрой.

Я не был исключением.

Вместо мрачной реальности появилась новая возможность.

Чтобы погасить студенческий долг за два семестра, я отправился в Круговорот с оптимистичным настроением.

По сей день пользователи обнаружили три типа редкости предметов.

Обычный, магический, и редкий.

Поскольку пользователи были хорошо знакомы с этим типом игры, малый запас редкостей предметов не отпугнул их.

Но концепция именно этой была совершенно иной.

Обычные предметы, как следует из самого слова, были обычными предметами без каких-либо специальных эффектов. Их можно рассматривать как оригинальные версии магических предметов.

Магические предметы - с этого момента все и становится немного странным. Начиная с этой редкости предметы влияют на ваши "статы" или дают пугающие "баффы".

И последние, но не менее важные - редкие предметы. Честно говоря, никто не знает об эффектах редких предметов, поскольку никто с ними еще не сталкивался.

Поэтому в этой игре магические предметы имеют наибольшее значение.

Проблема заключается в их стоимости, вы не поверите своим ушам, если услышите.

Допустим, магический предмет - это аксессуар.

Да, это кольцо, которое надевается на мизинец. Если это кольцо увеличивает показатель "силы" на три пункта...

Тогда оно обладает силой, эквивалентной трем уровням заточки.

Теперь вы можете подумать, что три пункта в "силу" - это не так уж и много.

Но представьте, если бы вы могли носить это кольцо и иметь силу, эквивалентную боксерам-тяжеловесам.

Теперь вы, возможно, сможете определить значение этих трех пунктов.

Если кольцо с указанными статками когда-нибудь выпадет - при нынешнем курсе обмена - студент не будет беспокоиться о завершении образования.

Офисный работник сможет заработать сразу как за год работы.

Сразу после выхода игры магический предмет со статками был выставлен на продажу.

В результате ожесточенной конкуренции окончательное предложение составило 590 миллионов долларов.

Конечно, после того, как появилось больше магических предметов, цена упала. Однако их стоимость по-прежнему высока.

Если вам удастся заполучить один из этих магических предметов, вы можно сказать, обеспечены на всю жизнь.

Миллиарды игроков отправились в этот мир именно с этой целью.

Я думал, что если буду достаточно играть в игру, то смогу получить хотя бы один из этих предметов.

Если возможно, выпадет ожерелье со статками "регенерации", которые популярны в наши дни.

Если вы игрок как и я, вы бы поняли смысл регенерации здоровья. Магический предмет со

статами регенерации может стоить до сотен миллионов долларов.

С таким предметом всего за несколько секунд можно получить любой урон и уже в следующую секунду быть в порядке. Да, прямо как Росомаха.

В качестве примера можно привести известного стримера, который в то время был 5-го уровня, купившего кольцо регенерации за 300 миллионов долларов и сражавшегося с медведем голыми руками в качестве контента.

Эффект был очевиден. Даже если медведь царапал его когтями, если у него было хотя бы 1 здоровье, он полностью восстанавливался в течение нескольких секунд.

Кстати, если бы у вас был магический предмет, увеличивающий скорость, вы могли бы даже поставить мировой рекорд в беге на 100 метров. Тогда в игре было бы больше конкуренции.

А если бы у кого-то было несколько таких магических предметов?

Вы бы тогда могли на собственном опыте понять, почему многие игроки презирают "чрезмерно подготовленных" игроков.

В общем, причина моей тирады в том, что я пытаюсь получить один из этих предметов последние 2 месяца. Но все безрезультатно.

Хуже всего то, что эти два месяца я потратил на охоту на слизней. На данный момент слизи - единственный обычный монстр, которого может победить даже новичок.

Было бесчисленное количество дней, когда я голодал, чтобы охотиться на слизней. Лучше было работать на полставки.

В отчаянии я искал предметы, которые мог бы продать. Но единственными предметами, которые мне попадались, были тупой стальной меч и тряпичная кожаная ткань, которую все получают из туториалов.

Честно говоря, большинство людей, искавших магические предметы, как и я, находились в таком же затруднительном положении. Магические предметы, какими бы необычными они ни были, было очень трудно найти.

Чтобы подлить масла в огонь, когда я с энтузиазмом выполнял квесты, какой-то школьник убил слизня в Лундэбаруне и получил кольцо регенерации.

Как вы могли понять, большинство слизней в Лундэбаруне после этого случая никуда не делись.

Вскоре после этого я столкнулся с несколькими людьми, получающими магические предметы рядом со мной; это усилило мою мотивацию.

Но только избранные могли получить магический предмет.

<Круговорот> был известен тем, что его частота выпадения была аномально низкой.

Учитывая это, при одновременном количестве пользователей 8,8 миллиона и общем количестве пользователей 400 миллионов, даже 1% не претендовал на магический предмет.

И, что неудивительно, я не входил в этот 1%.

Я думал, что смогу стать особенным хотя бы в игре. Но эта надежда разбилась вдребезги.

"Конечно, не все рождаются счастливыми".

"Гостиница лазурная леди" - самая дешевая гостиница, в которой я останавливался в течение нескольких месяцев в Линдуруке.

Облокотившись на трактир, я размышлял о своем прошлом.

Я подумал, что если буду играть достаточно долго в течение нескольких месяцев, то смогу получить магический предмет.

И, продав его, я думал, что смогу погасить студенческий долг и продолжить образование. Вместо этого эта игра обманула меня, дав мне двухлетний перерыв в учебе.

"Я слышал, что какой-то парень купил 3 или 4 магических предмета и теперь является VIP-персоной многих гильдий... эхх..."

Я продолжал вздыхать.

В первую очередь, многие пользователи не фокусировались на приключенческом или охотничьем аспекте игры.

Поскольку валюта в игре почти такая же, как и в реальной жизни, работа по зарабатыванию денег в игре была такой же, как и в реальной жизни.

Быть чиновником в империи было то же самое, что работать на компанию AAA.

Кузнецы, чародеи, алхимики. Были пользователи, которые специализировались на ремеслах.

Были даже игроки, которые заключали контракты с неписью(NPC) или работали неполный рабочий день. Можно сказать, что в игре были более стабильные способы заработка, чем сорвать джекпот.

Некоторые даже открывали собственные магазины и разорялись.

Были даже телевизионные программы, в которых рассказывалось об успехах этих руководителей.

В других случаях реально существующие компании заключали контракты с компанией-разработчиком <Круговрота>, чтобы иметь магазины в игре.

Я тоже должен был усердно работать, как они. Я потратил два месяца впустую, и в моем инвентаре нет ничего, кроме 5 золотых.

В пересчете на реальную валюту это было почти 500 долларов. Но этого было почти недостаточно по сравнению с тем трудом, который я вложил в течение двух месяцев.

Честно говоря, я полностью потерял радость от игры.

Поначалу я был в восторге от моря изумрудного оттенка в Линдувроке, и то, что меня окружало, навевало мысли, наполненные ожиданием и весельем.

Но теперь я стал презирать это резкое море. Всякий раз, когда я выходил на охоту, я возвращался только с ранами. Раньше я стойко переносил боль, но сейчас я просто раздражался.

"Это сводит меня с ума!"

Я в гневе расчесал волосы. Я думал, что это ослабит мою ярость, но вид моих беспорядочных волос только больше меня злил.

Ладно, надо с этим завязывать.

Вот к какому выводу я пришел. Я собираюсь бросить игру и упорно работать в реальной жизни.

Но я не мог избавиться от этого чувства пустоты в сердце.

Если бы я только начал играть в игру от всего сердца, было бы мне лучше?

Ну, теперь это не имеет значения!

"Уйти ли мне? Инвентарь!"

Я открыл свой инвентарь, который никто не мог видеть, кроме меня самого.

Осталось 5 золотых. Я думал, что потратив это золото, я обрету истинное счастье.

Когда до меня дошло, я уже находился в центре парка Линдурика.

Соблазн алкоголя, который я не мог себе позволить, вкусный запах мяса и рыбных шампуров. Держа эти деликатесы в обеих руках, я шел через парк.

Я даже пожертвовал 50 серебра на концерт одного из пользователей.

В этот момент я услышал аплодисменты вокруг себя. Даже интерфейс сообщил мне, что моя слава возросла.

Я был в полном восторге. Я подумал, что наконец-то смогу насладиться <Круговоротом> по полному.

С оставшимися двумя золотыми я услышал толпу на углу парка.

"Черт! Еще один проигрыш!"

"Хахаха!"

"Сколько же их!"

"Ты так плохо играешь в азартные игры!"

Заливаясь смехом, в центре толпы я увидел старика, управляющего игорным магазином. По обе стороны от него стояли тяжеловооруженные наемники, охранявшие это место.

"Подходите, это самый ценный артефакт из глубин руин!"

Старик завлекал толпу,

"Мечтайте по-крупному и зарабатывайте по-крупному! Антиквариат за 30 серебряных, а 'идентификационный свиток' за 1 золотой!"

"Эй, а нас не обманывают?"

"Что! Не может быть, чтобы это были мошенники!"

"Хватит нести чушь! Я уже потратил 8 золотых, а это всего лишь мусор!"

Когда мужчина в гневе топал к старику, двое охранников остановили его.

С первого взгляда можно было сказать, что они были опытными. Непись или пользователь, они были полностью экипированы.

"Я просто хочу, чтобы эти антикварные вещи нашли своих владельцев! Если вы используете этот свиток идентификации на этих антиквариатах, вы сможете увидеть их истинную ценность! Никогда не знаешь, может быть, это редкий предмет!"

Другими словами, азартная игра.

Неопознанный предмет, с некрасивым внешним видом. Используя свиток идентификации, он мог восстановить предмет до его истинного вида.

Судя по всему, бизнес у него процветал.

Обычная идентификация никогда не превышала 50 серебряных. Вероятно, старик исследовал эти руины и набрал много антиквариата, чтобы продать его по дорогой цене.

Несмотря на это, причина, по которой люди были в восторге от этой авантюры, вероятно, заключалась в надежде стать частью 1%, как многие хотели, присоединившись к <Круговороту>.

"Подходи, выбирай!"

Ладно, давайте на этом закончим. У меня не осталось никаких сожалений. Забавно думать, что последнее, что я когда-либо сделаю в этой игре, это сыграю в азартные игры.

Во-первых, я был полностью пьян. Играя в эту игру, будучи пьяным, я понял, что это действительно лучшая игра в мире.

"Старик, я попробую".

Когда я вышел вперед, чтобы выбрать себе артефакт, толпа вокруг подбадривала меня.

"Оо! Еще один храбрый герой вышел испытать свою удачу! Вот, итого 1 золотой 30 серебряных!"

После того, как артефакт покинул руки старика, я покинул сцену. Позади меня слышалось разочарованное ворчание.

"Что? Разве он не собирался открыть его сейчас?"

"Испугался?"

"Наверное, он не хочет опозориться. Вот почему он убежал".

Оставив толпу, я пошел в сторону постоянного гостиницы лазурной леди. Место, в котором я останавливался последние 2 месяца. Место, в которое я никогда не вернусь после завтрашнего дня.

Я быстро вошел в свою комнату в гостинице. Странно, но алкогольный кайф быстро исчез.

Что ж, это само собой разумеется. Наверное, в этой игре я здоровее, чем в реальной жизни.

"Это было весело, <Круговорот>!"

Разговаривая сам с собой, я держал в руках маленький артефакт со свитком идентификации стоимостью 100 долларов.

"Анализ."

В ответ на мои слова артефакт начал разбираться по комнате.

Когда артефакт дематериализовался в черный дым...

"... х-хаа?"

из ее центра...

"Ч-что?!"

луч фиолетового света стал ярче и теплее лучей солнца.

"Это... это же..."

Наполненный волнением, о котором я и не подозревал...

"Подождите... это же..."

я смотрел, как дым материализуется в ожерелье.

<Вы получили предмет>

[Звезда Полоруна]

Тип: Ожерелье

Редкость: Редкий

Вес: 0.08 кг

Эффекты:

Сила + 7

Здоровье + 4

Скорость + 4

Интеллект + 3

Специальный эффект

[Звезда Полоруна] - регенерация здоровья в секунду +101

[Звезда Полоруна] - регенерация здоровья в пати + 43 (Форма: аура, максимальный радиус действия 250м)

История: Мой возлюбленный, моя вторая половина. Прежде чем уйти, я даю тебе свое благословение. Я молюсь, чтобы это ожерелье послужило лучом надежды в самые темные

времена.

От Арулин, жены главнокомандующего Полоруна из Лангерус Кавалькады.

<http://tl.rulate.ru/book/64252/1695931>