

Глава 2: Трудный Выбор.

Чет... Рик закусил губу.

Это была какая-то жуткая и серьёзная хрень...

Тот факт, что всё это уже происходило, заставил так много ранее глупых идей казаться неожиданно правдоподобными. Это было, как когда вы думали, что не сможете нанести себе вред курением, а потом, кто-то из ваших близких умер из-за него... Это был новый вид осознания.

После того, как Рик сидел и смотрел на экран ПК в течение почти целого часа, ему, наконец, пришлось остановиться и принять факт того, что всё это на самом деле было правдой. Сколько бы он ни ломал свой мозг в поисках ответа, никакой информации, чтобы продолжать, не было. В будущем он будет следить за этим, но в настоящий момент, единственное объяснение, которое у него было, это синдром внезапной смерти и путешествие во времени. Всё было слишком... реальным.

Даже еда в холодильнике всё ещё была хорошей... ГРРРР

Пробурчал живот Рика. Ему нужно было позавтракать до его экзистенциального кризиса.

После привыкания к жизни в гораздо более приятном месте, было немного неудобно, передвигаться по этому крошечному пространству, которое он должен был называть кухней в своей убогой однокомнатной квартире. Но, по крайней мере, этого было достаточно, чтобы сделать себе яичницу. Рик провёл свой завтрак, перебирая различные статьи в Интернете, чтобы освежить свои воспоминания о текущих событиях.

«Это немного отличается от того, что я помню», - пробормотал он себе за чашкой кофе.

Хотя его память не была идеальной или что-то ещё, но он так же и не был забывчив. Казалось, что между этой реальностью и его предыдущей, были небольшие различия. Большинство событий были одинаковыми, но порядок времени был немного другим.

Особенно хорошо это видно на его платёжной книжке с работы. Он работал регулярные часы в мини-маркете в ночную смену, поэтому он получал почти такую же сумму каждые две недели. Этот номер долгое время был выжжен в его голове, но когда он посмотрел на эти временные сроки, сумма, которую он заработал, была немного больше. Эта разница была, только, в двадцать или около того долларов, однако, это было последовательно во всех его чековых депозитах.

У Рика не было никакого способа узнать, что вызвало эти различия, но он предположил, что из-за того, что его отправили назад во времени, исходной последовательности событий, был нанесён незначительный ущерб. Это было как, добавить капли воды в уже заполненное ведро. Независимо от того, насколько небольшой была капля, при падении, она должна была создать небольшую рябь.

Если научно-фантастические книги и научили его чему-либо, то позже, это, безусловно, вызовет серьёзные изменения. Не говоря уже о его собственной способности суетиться с течением времени, даже если он сделает всё, как в прошлый раз, через шесть лет он всё равно может смотреть на совершенно другой мир.

«Ну, не помню, чтобы, раньше, я когда-либо выигрывал в лотерею, так что нет никакого способа злоупотреблять этим. И играть с фондовым рынком... Я понятия не имею, как это вообще работает... Я не умею делать ничего, кроме как играть...»(Прим.пер.: То чувство, когда даже этого делать не умеешь.)

Рик вздыхал каждый раз, когда исключал одну «стратегию кражи денег путешественника во времени» за другой. Единственное место, где он имел реальное преимущество, это игра, Мир Мечты Онлайн, и, конечно же, он уже думал об этом. Если в прошлый раз он смог сделать себе состояние, даже, пробираясь сквозь все преграды то, что можно сказать о нём сейчас, о человеке, который имеет несколько лет форы и годы передовых знаний? Если его предыдущая попытка была изнурительным путешествием по пустыне, то на этот раз, это можно считать приятным походом в горы?

«Ну и что?»

Рик уже однажды покориł игровой мир, и посмотрите, как для него это обернулось! Рик изо всех сил старался не думать об этом всё это время, но, когда воспоминания о том, как его друзья повернулись к нему спиной, всплыли в его голове, его тело начало бесконтрольно дрожать.

Слишком много времени играет? Слишком много внимания к игре? Даже если бы сейчас у

него был шанс вернуться и исправиться, он бы этого не сделал! Безумный геймер, Рик Нельсон, был тем, кем он был в душе! Если эти ублюдки отвернулись от него из-за чего-то подобного, это будет происходить, только, снова и снова, независимо от того, как часто он будет возвращаться во времени! Тёмная правда этого мира уже подняла свою уродливую задницу и оставила огромную дыру на всём протяжении его сердца!

Даже без его помощи, в прошлой жизни, Адриан и Элизабет всё ещё были игроками Топ уровня с почти непревзойдённым мастерством. Они, несомненно, снова будут в игре, ползти обратно через свой путь к вершине! Вся Гильдия, Альянса Алебастры, всегда была идеей Адриана! Рик был всего лишь подставной фигурой... Король-марионетка...

Это могло показаться мелочным, и даже у Рика была эта мысль в голове. Он мог так же легко простить эту обиду, но другой менталитет быстро раздавил эту идею. Какой смысл заключался в возвращении во времени, если у тебя не было того, что ты хочешь изменить!? Разбогатеть, помогать миру, менять ход судьбы... Всего этого можно добиться, пока у вас есть стремление.

Но...

Всё это было пустым звуком, если у этого человека не было надлежащего желания, и сейчас единственное, чего хотел Рик, это...

«Мсть!», Рик выдал слабую улыбку: «Я воспользуюсь этой возможностью, чтобы отомстить!»

С этого момента, единственное, ради чего Рик Нельсон будет жить, это, чтобы увидеть, как эти ублюдки катаются по земле у его ног! Через шесть лет, он разрушит всё, чего они добьются, и будет смотреть, как они молят его о пощаде!

Как безумный геймер, Рик сразу же приступил к разработке своего плана. Прямо сейчас, всё, что ему нужно, чтобы начать работу, это подключение к Интернету!

Хотя, Мир Мечты Онлайн, и была первой VRMMORPG, достигнувшая ужасающего успеха в создании автономного виртуального мира, но это не значит, что это была первая игра виртуальной реальности на рынке. Сама технология Lucid Lock, существовала уже на протяжении, довольно, долгого времени, что позволяло любому, превратить свой спокойный ночной сон в фантастическое приключение или душераздирающую драму!

Всё это имело смысл только, если разработчики игр смогут обойти уже имеющиеся технологии, ведь, в конце концов, они же не были электронщиками! Компания, создавшая эту игру, изначально была южнокорейской и, если Рик правильно помнил, то количество денег, необходимых для такого предприятия, было, довольно, трудно заполучить. Инвесторы со всего мира были вовлечены в создание "Мира Мечты Онлайн", а это означало, что международный релиз игры должен был состояться в день её запуска.

Хотя сама игра имела крутую ценовую точку и скромную абонентскую плату, она всё ещё была доступной для потребителей среднего класса. Те, кто управляет этим шоу, получают большую часть своих денег на обмене валюты и комиссии за торговлю предметами, взяв по 2% от каждой совершаемой сделки. А это составляло около 2% от триллиона долларов, меняющих носителей каждый месяц! Прибыль была настолько ошеломляющей, что, если бы только одна компания получила столько, то это могло бы вызвать у всего населения мира чёрную зависть. К счастью, инвесторы были профессионалами, которые знали, как управлять таким количеством денег с помощью различных мировых правительств.

Для такого одержимого игрой парня, как Рик, забивать голову такой информацией, было слишком излишне. Всё, о чём ему нужно было, сейчас, думать, это о самой игре и о свершении его дьявольских планов в сфере Мира Мечты Онлайн.

К счастью, ему не нужно было делать что-то, настолько, глупое, как стоять весь день в очереди, чтобы получить игру. Рик мог просто загрузить необходимые данные в свой шлем Lucid Lock прямо из интернет-магазина. Он даже мог получить бонус за предварительный заказ, который он изначально пропустил, хотя это и была только куча косметических опций, которые разблокировали некоторые дополнительные настройки персонажа и бесполезный титул для хвастовства.

Рик работал ночью, но это не значит, что он потратил впустую своё утро. Ну, если рассматривать видеоигры, как нечто иное, чем простой мусор. Lucid Lock так же хорошо влиял на ваше тело, как настоящий ночной сон, но, его постоянное использование, приводило к психическому истощению. Не каждый мог выдержать напряжение, чтобы жить другой жизнью во сне 24/7. Это была уже известная проблема с технологией, и специалисты по снам предложили по крайней мере два часа традиционного отдыха, прежде чем переключиться на Lucid Lock.

Этот показатель имел тенденцию кардинально меняться с течением времени...

Поскольку обычно он добирался домой около 6-ти часов утра, Рик спал два часа, после чего употреблял немного еды и кофе, а затем, в 9 часов утра заходил в Lucid Lock. Первоначально, прежде чем остановиться, он играл в игры всего шесть часов или около того, но это число начало стремительно расти, когда он втянулся в Мир Мечты Онлайн.

В конце концов, он сможет покинуть мини-маркет и превратить Мир Мечты Онлайн в свой полноценный рабочий день, останавливаясь, только, чтобы позаботиться о себе и собрать новости с форумов. Через год, после того, как Мир Мечты Онлайн начал поглощать всё больше и больше населения мира, создатели Lucid Lock выпустят новую модель, которая исправляла проблему психического истощения.

После этого Рик станет настолько поглощён игрой, что начнёт игнорировать всё остальное. Пройдёт год, и его здоровье быстро упадёт. Он заболеет и ослабнет. Ему даже пришлось провести много времени между больницей и реабилитационными клиниками, чтобы выздороветь. Хотя это сказалось на его игровом времени и действительно сократило его, после этого он начал строгий режим тренировок, чтобы оставаться здоровым во время игры. Это была огромная часть его возможного успеха.

«Мог бы начать и пораньше...», Рик съёжился от этой мысли, составив себе рацион питания и добавив физические упражнения к своему планированию умственных способностей.

Хотя, возможно, его разум, и перенёсся назад во времени, но его тело по-прежнему было в форме изящного тощего парня, которым он был шесть лет назад.

Прямо сейчас, это была битва банковских счетов. Рик никогда не скупился на свои деньги, когда речь заходила о играх, и факт того, что он бросил колледж, означал, что у него действительно не было высокооплачиваемой работы. Если он уйдёт с работы, его сбережений хватит, чтобы прожить на них примерно месяц, и, посмотрев по сети, он узнал, что Мир Мечты Онлайн выйдет примерно через неделю. Это было немного раньше, чем в его прошлой жизни, но в конечном счёте это было хорошо для Рика.

Обмен валюты не будет доступен до тех пор, пока не будет превышен 10-й уровень и не будет завершён квест изменения специализации. Верный корейскому игровому дизайну, гринд в Мире Мечты Онлайн был жестоким. Не только прокачка требовала абсурдно большого количества опыта даже на низких уровнях, но и штрафы за смерть были до абсурда разрушительными.

Этот алгоритм имел прямое отношение к уровню игрока, но обычно это приводило к снижению уровня на каждые сто уровней игрока. Игрок 100-го уровня потерял бы хотя бы один уровень, в то время как игрок 200-го уровня потерял бы 2 и так далее. Для каждого нового уровня требовалось всё больше опыта, поэтому на 300-ом уровне потерять 3 уровня было, как потерять часть вашей собственной души!

В своей прошлой жизни, он был 319-го уровня, и это был самый большой уровень на тот момент. Его агония была понятна. При запуске максимальный уровень будет только 200-м, но новые релизы контента неуклонно толкали его вперёд, в конечном итоге представляя Божественные Архетипы и исторический «Квест», на убийство Бога Резни Ахиллеса.

«Я должен быть в состоянии достигнуть 10-го уровня за неделю, но обмен не начнётся, пока не потянутся остальные игроки... Это должно дать мне достаточно времени, чтобы достичь 13-го уровня или около того... Но...»

Не зная, как функционирует система опыта в Мире Мечты Онлайн, прокачка будет медленнее, чем предполагалось на несколько дней. Рик, с другой стороны, знал об игре практически всё! Если он намеревался следовать по своему старому пути, он мог легко оставить остальных игроков в пыли! С секретами, которые он знал, двух недель было более чем достаточно, чтобы заполнить его банковский счёт.

«На этот раз, я должен идти один...»

Никоим образом Рик не собирался следовать по стопам своего прошлого и снова попасть в ловушку, чтобы стать обычной марионеткой! Многие из последующих квестов в игре потребуют огромных затрат энергии от огромных групп игроков, называемых Гильдиями. Без Гильдии было почти невозможно выполнить любые более сложные испытания. Практически никто не был освобождён от этого правила, даже игроки Божественного уровня.

Теоретически, можно было получить Архетип Бога без помощи Гильдии, но игрок, о котором идёт речь, будет быстро выслежен и лишён всей власти, если у него не будет большой поддержки. Проблема в том, что Рик просто не подходит для гильдии. Забудьте о попытках завести новых друзей, он даже не знал, как ему удалось это в первый раз!

Да и потом, был риск другого предательства...

«Люди - это проблема... Но в игре есть только два класса, которые могут играть в соло...»

Рик уже решил эту проблему в своём уме, но его сердце немного не желало этого принимать.

Некромант был типом магического класса, который мог вызвать огромное количество нежити, что сделало их способными к соловому контенту, который первоначально был зарезервирован

для групп игроков. То есть, если они были достаточно квалифицированы. Однако, у Некроманта был один большой недостаток. Он был ужасен в PvP! Хотя он был бесспорным чемпионом PvE, Некромант был бы разорван в клочья опытными игроками.

Большинство нежити были тупыми и могли выполнять только самые простые приказы. Только у более продвинутой нежити был сложный ИИ, у такой, как Вампиры и Рыцари смерти, но они были ограничены в количестве. Более того, у всей нежити была сильная слабость к Святой Магии! Группа священников и рыцарей могла легко разорвать орду Некромантов на куски.

«У этого ублюдка Адриана, даже, был Архетип Белого Рыцаря...»

Белый рыцарь был архетипом героического уровня, на один шаг ниже архетипов божественного уровня, который специализировался на святой магии и защите. Хотя эта сила не могла сравниться с его предыдущими способностями Бога Войны, если бы это было против монстров типа нежити, Белый Рыцарь мог бы победить.

Некромант был выброшен с рук.

Единственный другой класс, который мог бы сделать это, был... Он.

Невольничий мастер... проклятый класс.

Скрытый класс, который мог получить только тот, кто следовал специальной цепочке квестов в игре, это был класс, который был где-то между Повелителем Зверей и Некромантом. В то время как у Повелителя Зверей были сильные, мощные питомцы, с которыми они могли сражаться, а Некромант мог поднять большие орды нежити, Невольничий Мастер мог превратить НИПов в своих последователей. К сожалению, у большинства людей не хватило смелости, чтобы выбрать этот класс, и даже после того, как его поиски были обнародованы публично, мало кто хотел принять в этом участие.

Только неряшливые типы и те, кто были больными на голову, выбрали бы этот класс... Вот о чём подумали большинство игроков. Всё стало настолько плохо, что люди начали охотиться за всеми Невольничьими Мастерами в поле зрения, и все они перестали играть или начали скрываться. В конце концов, разработчики игры полностью удалили этот квест на смену класса из игры и даже извинились за его добавление.

Если бы этот класс был слишком мощным, это могло бы вызвать много отрицательной реакции, поэтому игрок мог контролировать только НИПов, которые были более низкого уровня, чем он сам, и процесс получения даже одного из них был невероятно утомителен. Не говоря уже о том, что вы должны были заботиться обо всех их потребностях. В отличие от питомца, которое съедало, только, случайные кусочки пищи или нежити, которым нужна была только магия, НИПы в Мире Мечты Онлайн были невероятно утончёнными и реалистичными. Они быстро умрут, если о них не позаботятся, и как только они это сделают, вам придётся заплатить высокую цену, чтобы воскресить их!

Даже после всего этого, их боевая мощь обычно не была чем-то особенным по сравнению с игроками, и каждый из них получал бы долю ваших очков опыта. В конце концов, у НИПов тоже были классы и уровни!

Конечно, только ненормальный человек выбрал бы такой несчастный класс!

Это действительно был проклятый класс... Но это также был единственный класс, который теоретически мог обойти пределы соло игрока и всё-таки добиться цели Рика в мести! Ключевое слово было теоретически. До этого, никто никогда не доходил до высокого уровня Невольничьим Мастером, и большинство из них прекратили играть, прежде чем смогли достигнуть даже 40-го уровня! Если же он всё-таки лоханётся... Он всегда может сбросить весь прогресс и попробовать что-то ещё.

Рик почистил зубы и умыл лицо. После этого, через неделю он подаст заявление на увольнение со своей работы. Он уже умер однажды, поэтому его мысль была довольно проста, почему бы не рискнуть всем? Может быть, он снова сбросит карты, если умрёт от голода на улице?

<http://tl.rulate.ru/book/7943/157212>