

Вечером Ван Дун с упоением ужинал в студенческой столовой вместе с другими учащимися. С завтрашнего дня он мог официально посещать занятия, и это не могло не радовать. Пока ещё у него не имелось здесь друзей, но и это не могло считаться большой проблемой, впереди ещё кучу времени и он обязательно с кем-нибудь познакомится.

- Эй, малец, чего ты медлишь?

- Хорошо, хорошо, не подгоняй меня! - Ван Дун понимал, что Господин Шутник с нетерпением ждёт заветной игры ещё с утра, и любая задержка сносит ему крышку, поэтому, как только доел он поспешил в Рай Снов.

Игра называлась РА или Practical Arena (Тренировочная Арена), и являлась самой популярной игрой в мире на протяжении последних лет. Только половина игрового контента было открыто для публики, о чём свидетельствовало полное название «Military Use METAL Fighter Practice Arena» (Тренировочная арена для бойцов «Металл»), система также использовалась военными в качестве учебной платформы для бойцов «Металл».

Корпорация DREAM вела длительные переговоры с армией о выпуске РА, но никто так полностью и не понимал вначале, зачем это нужно корпорации, так как из-за количества бюрократических проблем, с которыми им пришлось столкнуться, казалось, вообще не стоило в это ввязываться. Но как оказалось, игра действительно вышла на славу.

Существовали две основные лиги игры РА, в одну из которых входили простые пользователи, а в другую профессиональные пользователи, состоящие из учеников военных академий и солдат вооруженных сил Конфедерации. Эта система РА сэкономила Конфедерации значительную сумму денег, поскольку все государственные учебные заведения по всей Солнечной системе в итоге подключились к данной программе.

Существовала только одна проблема, к сожалению, из-за технических трудностей ни одно из учебных заведений, расположенных в Галактике Андромеды, ни были связаны с игрой через киберпространство.

Обычно обе лиги были объединены, если только военные не проводили свои специально закрытые от чужих глаз тренировки. Благодаря взаимосвязи между коммерческими и профессиональными игроками, новичок или так называемый «нуб» имел возможность встретиться с такими экспертами, как лучшие студенты военных академий и даже инструкторов. Однако подобное всё же случалось не так часто, настоящим мастерам боев нравилось оставаться неуловимыми. Восемьдесят процентов игроков, относящихся к обычным пользователям, назывались IPA, а остальные - профессионалы - назывались TPA.

Несмотря на то, что эти две лиги зачастую играли вместе, хитрые бизнесмены, работающие в DREAM, не могли понадеяться лишь на боевой энтузиазм обычных пользователей. В целях стимулирования продаж виртуальных костюмов «Металл» - игрового снаряжения, несуществующего в реальной жизни - они подписали соглашение с Конфедерацией, позволяющее IPA пользователям участвовать в качестве наблюдателей во время отдельных схваток между TPA игроками. Обычные игроки, ставшие одержимыми фанатами турниров профессионалов, не жалели денег на покупку внутриигрового снаряжения. Эта маркетинговая стратегия сделала систему РА чрезвычайно прибыльной игрой для DREAM.

К слову говоря, эта весьма прибыльная бизнес-модель системы РА стала выпускным проектом директрисы Саманты, когда она шла на степень Магистра Бизнес-Администрирования, и за который она, что не удивительно, набрала 100 баллов.

В киберпространстве между двумя группами игроков существовали очень чёткие различия. Имена обычных игроков были белыми, а у профессионалов цветные. Цвет зависел от их происхождения. Имена солдат с Земли писались синим цветом, Марса и Цереры – красным, а имена каэдианцев – фиолетовым, который также считался любимым цветом в их культуре. Но, как и в реальной жизни, каэдианцы осторожничали даже в системе РА, они едва участвовали в тренировочных боях, и в основном присутствовали просто как члены аудитории.

Хотя большинство людей используют псевдоним в Интернете, множество примерных учеников из академий S-класса предпочитали демонстрировать свои настоящие имена, так как это хороший способ заставить военных заметить тебя. Тем не менее, даже студенты, готовые проявить себя, скрывали свои тактики, ибо они были главной тайной каждого бойца «Металл».

Ван Дун вошёл в игру, и услышал голос системы, приветствующую его именем «Эйнхерий», он прекрасно помнил, что не оказался бы здесь, если бы его постоянно не теребил Мистер Шутник. Сам он, вернувшись с Нортонна, начал пренебрегать виртуальными играми.

«Настоящий бой означает жизнь или смерть, кишки и кровь, и, желательно, кровь загов» – думал он на этот счёт.

Ван Дун не задумываясь зарегистрировался в качестве бойца ТРА и, подключившись к лобби, в котором было больше всего народа, он услышал слова своего «наставника»: «Найди хорошего бойца и давай повеселимся! Быстрее!»

Ван Дун с сожалением посмотрел на призрака, так как тот оставался бесформенной тенью даже в этом неосязаемом киберпространстве.

- Не волнуйся, сейчас найдём...

- Леди и джентльмены, Сток выиграл девять матчей подряд, если он одержит победу в ещё одном бою, то сможет подняться на следующий уровень и получить доступ к костюмам «Металл» третьего уровня, найдётся ли соперник? – произнёс Модератор Системы, вызывая восхищённые возгласы.

Судя по изображению, появившемуся на виртуальной сцене, Сток являлся студентом Земли в возрасте двадцати лет.

Костюмы «Металл» в игре походили на те, что использовались военными в настоящих битвах, чтобы студенты привыкли к ним, прежде чем надеть их в реальной жизни. Подобно настоящим костюмам, в игре они также разделялись на шесть уровней.

Первый уровень, хотя и базовый, поставлялся с различными модификациями в зависимости от производителя, в целях соответствия различным типам воинов.

Второй уровень, служивший экипировкой для элит, тоже был массовым.

Между вторым и третьим уровнями происходил скачок в качестве, поскольку такие костюмы «Металл» изготавливались на заказ для офицеров вооружённых сил.

Что касается четвёртого, пятого и шестого уровней, данные костюмы встречались один на миллион, и часто оснащались новейшими технологиями, помогающими пользователю во время боя. Эти костюмы редко встречались и среди матчей ТРА, поскольку их владельцам, часто являющимся мастерами своего дела, было не до хвастовства перед новичками.

Существовал, однако, еще один уровень выше шестого, который считался зарезервированным исключительно для Эйнхерий, пока ещё никогда не замеченных в системе.

Конечно, всегда можно было перейти в лигу IPA, где костюмы «Металл» шестого уровня затопили онлайн-рынок, но они были просто фанатскими репликами, их не следует путать с настоящими.

Зная, что этот бой может быть единственным способом получить защитный костюм третьего уровня, прежде чем он получит диплом, Стоук был взволнован и нервничал.

- Кто же бросит ему вызов? - ещё раз спросил МС.

Многие бойцы колебались. Некоторые присутствующие игроки были более высокого уровня, чем Сток, если они выйдут на ринг, то не только получат дебафф\* на свой высокоуровневый костюм «Металл» в соответствии с правилами игры, но и нанесут вред своей репутации, показавшись остальным просто задирами.

ПП: Дебаф, дебафф от debuff — отрицательный эффект на вашем персонаже или его оружии, приводящий к снижению наносимого урона, наносящий урон окружающим, а иногда и вовсе убивающий. Дебафы или негативные эффекты - антиподы бафов.

- Давай Сток, давай!

- Ты справишься!

- Ты лучший!

Двадцать или около того подростков, сформировавших кольцо, подбадривали Стока, это, вероятно, были его одноклассники, ставшие свидетелями его восхождения.

<http://tl.rulate.ru/book/7118/146093>