

«Если ты чего-то хочешь, то придется приложить к этому усилие», - вроде как довольно обычный и ничем непримечательный факт – но вот по-настоящему задумываются о нём далеко не многие. Нет, правда. Знаете, половина из моих знакомых думали лишь о богатстве, при этом нехотя делать абсолютно ничего. А этот блогерско-реперский бум, произошедший около пары десятков лет назад, да и который, наверное идет до сих пор – люди считали что это легкий способ к деньгам и славе, при это даже не понимая, что в этих сферах нужно работать не меньше, после чего в основе большинство разочаровывалось уходя в тень обычной жизни.

Игры – олицетворение этой фразы. Если хочешь получить удовольствие от одиночной игры – то ты никогда не будешь использовать чит-коды, ну а в онлайн играх это вообще почти всегда считалось невозможным, за исключением только являлись взломы различных хакеров и так далее, но это резко пресекалось администрацией.

Понимая этот факт, я начал рыться, ища информацию об этой игре. Разработчики выложили совсем мало данных о ней, в основе всё было лишь через-чур поверхностно – осталось только одно, а именно обращаться к beta-тестерам. Зачастую они выбирали молчаливую тактику, но некоторые за деньги продавали информацию, чем я и решил воспользоваться, благо жлобами они не являлись и самая высокая цена за данные не превышала десяти баксов.

Дождавшись ответа от тестера, я скинул ему деньги в обмен на довольно увесистый файл, где абсолютно подробно было расписана каждая деталь – профессионал, не впервые делает своё дело, это было видно.

Итак, за весь beta-тест, из пяти ста игроков – трое обладали уникальным классом, которые по силе не отличались от стандартных. Подтвердилась информация гениальной прописки неигровых персонажей, которые впоследствии можно было спутать с реальными людьми. Многие даже говорили, что убийства этих ребят даётся крайне тяжело, словно ты живого человека убиваешь. Самое тяжелое в этой игре – это преодолеть страх, абсолютно каждому игроку с тяжестью дались первые десять монстров, ведь когда твой враг за экраном компьютера – это совершенно отличается от схватки лицом к лицу. Системы вычисления характеристик, повышения способности и само ремесло не сильно отличалось от моей предыдущей игры – что просто в край обрадовало меня. Игровой мир имел своё окончание, но по заверениям разработчиков – он был в четыре раза больше нашей родной планеты, а изначально доступные земли занимают лишь жалкие 5%. Обновления в игре проходят с помощью самих игроков, был случай в beta-тесте, когда они сумели открыть нацию варваров, где каждый мог сменить свой класс на берсеркера, а всё из-за какого-либо квеста.

Так я и дальше стал изучать данные тестеров, подмечая для себя особо важные, вроде, что изначально прокачивать себя лучше не на животных, а именно на гоблинах, поскольку первые имеют огромную сноровку, а гоблины это те же люди, только слабее и хуже вооруженные. Тут больше вопрос заключался в выпадавших из них предметах – к примеру: от гоблинов можно было взять лишь какой-нибудь мусор, а вот у волков была ценная шкура и мясо, но по получению опыта гоблины лидируют.

Так и шло время и не успел я оглянуться, как обещанная неделя окончилась.

«А ведь я не заходил в РТшку всё это время... видимо с ней реально конец, но пока аккаунт продавать рано, вдруг с новой игрой не поперет» - рассчитал я на будущее, открывая для себя этот новый дивный мир.

Шнур в розетку, себя на диван, шлем подключить к беспроводному интернет соединению и на голову. Включение. Момент истины.

Прошла секунда, после чего перед моим глазами показался текст.

Сейчас ваше тело охватит легкий паралич, просим не пугаться – всё продлится не больше минуты!

Миг, и тело не двигается. Я в буквальном смысле мог только дышать, да двигать своими глазами, отвратительное чувство, благо в самом шлеме были функции принудительного выхода, путём помощи других лиц, либо просто выкидывает от через-чур огромных мозговых импульсов. Короче, всё безопасно, неоднократно проверено важными людьми, доктора хоть и не сильно одобряют – но ничего сказать против не могли и так далее, опасаться нечего.

Дзынь - побелел весь мир через минуту. Я почувствовал своё тело, абсолютно голый я в этом светлом мире, при этом, что самое удивительное – ничем не отличающийся от реального. В игре был 18+ контент, который блокировался различной цензурой, если же лицо не достигло нужного возраста. Но я пришел сюда не за этим контентом – я хотел найти в этой игре своё будущее, перестать ощущать себя таким «чмом», ведь это было так важно.

Оглянувшись, я увидел перед собой абсолютно белый стол, который бы я вообще не заметил, если на нём не лежала какая-то тряпка коричневого цвета, что немного напоминало белье, но кроме того, рядом с ней еще была аккуратно сложена серая мантия.

В моей голове не было слов, только эмоции. Всё настолько круто, что если описывать, то только одним словом – как в реале. Чудо.

Нацепив на себя эти странные трусы и мантию, мир тут же стал меняться, как в белом фоне начали прорисовываться голубые нотки, в этом белом мире появилось небо, но пол по-прежнему остался белым. Со временем начали появляться какие-то арки, постройки. Полминуты прошло, а мир уже изменился до неузнаваемости. Какие-то белые сооружение в стиле барокко, бесполезные арки и ни единой души. А нет, издали я сумел разглядеть приближающийся женский силуэт.

<http://tl.rulate.ru/book/8820/166314>