

У меня уже давно возник вопрос. Почему главные герои комиксов и романов идут по трудному пути, даже если есть лёгкий? Если есть цель, которую ты хочешь достичь, разве не будешь использовать все средства и методы?

Собственно говоря, человек, который был в отчаянии, потом получал всё. То же самое я могу сказать и об играх.

Совсем недавно выпустили новую игру виртуальной реальности – Agas. Она создана на основе огромного технологического мастерства и получила признание во всём мире, быстро произведя фурор среди геймеров.

В результате, это не только очень весело, но также и дополнительный способ заработка. Как и другие геймеры, Сок Ву начал искать деньги.

Талант или переполняющая жадность? Конечно, это своего рода эгоизм. Сок Ву следовал за другими пользователями, повторял охоту и квесты, потому что это считалось нормой. Так, он столкнулся со скукой, чувствуя бессмысленное течение времени. Все больше и больше Сок Ву озадачивался ростом в игре.

Высокий доход. Слава.

Все желают этого, но почему всего так тяжело достичь? Потому что у них нет таланта.

Я хочу быть сильным.

— Если я хочу что-то получить... Это ведь нормально – воровать чужие вещи?

В этот момент Сок Ву понял: если главный герой всегда будет жить в убытке, он вскоре станет злодеем. Таким образом, можно было пользоваться другими, убивая дураков. С тех пор Сок Ву стал использовать любые средства и методы.

ПК. Командные убийства. И многое другое.

(Прим. пер.: ПК = Player Killer. Убийство игроков, что ниже вас по уровню.)

Исполняя такие “неуважительные” действия, он мог расти.

Штрафы? Нет, их было не так уж много. Однако всю оставшуюся жизнь его будут преследовать. Своими выходками Сок Ву не только потерял общий смысл игры, но даже превратил весь континент во врага, ведь, если ты умрешь, потеряешь всё. Поэтому пользователи старались не прибегать к ПК, но Сок Ву – другой.

Перед выбором между высоким выигрышем такого рода и наказанием он явно выберет первое. У него есть способности и талант, чтобы всё ещё держаться на плаву. Сок Ву был уверен – никто его не поймают. Поэтому он мог и дальше совершать бесчисленные убийства и пакости, продолжая превращать весь мир во врага.

Критика?

Конечно, её много. Но это лишь лёгкое фырканье.

Незаконно? Совесть? Зачем искать их здесь? Всё равно это лишь игра. Игровая компания устроена так, что ты в любом случае окажешься плохим, так почему бы не быть настоящим мудаком?

Поэтому критика оставалась за плечами Сок Ву.

* * *

Два года спустя. Где-то глубоко в горах.

— Эй, почему ты делаешь это со мной?

Мужчина с глубокими порезами упал и закричал. Тут к нему со вздохом подошёл черноволосый мужчина, стоявший напротив.

— Ублюдок, зачем спрашивать? Ты ведь и так уже всё знаешь.

— Мудак!.. Почему ты играешь таким образом?

— Ха, – черноволосый мужчина в капюшоне и маске усмехнулся. — Что плохого в лёгкой игре? Убив тебя, я просто получу все твои предметы и очки опыта. Так почему я не могу воспользоваться возможностью?

Текущая ситуация – типичный ПК. Убийство слабого игрока.

— Должно быть, такие ублюдки, как ты, никогда не поймут.

— Что?

— Самый сильный всегда зарабатывает больше всех. Конечно, я бы мог играть в одиночку, пытаюсь сделать всё самостоятельно. Так поступают все. Но ведь есть простой и прибыльный способ. Разве ты не знал?

Губы мужчины разлились в улыбке.

— Это кража вещей других людей.

Убивать других и забирать все, что у них есть, очень просто. Хотя, когда у игрока печально известная репутация, на него накладывался штраф. Но если у тебя есть талант, можно вынести всё.

— Правда ведь? Люди просто шли на работу, где им приходилось напрягаться. Мне же достаточно убить остальных и украсть вещи. Почему я должен держаться подальше от лёгкого пути?

— Но это бесстыдно...

— Да?

— Не убивай меня!

Рухнувший пользователь закричал, будто всё это - несправедливость.

— Черт возьми, если ты любишь такие простые пути, почему бы тебе не поохотиться на других игроков? Зачем тебе такой бездельник, как я?

— О чём ты?

— Но ведь я...

Толк!

— Я ведь сразу сказал, - черноволосый мужчина прервал разговор, ударив другого ножом в шею.

НР пользователя неумолимо уменьшалось. И когда шкала дошла до нулевой отметки, он улынулся.

— Даже если ты убьёшь маленького пользователя, опыт и предметы сразу перейдут тебе. И с точки зрения выгоды - лучше убить несколько мелких сошек, чем десятки мобов, ублюдок.

* * *

AGAS.

В настоящее время это игра, которая увлекла в виртуальную реальность весь мир. Жанр РПГ, фэнтези. Непревзойдённая свобода и обширный мир. Игра сразу же привлекла внимание геймеров по всему миру. Компания Rover, создавшая AGAS, смогла в мгновение ока превратиться в глобальную.

Десятки миллионов пользователей одновременно играли в неё каждую секунду.

[Вы убили другого пользователя!]

[Увеличение позора!]

[Известность: 1 000 001.]

[Достижение “1 миллион позора” выполнено!]

[Ваша дурная слава стремительно растёт!]

[Новое достижение. “Худший преступник”.]

Один пользователь первым поднялся до худшего ранга в истории.

Худший?

<http://tl.rulate.ru/book/75487/2262490>