

23:33.

Лим Челхо, руководитель команды разработчиков «Satisfy», до сих пор находился в своём офисе. В его детище играло более двух миллиардов человек, в связи с чем всегда возникало множество переменных. Все изменения, которые происходили в «Satisfy», будь то по-настоящему глобальные перемены или совершенно незначительные события, зависели от того, что делал каждый из этих двух миллиардов человек. И если бы в системе постоянно возникали ошибки – она была бы попросту непригодной для использования.

Однако Лим Челхо был доволен результатами своего труда, поскольку созданная им система была по-настоящему комплексной.

«Я не могу позволить себе даже одну ошибку».

Его концентрация была настолько высокой, что даже звук мобильного телефона он услышал лишь через сорок секунд после того, как тот зазвонил.

Как оказалось, на связи был один из сотрудников его оперативного штаба.

- В чём дело?

- Активировано задание В408. Пожалуйста, разрешите созыв экстренного заседания.

Шестерёнки в голове Челхо начали быстро проворачиваться, и спустя какое-то время учёный вспомнил информацию о В408.

В408. Таким было кодовое название скрытого задания S-класса, для возникновения которого требовалось исполнение целого ряда определённых условий.

«Кажется, в качестве награды за него предоставляется второй класс...».

Игрок, сумевший пройти задание В408, стал бы первым игроком, обладающим двумя классами сразу. Однако общее правило гласило: чем прибыльнее задание, тем оно сложнее.

В частности, содержание данного задания было поистине уникальным, поскольку игрок должен был попасть в замкнутое пространство и провести в нём двести часов игрового времени. Подобное событие оказывало непосредственное влияние и на состояние самого

игрока, поскольку даже по выполнению задания он подвергался риску получить серьезный психологический ущерб. Вот почему S.A. Group имела разрешение на ознакомление с личной информацией своих клиентов: компания должна была знать, где проживает игрок, чтобы в случае чего немедленно отреагировать.

- Созыв разрешаю. Я тоже скоро подойду.

Закончив работать, Лим Челхо отправился в зал заседаний. На его месте уже лежали документы, в которых содержалась информация об игроке, получившем задание.

- Монгол... Просто поразительно.

Первоначально Монголия входила в десятку самых богатых стран по запасам природных ресурсов, но в то же время она испытывала катастрофическую нехватку технологий, позволяющих эти ресурсы использовать. Со временем, отказавшись от коммунистического строя, монгольское правительство установило дипломатические отношения со многими другими государствами и начало активно привлекать прямые иностранные инвестиции (ПИИ).

За несколько лет в Монголию пришли самые разные компании, включая также и корейские. Монголию называли «землей возможностей» и без колебаний вкладывали в неё огромные инвестиции.

Однако, после смены власти в 2010 году приток ПИИ начал стремительно сокращаться. А виной тому были изменения в проводимой государством политике. Спустя несколько лет режим вновь сменился, и монгольские чиновники попытались вернуть иностранные инвестиции, однако большинство кредиторов уже потеряло свою веру в Монголию. В конечном итоге государство продолжило развиваться не так, как было запланировано вначале, и до 2030-ых годов Монголия оставалась в списке так называемых «развивающихся стран».

Но теперь всё было иначе. Благодаря росту мировой экономики и технологическому скачку в 2040-ых годах, приток иностранных инвестиций восстановился, и Монголия наконец-то вступила в ряды развитых государств.

Однако, несмотря на это, даже по истечению стольких лет кочевой темперамент монголов не изменился. Подавляющее большинство представителей монгольского народа не могло приспособиться к новым тенденциям и всё так же хотело блуждать по степям. Как результат, Монголия стала одной из стран с наименьшим числом игроков «Satisfy».

Согласно статистике, более 60% населения развитых стран являлись постоянными клиентами S.A.Group. Кроме того, связанные с «Satisfy» предприятия создавали множество рабочих мест. Однако в Монголии «Satisfy» увлекались лишь 3% населения. Для монголов, привыкших к широким просторам, акт пребывания в тесной капсуле был попросту неприемлемым.

«И этим человеком стал один из 3% монголов...».

Это был 25-летней молодой человек, чьё имя Лим Челхо сумел выговорить далеко не с первого раза, – Аллунбатар. Его персонаж был 127-го уровня, а выбранная им профессия называлась «оратор».

«Данный класс ориентирован на задания. И пусть это несколько сложнее обычного, но и награды куда более существенные».

Пока Лим Челхо читал документы, в зале заседаний успели собраться остальные члены правления компании, большинство из которых в это время уже спали в своих домах. От некоторых из них отчётливо ощущался запах алкоголя, однако куда большее внимание привлекал к себе директор Юн Санмин.

У Санмина был настоящий пунктик касательно своего внешнего вида, так что это был первый раз, когда Лим Челхо увидел его с растрёпанными волосами.

– Я думал, что Вы из тех людей, которые расчёсываются даже в разгар ядерной войны. Отсюда следует вывод: Вы что, уже спали, директор Юн?

– Ай-ай-ай, директор Юн. Как же Вам не стыдно?

– Ха-ха, точно. Я подозревал, что наш коллега – робот, но нет, всё-таки он такой же человек, как и мы.

Лим Челхо сумел несколько взбодрить сонных и подвыпивших руководителей, а потому вскоре атмосфера в зале заседаний уже была более-менее похожа на рабочую.

«Сделали из меня козла отпущения», – с покрасневшим лицом подумал Юн Санмин.

– Итак, кажется, все собрались. Вы уже связались с монгольским филиалом?

– Да, одну минутку.

Затем посреди огромного круглого стола появилось 3D-изображение зала, где находилось высшее руководство монгольского филиала S.A. Group.

Поздоровавшись с ними, Лим Челхо продолжил заседание.

– Главная повестка нашего собрания – обеспечение безопасности монгольского игрока по имени Аллунбатар, активировавшего задание В408. Думаю, мы должны предоставить слово

главе правления нашего монгольского филиала.

- Спасибо. Итак, мы отследили IP-адрес Аллунбатара и подтвердили, что адрес, указанный в его личной информации, соответствует его текущему месту жительства. В случае возникновения чрезвычайной ситуации монгольское правительство окажет поддержку путём направления медицинского персонала и сотрудников полиции. Помимо этого, на протяжении всего задания члены нашей группы безопасности будут наблюдать за Аллунбатаром в режиме реального времени, - доложил Пак Юнхюк.

Сбор информации был проведен быстро и в полном объёме, а потому Лим Челхо удовлетворённо кивнул.

- Наш филиал рассматривает это задание как возможность и планирует использовать его в качестве плацдарма для развития здешнего рынка. Мы хотим раскрыть часть информации о задании местным СМИ. Это первый игрок, который сможет получить второй класс, а тот факт, что он является монголом, будет широко распространен в средствах массовой информации по всему миру. Это вполне естественное развитие событий, а потому монголы увидят, как один из них благодаря «Satisfy» становится настоящей звездой, что существенно подымет их интерес к игре.

- Хорошая идея. А как только их интерес повысится, количество людей, которые захотят попробовать сыграть в «Satisfy», также вырастет.

- Об этом наверняка напишут все самые крупные интернет-издания, и если пресса сделает из Аллунбатара настоящего героя, у монголов разыграет национальная гордость, что, в свою очередь, максимально увеличит эффект пиара.

Большинство руководителей с этой идеей согласились. Однако кое-кто всё-таки испытывал определённые сомнения.

- А какие гарантии, что Аллунбатар преуспеет в этом задании? Что произойдет, если мы заставим весь мир обратить внимание на это задание, а оно будет провалено?

Услышав этот вполне закономерный вопрос, Юн Санмин, закончивший к этому моменту укладывать свои непослушные волосы, покачал головой и произнёс:

- Не имеет значения, как именно закончится B408. Даже если оно будет провалено, тот факт, что этот парень будет первым монголом, бросившим вызов заданию S-класса, заставит его выделиться на фоне остальных. Тем не менее, конечно было бы крайне желательно, чтобы задание завершилось успехом. Если у Аллунбатара нет никаких проблем со здоровьем, и он внезапно не захочет выйти из игры, то всё должно получиться. Юн Нахи, Вы уже проанализировали его шансы на успех?

- Да, - ответила Нахи, после чего её помощники раздали всем присутствующим заготовленные

заранее документы. Руководителям монгольского филиала их выслали по электронной почте. И вот, спустя какое-то время, когда совет директоров ознакомился с содержимым документов, у каждого из них глаза попросту полезли на лоб.

- Что? Вероятность успеха - всего 9%?

Особо удивлён был Юн Санмин.

- Это как так? Насколько мы знаем, Аллунбатар пребывает в хорошей физической форме. Выходить из капсулы раньше срока он также вряд ли захочет. Если не случится ничего экстраординарного, его спасёт скрытый НПС и задание будет завершено. Так почему же вероятность успеха настолько низкая? Я бы дал как минимум 80%.

- Ну...

Но в тот самый момент, когда Юн Нахи собиралась было всё объяснить...

- Ку-ха-ха-ха-ха-ха-ха!

Лим Челхо, молча слушающий доклад своих коллег, внезапно во весь голос расхохотался, в связи с чем остальные шокировано уставились на него.

Отсмеявшись, Лим Челхо поцокал языком и произнёс.

- Вы слишком нетерпеливы. Разве не стоит для начала прочитать документ, прежде чем задавать вопрос?

- ...

Согласно совету главы правления, присутствующие внимательно прочитали документ и были попросту потрясены его содержимым.

- Опять этот человек... - держа в подрагивающих руках несколько листов бумаги, пробормотал Юн Санмин.

Обычный сценарий задания В408 выглядел следующим образом:

Игрок с высокой репутацией добивается максимальной близости с жителями Уинстона. В процессе увеличения близости игрок узнает о нечестивости местного лорда и алчности Компании Метро. В этот момент игроку становится жаль жителей деревушки и он начинает искренне возмущаться как торговой компанией, так и лордом. Жители Уинстона видят это и

дают игроку задание «Ради Жителей Уинстона».

И вот, как только игрок принимает задание, история начинает набирать обороты. Игрок пытается встретиться с графом Стеймом, но Компания Метро и лорд Уинстона знают, что против них готовится заговор, а потому отслеживают игрока прежде, чем ему это удаётся сделать. В конечном итоге игрок оказывается пойман и заключен в темницу.

В связи с этим задание «Ради Жителей Уинстона» трансформируется в «Ожидание». И если игрок принимает его, НПС «Таинственный Апостол Правосудия», в связи с особыми обстоятельствами находящийся на территории деревушки, через двести часов спасает его.

Далее игрок устанавливает с «Таинственным Апостолом Правосудия» дружеские отношения и узнает его истинную личность. Затем игрок отправляется в путешествие, помогая таинственному НПС вершить правосудие. И как только игрок выполняет все связанные с этим задания, он получает награду, выходящую за рамки воображения.

Однако всего одна переменная помешала заданию пойти по запланированному сценарию. И эта переменная заключалась в том, что Аллунбатар поделился информацией о задании с другим игроком. В связи с этим «Таинственный Апостол Правосудия» не стал себя раскрывать, а потому все связанные с ним задания попросту исчезли.

Известие о том, что Аллунбатар был заключён после провала задания в подземную темницу, было передано игроку, которому он раскрыл его содержимое, а вовсе не «Таинственному Апостолу Правосудия». И этим игроком оказался...

- Грид...

Это был тот самый корейский игрок, которому двенадцать дней назад по чистой случайности удалось получить легендарный класс.

<http://tl.rulate.ru/book/96837/313220>