

Форум

Перед глазами Су Хан появилась панель с информацией:

«Имя: Су Хан (аутентификация по реальному имени)

Уровень: 3 (опыт 5/30)

Профессия: повар (продвинутый навык, опыт 5/30)

Сытость: 360/360

Чистота: 360/360

Выносливость: 360/360»

Игра стала подсчитывать результаты, и спустя полминуты механический голос выдал:

— За пятнадцать прожитых дней вы получаете семьдесят пять очков. Вы также заработали дополнительные награды и можете выбрать две позиции из следующих вариантов: +5 очков опыта, медицинская аптечка (5 таблеток от отравления и 5 тюбиков мази от ожогов), +50 очков.

Немного подумав, девушка забрала первую и третью награды. Опыт был важен для выживания, а на очки можно закупаться в игровом магазине, так что аптечка не нужна. Тем более после этого уровня стало ясно – полностью рассчитывать на возможность покупки продуктов в самой игре нельзя.

Таким образом, её опыт увеличился до 10 из 30.

— Ваш уровень повысился. Приглашаем принять участие в следующем туре игры завтра, в восемь утра.

Произошёл автоматический выход. Су Хан зажмурилась от света, хлынувшего при открытии игровой кабинки, встала на ноги и сразу же решила посмотреть записи на форуме.

Самой обсуждаемой оказалась тема следующего содержания: «В игре появилась преступная организация. Кого призовут к ответственности?»

Автор делился собственным опытом. В его версии уровня кто-то отравил воду в первый же день, после чего выносливость писавшего упала до 52%, а затем его ограбили и убили! И это были далеко не все его претензии:

«У меня в переносном складе была куча припасов, я бы выжил хоть сто дней, спрятавшись в лесу или горах! А в результате меня отравили! Умер глупой смертью. Бред! Я требую, чтобы причастных наказали, а жертв воскресили!»

Несмотря на всё его недовольство, комментаторы под постом были другого мнения:

«То, что тебя так легко отравили, говорит лишь о том, что ты, по правде, не был так уж подготовлен».

«Это сетевая игра на выживание. Тут будет как ПвЕ, так и ПвП*. Это нормально, что ты попал под раздачу. Ты же не думал, что это одиночная игра?»

*П.п.: PvP (игрок против игрока), PvE (игрок против окружения) – термины, используемые в онлайн-играх для обозначения сражений с другими игроками, либо с управляемыми компьютером врагами.

«Игра имитирует реальность. Представь, что тебя отравили бы в жизни. Ты бы тоже сказал, что это нечестно?»

«А за что их наказывать? Они воспользовались ситуацией и выжали из неё максимум. Кто первый встал, того и тапки».

«Это игра на выживание, где ты находишь друзей и с ними преодолеваешь трудности, чтобы дожить до самого конца. Убить всех противников – тоже победа. Твои доводы вообще неубедительны».

Автор поста продолжал бесноваться: «Да вы чего?! С каких пор асоциальное поведение поощряется?!»

«Всегда есть те, кто думает, что игры сделают из людей кровожадных монстров. Ты можешь отличить реальность от виртуального мира? Это же игра! Убийство – её механика».

«Внезапно вспомнил свою маму. Когда она видела ужастики или стрелялки по телеку, то всегда говорила, что подобное ожесточает людей. Но я вот смотрел хорроры и играл в стрелялки, а всё равно вырос законопослушным гражданином».

«Ха-ха! Прямо с языка снял».

И только к двадцать пятому комментарию нашёлся единомышленник автора: «Сервер С23, да? Я тоже стал жертвой! В первый день была какая-то вакханалия, а на второй - система вообще сказала, что в живых осталось 117 людей из 1000! Для меня это был приговор».

«Мой сервер оказался нормальным. Я прожила на своих припасах до десятого дня. Но потом напали пираты, поэтому пришлось выйти. Короче говоря, прожить обязательные десять дней было легко, но не дальше».

«Я бы всех забанил! Это же просто тильт*, вот так в игре и появляются токсичные игроки».

*П.п.: Тильт - состояние психологического гнева. Поражение из-за неудачи воспринимается человеком как несправедливость, и игрок начинает агрессивировать, желая мести и пытаясь добиться справедливости. Но, в конечном итоге, разочаровывается в себе и заикливается на потерянных ресурсах.

«Звучит довольно опасно. Будут ли официальные комментарии от разработчиков?»

«От них до сих пор ни слуху, ни духу».

«Так пусть полиция поговорит с жертвами и предъявит обвинения компании».

«Да ты хоть понимаешь, что пишешь?! Из-за отравления В ИГРЕ арестовывать людей? Не носи ерунды, в мире и закона-то такого нет. Дождись хотя бы, пока отравитель в реальности что-нибудь учудит, прежде чем натравливать на него полицию».

«Ты просто не был на нашем сервере. Кто-то решил использовать отравленную воду для тушения пожара, и в результате мы все умерли в облаке ядовитых испарений. Это вообще ни

разу не честно».

Участники спора разделились на две группы и продолжили препираться, так и не придя к единому мнению, пока в теме не появился администратор игры: «Мы произвели проверку и не обнаружили нарушения правил на сервере C23. Просим воздержаться от дальнейших жалоб».

Другими словами, игра одобрила подобный подход. Кто-то сразу начал уповать на то, какой негативный пример они показали детям, другие говорили, что это всего лишь игра.

Сто двадцатый комментарий снова был от администраторов: «У игры существует возрастное ограничение. Только люди старше 16 лет имеют право на участие. Игровой процесс не подразумевает наличие детей».

Недовольные нашлись и тут, но больше администрация комментариев не давала.

— Ещё бы они начали судебные тяжбы, – фыркнула Су Хан и продолжила чтение.

На странице высветился пост о «великом секрете успеха». Заинтересовавшись содержанием, девушка открыла тему, но вместо истории успеха наткнулась на крик отчаяния.

«Я весь конец предыдущего уровня собирал украшения и драгоценные камни, чтобы продать их подороже на следующем. Думал, что наконец-то нашёл ключ к успеху. Но кто же знал, что в двери поменяют замок! Круизный лайнер без магазинов, кто бы мог подумать! Долой деньги и мои старания!»

— Пха-ха-ха, – не сдержала хохота Су Хан.

Её смех разделили и другие пользователи, которые, вроде, и соболеznовали автору, но в то же время не могли сдержать смеха от иронии ситуации.

«Зачем он делится своим знанием сейчас?»

«Меня убили в самом начале игры! Мне этот ключ к успеху уже без надобности!»

«Спасибо за новый трюк. Поверь, однажды я заставлю твою стратегию работать».

На это автор уже ничего не ответил. Наверное, пребывал в депрессии.

— Как-то по-детски вываливать свои фишки сразу после смерти, – вздохнула Су Хан.

О какой здоровой конкуренции тогда могла идти речь?

Некоторые игроки обсуждали и другие аспекты игры:

«Сложность добычи ресурсов я бы расставил так: инструменты>средства гигиены>вода>еда. Инструменты и средства гигиены невероятно важны для выживания».

«Да не больно-то я вижу разницу...»

«Ну, это мой опыт».

«Вода нужна меньше, чем инструменты? Ложь! Дайте мне еды, воды и мыла, и никакие инструменты мне будут не нужны».

«Ну, это уже подмена понятий».

Другие заламывали руки и рассказывали о своём трагичном опыте:

«Я, наверное, глупец, но в начале игры из-за всего трёх опций в профессии думал, что их в целом три в игре. А потом встретил игрока с другой профессией и даже спросил у него, где это он смог устроиться на работу... До сих пор стыдно!»

«Пфа-ха-ха-ха, в игре много профессий! Просто изначально рандомно даётся на выбор только три».

«Всё познаётся с опытом! Я ювелир. Иногда мне выпадают золотые слитки в 20 грамм, которые и 500 бей не стоят, а иногда - камни ценой в сотни тысяч. Вот и думай: удачно ли выбрал себе профессию».

«В Европе на выбор давали профессии одна другой краше, а на африканском сервере можно было выбрать только повара, повара или повара. О, да, честное распределение ролей...».

«Меня буквально вынудили на эту профессию, и, когда друзья спросили, почему я не выбрал ничего лучше, мне хотелось расплакаться».

Су Хан быстро пролистала оставшиеся посты, но более не нашла полезной информации. Кроме того несчастного игрока своими секретами больше никто не делился.

Спустя некоторое время появилась официальная статистика:

«В третьем раунде приняли участие 15,7 миллионов игроков. 8,95 миллионов смогли закончить испытание. Выбыло 43%. Данный показатель уменьшился по сравнению с предыдущими раундами».

«КАК 310 игроков смогли прожить 15 дней? Это невероятно! Я хочу знать все подробности».

«Как же я далёк от них...»

— Триста десять... – кивнула Су Хан сама себе и уже хотела закрыть форум, когда появился запрос на добавление в друзья.

Нажав на уведомление, она развернула чат с Чжун Жуем. Парень написал только одно слово: «Команда?»

Девушка на мгновение зависла – она уже и забыла о договорённости. Приняв его в друзья, Су Хан подала заявку на игру в команде. Спустя пятнадцать минут её одобрили. Теперь они всегда будут начинать на одном сервере. Система оповестила: «Вы и ваш партнёр попадаете на один сервер, но появляетесь в разных местах. В течение игры вам придётся отыскать друг друга».

А вот это плохо...

<http://tl.rulate.ru/book/78141/2971412>