

"Я сделал это!"

Выкрикнул я, вытянув руки вверх.

На мониторе компьютера передо мной появилось слово "ЭТАП ПРОЙДЕН", написанное крупным шрифтом. Я только что прошёл последний уровень этой игры.

"Да, блядь! Я сделал это! Я наконец-то победил эту чёртову игру!"

Всхлип.

Я даже пустил небольшую слёзу радости. Мысль о том, что мне потребовалось полгода, чтобы пройти эту игру, определённо помогла вызвать слезу.

Tower Defense and Dungeon Attack RPG, как и следовало из названия эта игра была смесью Защиты башни и Атаки на подземелья с элементами RPG.

Игра была выпущена 10 лет назад. На данный момент эту игру можно было смело называть классикой.

Это была пошаговая ролевая игра, в которой игроку предстояло набирать и обучать героев, чтобы защитить город. Задача игрока состояла в том, чтобы очистить подземелья, появляющиеся за пределами города, размещая героев на карте и управляя каждым из них.

Однако эта игра была печально известна своей чрезвычайно высокой сложностью, поскольку оживить погибшего героя было невозможно.

На момент своего выхода игра была популярна во всём мире, но теперь это была просто ещё одна из тех старых добрых классических игр.

Может возникнуть вопрос, почему я решил сыграть в эту игру именно сейчас.

Прежде всего, никто в мире так и не смог пройти игру на самой высокой сложности.

Самая высокая сложность называлась 'Ад'. Кроме того, в игре был также режим под названием 'Железный человек', который принудительно сохранял и перезаписывал данные сохранений. Комбинация этих двух режимов позволила создать наивысшую сложность под названием 'Ад железного человека'.

Эта игра сохраняла точные данные каждого пользователя на сервере и ранжировала их в соответствии с их рекордами. Однако не было никого, кто когда-либо побеждал на сложности

'Ад железного человека'.

Было несколько человек, которые прошли игру на сложности 'Легенда', которая находилась прямо перед сложностью 'Ад'. Был даже человек, который прошел игру на адской сложности без режима Железный человек, но никто никогда не проходил её в режиме 'Ад железного человека'.

Но теперь, спустя 10 лет после выхода игры, наконец-то появился человек, который успешно прошел адскую сложность в режиме Железный человек, и этим человеком был я!

Это основной человеческий инстинкт - покорять неизведанное. Я бросил себе вызов, взобравшись на непокоренную гору.

Ну а вторая причина почему я решил пройти эту игру заключалась...

- Вау, это безумие. Мистер Классический Задрот действительно сделал это.

- Поздравляю!

- Следует отдать должное его упрямству, lol.

- Первый в мире, поздравляю :)

- Ты хорошо поработал за последние полгода.

Рядом с монитором, на котором шла игра, был расположен ещё один. Окно чата на мониторе рядом с первым, который был предназначен для потокового вещания, взорвалось словами благодарности. Я улыбнулся, читая чат.

"Я же говорил вам всем, не так ли? Игры существуют для того, чтобы их проходили, какими бы сложными они ни были!"

Я игровой стример - один из тех, кто играет только в самые сложные классические игры. Даже мой ID - 'Классический Задрот'.

Если бы вы спросили меня, много ли у меня зрителей, мой ответ был бы 'вполне'. Потому что ностальгия - это отличный контент, который нравится людям, а наблюдать за тем, как кто-то мучается из-за сложности игры, очень увлекательно.

Обычно у меня было в среднем около 3 тысяч зрителей, но сегодня, когда я дошел до финальной стадии игры, мой пик составил более 10 тысяч зрителей. А после того, как люди

услышали новость о зачистке мною последнего уровня, на стрим пришло ещё больше зрителей.

[‘Фея Миссии’ только что пожертвовал 100 долларов!]

- Ладно, сегодня твой день, чувак. Вот то, что я обещал ранее.

Некоторые зрители моего канала, которые обещали задонатить, если прохождение увенчается успехом, один за другим стали отправлять мне деньги.

[‘Любитель мусорных игр’ только что пожертвовал 50 долларов!]

- Подожди, ты должен был играть в эту игру ещё как минимум полгода! Ты не можешь вот так её закончить!

[‘Чёрный ящик’ только что пожертвовал 10 долларов]

- Ты действительно сделал это. Честно говоря, я выдал это задание, думая, что ты никогда его не выполнишь. Ты меня подловил.

[‘Собака, которая лает всякий раз, когда видит скучный стрим’ только что пожертвовала 30 долларов!]

- Не могу сегодня лаять. Вот, держи.

"Боже! Спасибо всем за поддержку! Я буду продолжать работать ещё усерднее!"

Поступало всё больше пожертвований, и я отвечал на каждое из них, выражая свою признательность. Зрители продолжали обсуждать зачистку, и атмосфера в чате была сродни фестивальной.

Быть первым, кто прошёл игру, которую никто не смог пройти за последние 10 лет - для геймера нет ничего выше этого достижения. Зрители, которые наблюдали за тем, как я проходил этот путь, праздновали и поздравляли меня.

- Так печально, что святая погибла в финальной битве :’(

Для персонажа ранга R, ей пришлось многое вынести...

- С этим ничего нельзя было поделать... Если бы 2-я команда не заагрила на себя монстров, подобраться к боссу было бы попросту невозможно.

- Я действительно громко заорал, когда 3-я команда была стёрта с лица земли... Это была партия, полная героев ранга SSR, и все они погибли.

- Даже 1-я команда была уничтожена, за исключением главного героя Лукаса. Это действительно заставило меня напрячься, пока я за этим наблюдал.

Зрители начали говорить о тех, кто погиб в финальной битве, поскольку они очень привязались к персонажам, за которыми наблюдали последние полгода.

В этой игре игрок должен был за внутриигровую валюту покупать персонажей и обучать их. Результат покупки был совершенно случайным, поэтому игроку приходилось выбирать, каких героев тренировать, в соответствии с их рангами: SSR, SR, R и N-ранг.

У зрителей были разные фавориты, и они смотрели стрим, сопереживая им. От крутых и сильных персонажей ранга SSR до персонажей, которые показывали отличные результаты, несмотря на ранг N.

‘В конце концов, они все умерли...’

Я горько улыбнулся. Безумная сложность игры имела структуру, которая вынуждала жертвовать кем-то, чтобы пройти дальше.

Я изо всех сил старался сохранить жизнь отрядам как можно дольше, но все, кроме главного героя, погибли в финальной битве с боссом.

Ну, это неважно, поскольку моей целью было увидеть концовку, а не добиться идеального прохождения.

- Йоу! Отлично, он прошёл игру! Империя спасена!

- Ссылка на то, как наш главный герой Лукас наносит последний удар по боссу ****Здесь****.

- Эта сцена была чертовски крутой... Она точно попадет на YouTube.

- Вот что значит ГЛАВНЫЙ герой.

Я перешёл по ссылке и посмотрел эту сцену вместе со своими зрителями ещё раз.

Главный герой, Лукас, нанёс последний удар с развевающимися на ветру волосами. Казавшийся непобедимым финальный босс, 'Принцесса озера, которая не может спать', наконец-то пал.

Когда я вернулся к игре после окончания видео, Лукас так и застыл в этой позе.

[ПОСЛЕДНИЙ ЭТАП - ПРОЙДЕН!]

[MVP ЭТАПА - Лукас (SSR)]

(TL: MVP «Most Valuable Player» - наиболее ценный игрок)

Позади загораживающего экран окошка с результатами битвы...

Перед монстром-боссом, которого он убил, стоя на вершине горы из трупов союзников и врагов, он застыл навечно...

“.....”

Я задавался вопросом, почему.

Его спина казалась немного грустной, хотя он был всего лишь вымышленным персонажем видеоигры.

[Достижение разблокировано!]

[Игра пройдена на адской сложности в режиме Железный человек - 'Ад Железного человека']

[Вы будете вознаграждены привилегиями за разблокировку достижения!]

[Подсчёт рейтинга...]

[Обновлён точный рейтинг!]

[Имя 1-го игрока в Глобальном рейтинге: 'Классический Задрот']

Рейтинг был обновлён, и, как и ожидалось, я занял первое место в мире. Зрители ещё раз поздравили меня.

Я незаметно сделал скриншот. Щёлк!

После этого по экрану поплыли заключительные титры, но я не стал их пропускать. Я хотел в полной мере насладиться послевкусием победы.

- Разве разработчики не должны дать КЗ что-нибудь за прохождение игры?

Сказал один из зрителей на середине финальных титров.

- Получив столько негативной реакции за то, что сделали игру непроходимой, разработчики просто обязаны наградить КЗ за то, что он доказал обратное. Он явно это заслужил!

- Согласен, лол.

- Если бы не он, никто бы не смог поверить, что игру можно было пройти на такой сложности.

- Интересно, разработчики всё ещё следят за этим? Кто-нибудь, отправьте им электронное письмо или что-нибудь в этом роде.

Я тихо рассмеялся.

“Нет, мне не нужен приз от разработчиков. Достаточно и того, что мы с вами наслаждались этим на протяжении шести месяцев.”

- Посмотрите на жадность в его глазах.

- Держу пари, он бы с радостью взял приз, если бы ему что-то дали.

- Йоу, похоже они действительно разорились. Веб-сайт компании больше не существует...

- После этого они не выпустили ни одного продолжения, так что, возможно, так оно и есть.

- А кто тогда поддерживает работу сервака?

Пока зрители обсуждали эту тему, я с наслаждением смотрел на почти закончившиеся финальные титры.

Чувство удовлетворения и пустоты, которое нашло на меня после завершения игры, наполняло мой желудок.

Это было в тот самый момент...

- Здравствуйте, мистер Классический Задрот. Я директор [Empire Defense].

Это сообщение внезапно появилось в чате.

Чат мгновенно наполнился замешательством.

- Он настоящий???

- Очевидно же, что нет лол. Почему ты в это веришь?

- Я наблюдал это имя пользователя на протяжении всех шести месяцев прохождения игры. Это действительно директор ED?

- Господин директор! Пожалуйста, выпустите ED2, чтобы он мог помучиться ещё больше!!!

Застигнутый врасплох, я быстро проверил прошлые журналы чатов с этим именем пользователя.

Этот человек начал наблюдать за мной полгода назад, как раз тогда, когда я начал играть в эту игру. Однако до сих пор он никогда ничего не писал в чате.

И он обратился ко мне, как только я прошёл сложность Ад Железного человека, как будто специально ждал этого момента.

- Во-первых, я хотел бы поблагодарить вас. Я уже сдался, думая, что никто не сможет добиться успеха.

Самопровозглашенный директор продолжил.

- Но увидев, как вы преуспели, я испытал настоящее облегчение. Ещё раз выражаю вам огромную благодарность.

"Нет, ну... Не стоит меня благодарить..."

Я неловко почесал затылок.

Независимо от того, был ли этот человек настоящим директором или нет, было приятно, когда тебя благодарили за то, что игра была завершена.

- Я рад, что у нас ещё осталась надежда.

".....?"

Я растерянно моргнул.

‘Надежда’? О чём, чёрт возьми, он вообще говорит?

Верно, компания же обанкротилась. Видимо, он хотел сказать, что у него появилась надежда из-за того, что я так старательно пытался пройти игру.

- Ты доказал свои способности и свою ценность. Пожалуйста, приди же сюда и помоги нам.

"Эмм..."

Неужели они сейчас разрабатывают что-то наподобие 'Empire defense 2'? И он просит меня помочь им в тестировании бета-версии? То есть он таким образом приглашает меня в здание компании?

Когда я открыл рот, чтобы спросить, не в силах понять, о чем он говорит—

"Ха?"

Я вдруг обнаружил, что у меня сильно кружится голова.

Возможно, это головокружение было вызвано тем, что я слишком долго играл в игру. Это правда, что я ничего не пил и не ел после начала финального этапа. Думаю, на прохождение этого этапа ушло не менее нескольких часов.

Свет от двойного монитора начал рассеиваться в моём зрении. Окружающее меня пространство стало вращаться ещё интенсивнее. Буквы в окне чата и чёрный экран с финальными титрами начали сливаться воедино.

Наверное, я немного перестарался. Я никогда не думал, что могу потерять сознание от чрезмерного увлечения игрой.

Мои зрители надеюсь догадаются вызвать для меня скорую помощь, не так ли? Я рухнул на пол с такими беззаботными мыслями в голове.

Последнее, что я увидел перед тем, как потерять сознание, было...

- Спасибо за то что играли.

- Большое вам спасибо за игру.

Фразы, написанные в самом конце финальных титров.

После этого я полностью отключился.

<http://tl.rulate.ru/book/96841/2394538>