

Глава 1: Правая Рука Запечатанного

- Здравствуйте. Добро пожаловать в мир Monster Soul. Я NPC (Non-Player Character - неигровой персонаж), который отвечает за помощь новым игрокам, прежде чем они приступят к игре.

Сладкий голос эхом разнесся по темной комнате. Этот голос совершенно не был похож на компьютерный.

- Как странно... Простите, вы человек? - спросил Сайл.

- Верно. Я настоящий человек в роли NPC. Мы способны лучше говорить, отвечать и приспосабливаться к любой непредсказуемой ситуации, именно поэтому компания использует реальных людей. Кстати, в игре можно найти NPC и с искусственным интеллектом. Однако, даже если это ИИ, игроку будет очень сложно отличить его от настоящего человека. Наш ИИ считается самым продвинутым на сегодняшний день.

- Тогда, что мне нужно сделать? Хм... я раньше никогда не играл в онлайн-игры.

- Понятно. Вы - новый незарегистрированный пользователь. Для начала давайте придумаем имя вашему аватару.

- Имя аватара, да?

Если Монтра использует свое настоящее имя в игре, то и Сайл вполне может поступить так же.

- Я буду использовать свое настоящее имя. Меня зовут Сайл.

- Принято. Вы подтверждаете имя Сайл?

- Подтверждаю.

- Подтверждение завершено. Далее следует настроить ваш аватар. Вы можете его изменить на 30% от вашей реальной внешности .

Голографические изображения лица, тела спереди, сбоку и сзади появились перед Сайлом.

"30%? Это довольно много. Но, тот парень использует свое настоящее лицо"

Сайл не хотел противостоять Монтре с чужим лицом.

- Оставьте как есть.

- Игрок Сайл не хочет менять свое лицо и тело. Пожалуйста, подтвердите это.

- Подтверждаю.

Прозвучал сигнал оповещения системы.

Вы успешно создали свой аватар. Вы получаете Одежда Новичка и Кинжал Новичка.

- Игрок Сайл, хотите прослушать правила игры?»

- Все правила?

Сайл ответил вопросом на вопрос. Он был довольно любопытным человеком.

- Не обязательно. Вы можете прослушать только то, что вам интересно. Если ли вы захотите узнать что-то подробнее, вы всегда можете посетить Зал Начала, находящийся на Изначальном Острове.

- Тогда расскажите мне кратко только важные правила. Если я что-то не пойму, я всегда смогу вернуться к Залу Начала и узнать подробности.

- Принято. В игре вы играете роль человека, который живет в мире Monster Soul, в мире, где люди и монстры сосуществуют. Соотношение времени между игрой и реальной жизни - 5 к 1. А также особенностью этой игры является то, что в ней нет профессий, а уровень аватара никак не связан с его боевыми способностями.

Сайл нахмурился:

- Эм? Так самообучения достаточно? Разве мы не должны сражаться с монстрами? Какой смысл в уровне?

- Уровень аватара необходим для получения некоторых квестов, разблокировки навыков, а также для возможности экипировать снаряжение более высокого уровня. Например, игрок 1

уровня может натренироваться, чтобы сразиться с волком 30 уровня. Но он не сможет надеть экипировку более высокого уровня.

Сайл кивнул. Затем он вспомнил, что говорил ему дядя и спросил:

- Я слышал, что эта игра очень реалистичная. Так что, если мой аватар чувствует боль, мне тоже будет больно; если аватар умрет, я тоже умру. Это правда?

- Не совсем так. Позвольте мне объяснить: в этой игре, если игрок умрет, уровень аватара будет уменьшен на 10, из него выпадет один случайный предмет экипировки и игроку придется ждать один игровой час. Что касается боли, она снижена на девяносто процентов от реальности. Однако регулировка болевого порога необязательна. Это может повлиять на вашу награду. Чем выше выставлен болевой порог, тем более ценный предмет вы получите.

Сайл растерялся:

- Его можно регулировать? Тогда должно быть много людей, которые получают особые награды от этого?

- Нет. Хотя эта игра реалистична, никто не хочет испытывать настоящую боль. Кроме того, условие для получения опции корректировки боли в настоящее время никому не известно. Для этого нужно спросить о болевом пороге в процессе создания аватара. К тому же, когда вы определитесь с болевым порогом, вы больше не сможете его изменить. Конечно, есть и другие секретные методы для изменения болевого порога, но все они очень сложны, я могу с уверенностью сказать, что это условие самое простое. Обычно игроки, после создания аватара, сразу приступают к игре. Никто не тратит время на прослушивание правил. Они знают, что в любое время смогут вернуться в Зал Начала и узнать все, что им интересно. На самом деле, вы второй человек, который разблокировал это условие.

- Хм-м? А кто первый? И какую награду он получил?

- Первый игрок по имени Монтра. Но что касается его награды, я не могу вам этого сказать, поскольку это личная тайна игрока.

Глаза Сайла изменились, как только он услышал имя Монтра.

- Какую степень болевого порога он выбрал? - Холодным голосом спросил парень.

NPC сделала паузу, когда почувствовала изменения в юноше. Потом медленно ответила:

- Игрок Монтра установил уровень болевого порога на 10 из 10, что соответствует реальной боли.

- Тогда я прошу больше, чем он, в пять раз.

Сайл не хотел уступать ему, поэтому попросил NPC о таком.

NPC замерла от шока. Она никогда раньше не видела такого игрока.

- Мы действительно сожалеем, но 10 - это высшее значение, которое можно выбрать. Система не позволяет игроку регулировать уровень болевого порога выше этого. Иначе становится опасно.

- В таком случае пускай будет 10!

- Уровень болевого порога выставлен на отметку 10, что соответствует реальному. Пожалуйста, подтвердите это.

Сайл незаметно ухмыльнулся: "Соответствует реальному? Я испытал боль в сто раз больше чем может быть в реальности".

- Подтверждаю.

- Также уведомляю вас, что боль, вызванная в игре, может повлиять на ваше настоящее тело. Несмотря на то, что нет никаких реальных травм, если мозг воспринимает болезненные ощущения, ваше реальное тело, скорее всего, будет затронуто. Компания не несет ответственности за любой ущерб, причиненный виртуальной болью на 10-м уровне. Если вы согласны с этим, примите соглашение и подтвердите.

- Я принимаю и подтверждаю.

Снова раздалось системное оповещение:

Вы получили Запечатанную коробку.

Черная коробка размером не больше кольца, висят на серебряной цеппочке, воспарила перед Сайлом. Он взял ее и сразу прочитал описание:

(S) Запечатанная Коробка

Запечатанная коробка, при открытии которой вы получите случайный уникальный предмет из набора "Запечатанный", состоящий из семи частей. На данный момент осталось шесть частей. (Если игрок получает эту коробку после того, как не осталось ни одного предмета, она изменится на (S) Таинственную коробку, которая случайным образом выдаст один предмет S-класса).

Сайл попытался ее открыть, но такой кнопки не было. Он нахмурился и уже собирался спросить девушку NPC, но она ответила на его еще не заданный вопрос:

- В этом месте нельзя использовать какие-либо предметы. Пожалуйста, попробуйте открыть ее после того, как войдете в игру.

Услышав это, парень бросил коробку в игровой инвентарь.

- У вас еще есть какие-нибудь вопросы?

- Нет. Пожалуйста, отправьте меня в игру.

- Принято. Мы предлагаем игрокам посетить Зал Начала, чтобы получить там стартовые предметы. Теперь система отправит вас на окраину Изначального острова. Желаем вам весело провести время в игре.

Сайла слегка ухмыльнулся: "Весело?" - прежде чем растворился в белом свете и исчез.

Недалеко от города возник свет. Подобное было очень распространенным зрелищем вокруг Города Новичков - это признак появления нового игрока.

Сайл возник посреди этого света. Он оглянулся и увидел широкое травяное поле. Справа от него находился лес, с неслишком густыми деревьями, а слева - город. Отсюда до города должно быть около двух километров.

Пока парень решал, должен ли он идти прямо в город или нет, система выслала

предупреждение.

Появился монстр - Розовая слизь, ранг Оруженосец, уровень 1.

Розовый слизняк закрутился вокруг его ног. Тем не менее, не проявлял никакой агрессии.

- Странно. Не похоже, что он может на меня напасть. Это неагрессивный монстр?

Сначала Сайл собирался побить его, так как специализировался на рукопашном бою. Но позже он почувствовал легкое отвращение к этой слизи. Поэтому он решил сначала экипировать одежду для начинающих и кинжал.

(F) Одежда для начинающих

Форма для нового игрока. Увеличивает физическую защиту на 3 очка.

(F) Кинжал для начинающих

Увеличивает физическую атаку на 3 очка.

Выглядели они незамысловато. Обычный кинжал и простая коричневая одежда. Но это не имело значения. Он чувствовал себя в большей безопасности с кинжалом в руке, нежели используя свои кулаки для атаки слизи.

Он нанес удар.

После нападения слизь попыталась медленно атаковать его.

Тем не менее, Сайл смог легко увернуться от атаки. Он наносил удары снова и снова. После трех порезов Слизь растворилась.

Раздалось системное оповещение.

Вы победили Розовую слизь, ранг Оруженосец, уровень 1.

Вы получили 5 очков опыта, 3 серебра и Карта Розовой Слизи.

Вы освоили пассивное умение: Мастерство Кинжала - уровень 1.

- Хм-м? Я получил карту? Разве мисс NPC не сказала мне, что карты монстров выпадают редко? Почему я получил ее после первого же убийства? Мне так повезло?

ПП: Не знаю, что там говорила ему мисс NPC по поводу карт монстров, но лично я вижу это впервые.

Сайл продолжил убивать слизь.

Через час парень устал. Он убил около сотни монстров, но его уровень поднялся только единожды, это указывало на то, что за Розовую слизь дают очень мало очков опыта даже для новичка. Удивительно, но Сайл получил с них 67 карт. Оказывается, шанс выпадение Карточки розовой слизи был очень высоким. К тому же уровень Мастерства кинжала вырос до 15-го.

Сайл открыл системное окно, чтобы посмотреть статус своего аватара.

Статус игрока: Сайл

Уровень: 2

Раса: Человек

Ранг: Сквайр (Оруженосец)

Очки здоровья: 473/512

Очки магии: 50/50

"Это хорошо или плохо?" - Сайл к раньше никогда не играл в игры. Вся его жизнь была посвящена только боевым искусствам.

Он неторопливо просмотрел другие системные окна. После изменил цвет окна своей системы на темно-синий, подключил игровую систему к своему мобильному телефону и установил звук на мягкий девичий голос. Странно, но изначально у него был включен голос испуганной пацанки. Сайл подумал, что это шутка геймдизайнера.

Наконец он наткнулся в инвентаре на Запечатанную Коробку.

- Я и забыл, что могу открыть ее в игре. Что ж, сейчас этим и займусь.

Сайл, держа маленькую коробку в правой руке, сказал: "Открыть".

Серебряная цепочка ярко засияла. В голове Сайла прозвучало системное оповещение.

Вы приобрели активный навык: Распечатывание - уровень 1.

- Ой? Я даже приобрел навык. Предмет внутри должен быть действительно хорошим.

Вы получили предмет (S) Правая рука Запечатанного. Это особый предмет, который нельзя продать или передать, вы обязаны его экипировать. Система автоматически экипирует его на вас. (F) Кинжал новичка теперь переносится в инвентарь. Пассивное умение: Мастерство Кинжала - 15 уровень удален.

Правая рука Сайла до локтя внезапно превратилась в камень.

- Что это!? Я не могу пошевелить рукой! И так просто удалили мой навык?

Сайл был в шоке. Он поспешно начал читать информацию о Правой руке Запечатанного, но она была помечена как [еще не распечатана].

"Распечатать" - Парень рефлекторно использовал свое умение.

Уровень навыка Распечатывание поднялся до 2... 3... 4... 15.

Теперь рука Сайла могла двигаться нормально, но ее внешний вид стал другим. Он словно надел на неё старинную механическую руку, на которой было полно символов, которых юноша не мог понять. Он решил не обращать на них внимания и сосредоточился на всплывшей информации.

(S) Правая рука Запечатанного

Правая рука некоего человека, который был запечатан где-то в этом мире. Увеличивает физическую атаку на 100. Невозможно снять ни при каких обстоятельствах. Вы не сможете экипировать основное оружие или использовать уникальные навыки человеческой расы.

Нормальный человек остался бы недоволен, но не Сайл. Вся его уверенность лежала в его кулаках, он не планировал использовать другое оружие с самого начала. Единственное, что беспокоило его, что он не может использовать уникальные навыки человеческой расы. Что это значит? Он же человек, верно? Сможет ли он использовать какие-либо другие навыки?

- Не похоже на оружие S - класса. Я действительно не могу понять о чем думал геймдизайнер этой игры.

П/П: Он художник, он так видит.

<http://tl.rulate.ru/book/17182/634004>