

- Так это реально... - вздохнул Гейб, глядя в близлежащее зеркало после пробуждения.

Выражение его лица совершенно отличалось от обычного выражения после пробуждения, потому что он просыпался здесь уже второй раз!

Чтобы объяснить это лучше, вчера Гейб проснулся в этом странном месте в полном замешательстве. Он никогда не видел этого места - технологии вокруг него были более современными, чем те, которые он знал, - но, учитывая, что он только что лег спать, Гейб отнесся к этому как к некоему подобию ясного сна без особого беспокойства.

Подумав, что через несколько часов он проснется, Гейб отправился исследовать место, в котором оказался. Это не заняло у него много времени: всего за три минуты он полностью разобрался в обстановке, поскольку в данный момент находился в небольшой квартире. В квартире был только один телевизор, по которому показывали научно-фантастический фильм. Телевизор, кстати, имел очень хорошее разрешение, по сравнению с которым известные ему телевизоры с разрешением 8K выглядели как старый металлолом.

- Это похоже на то, что может быть только во сне... - подумал он, оглядываясь по сторонам после того, как потерял интерес к телевизору.

Кухня была очень знакомой, но в то же время в ней была какая-то странность. Как будто он знал это место. Он понимал, что представляет собой каждый прибор, но не знал, как пользоваться почти ни одним из них, что напомнило ему об одном факте, который он однажды прочитал:

- Человеческий мозг не способен создавать воображаемые лица или сцены. Значит, если это снится, значит, когда-то он уже видел что-то похожее, и мой мозг просто изменил некоторые детали, чтобы это выглядело как что-то новое, - сказал он себе, глядя на эти вещи в течение нескольких секунд.

Остальная часть дома не представляла особого интереса. Единственное, что еще привлекло его внимание, это то, что в его комнате стоял стол с компьютером, но именно таким, каким он представлял себе компьютер из научной фантастики, с голографическим экраном и множеством белого света.

- Как насчет того, чтобы испытать масштабы этого сна? - задался вопросом Гейб, прежде чем сесть и приступить к работе с компьютером.

Операционная система была очень похожа на Windows, поэтому ему было довольно легко ориентироваться. К удивлению Гейба, несмотря на то, что многое было похоже на реальную жизнь, в Интернете в этом сне было много интересного и довольно много того, о чем он раньше даже не подозревал.

Будучи заядлым игроманом, Гейб любил пробовать всевозможные игры, особенно игры,

номинации на премии. Для него стало традицией доигрывать номинированные игры и получать «платину» за игры-победители, после чего он делал подробный обзор каждой игры и публиковал свое мнение в Интернете, заслуживает ли игра полученного приза или нет.

Поскольку он делал это со страстью, имя Гейба широко распространилось в Интернете, до такой степени, что он стал одним из самых высоко ценимых игровых критиков среди аудитории. Но его ждало разочарование в своей мечте. Несмотря на то, что выходило огромное количество игр, судя по трейлерам, которые он видел, качество этих игр было ужасным.

Пролистывая игровые сайты и новости, он увидел, что сейчас проходит университетский конкурс по разработке игр, но, к его разочарованию, игра, набравшая наибольшее количество просмотров, называлась «Обучение метанию копья».

Гейб никогда раньше не сталкивался с таким названием, но, посмотрев трейлер игры, он понял, что она ужасна. По сути, игрок должен был стоять в каноэ в открытом море, а вокруг него из воды выпрыгивали рыбы, и игрок должен был метать копье в рыб. Чем больше рыб игрок поражал, тем сильнее становилась его способность метания копья.

С каких пор это стало считаться игрой?!

Даже кликеры не были настолько плохи, как кликеры, к которым игроки могли легко пристраститься из-за эволюционной потребности в дофамине. Если бы это был кликер, игрок мог бы улучшить копье, каноэ, получить больше светящихся эффектов, метать больше копий, иметь оружие, запускающее автоматические копья... Но, судя по тому, что видел Гейб, ничего этого не было. Игрок просто должен был оставаться там, бесцельно бросая копья, вечно.

- Похоже, это VR-игра, но все же, как кто-то может захотеть играть в «это»? – Гейб пытался найти убедительные причины, анализируя игровой материал, но ничего не получалось.

В отчаянии Гейб просмотрел комментарии и был взбешен количеством хвалебных отзывов об этой игре.

[Я должен поблагодарить создателя этой игры! Как пользователь копья ранга F, эта игра в основном помогла мне подняться до ранга E]

[Хотя я уже воин ранга E, использующий копье, эта игра мне очень помогла. В последней битве, в которой я участвовал, моего товарища собирался убить гоблин, напавший сзади, но, к счастью, я использовал навык, которому научился в этой игре, и сумел удачно метнуть копье в гоблина и спасти своего товарища!]

[Удивительно, но эта игра была создана студентом университета. Использование морских волн для тренировки равновесия, когда игроку приходится целиться в рыбу с неравномерными движениями, было очень умной идеей. Эта игра абсолютно заслуживает занять первое место!]

[Самая поразительная особенность этой игры - дизайн рыб, даже подумать страшно, что студент колледжа создал нечто подобное. Здесь более 20 различных рыб, некоторые даже с чешуей такой же толщины, как у монстров ранга E! Создатель этой игры, должно быть, гений!]

[...]

Из почти 50 комментариев, которые Гейб прочитал, был только один негативный комментарий, который жаловался, что пользователь не может стоять в каноэ, и обвинял в этом создателя игры, что совершенно нелогично. Однако подавляющее большинство комментариев только хвалили создателя игры за то, что он гений, раз придумал такой метод обучения, или за то, как он сделал всех рыб очень разными, а некоторых даже с довольно прочной чешуей.

Вернувшись к просмотру игровых кадров, Гейб даже не смог отличить рыб друг от друга. Казалось, что самое большое различие заключается в текстуре: Некоторые из них были немного крупнее остальных, но разница не бросалась в глаза.

Вспомнив игру ManEater, в которую он играл несколько месяцев назад, с таким количеством разновидностей акул, в которых игрок мог развиваться, он понял, что эта игра - как разница между землей и небом.

- Почему эти люди так хвалят ее? - Гейб был в замешательстве и начал искать информацию об этом конкурсе, думая, может быть, это и есть его тема?

Когда он наконец получил хорошее описание, Гейб наконец понял, почему это происходит, и не мог не поразиться креативности своего мозга, который придумал что-то настолько сложное.

Очевидно, что геймеры в этой его Стране Грез могли играть в игры и получать навыки в реальной жизни, и хотя было небольшое количество людей, одаренных профессией Разработчика игр, остальные 95% людей состояли из геймеров, которые проходили игры, созданные Разработчиками, и получали от них навыки.

Профессия Разработчика игр была очень почетной среди людей, ведь только благодаря играм, разработанным обладателями этой профессии, человечество выжило, несмотря на многочисленные нашествия монстров из других миров, пытавшихся захватить Землю.

Разработчики игр делились на ранги от F до S. Хотя все разработчики начинали с ранга F и тренировались, чтобы однажды достичь ранга S, лишь небольшому проценту удавалось достичь ранга A, и менее 10 человек во всем мире когда-либо достигали ранга S.

Таким же образом игроки также делились от ранга F до ранга S, но поскольку их численность была больше, количество игроков ранга S составляло несколько сотен человек во всем мире. Только на этом можно было увидеть разницу в редкости между разработчиком игр и игроком - в то время как игрок ранга S был очень силен, игры, сделанной разработчиком игр ранга S, было достаточно, чтобы обучить тысячи игроков ранга B до ранга A и даже некоторых до ранга

S.

<http://tl.rulate.ru/book/88850/2914508>