

Глава 2: Галарон

Гленн решил объединиться с Джоном, пока они пытаются разобраться в происходящем. Должно быть, есть какое-то условие, которое позволило им помнить Знамение Бога, а остальному миру - нет.

Еще одной загадкой было то, где находились дети и пожилые люди. Из группы, в которой они находились, были только взрослые и поздние подростки. Совесть Гленна не позволяла ему просто сидеть спокойно, пока люди находятся в беде.

"Джон, верно?" спросил Гленн. "Будет слишком подозрительно, если мы сгруппируемся так рано. Давайте пока разделимся и соберем как можно больше информации. Так у нас будет гораздо больше возможностей".

Джон понял: "Хорошо. Я буду прикрывать восточную часть города. Мы встретимся в центре города через три дня".

"Меня это устраивает", - согласился Гленн.

Тогда они разделились и пошли по разным дорогам. Они были почти у самого города, поэтому, пока они едут туда, им следует начать создавать связи.

Гленн заметил, что Джон был социально активным человеком. Не прошло и минуты после того, как он расстался с Гленом, как у него появились новые друзья, и теперь они громко разговаривали.

"Хотел бы я обладать такими способностями", - вздохнул Гленн. Он решил снова открыть свой интерфейс, чтобы просмотреть все, что там есть.

Имя: Кримксон Принкс [Уровень 90]

ХП: 9,000/9,000

Класс: Небесный шаман

Подкласс: Демон

Атрибуты: Сила 100, Интеллект 8,600, Защита 100, Скорость 100, Удача 100 2

Активные умения:

Дерево жизни (Lvl. 10) - Вызывает дерево и исцеляет всех союзников на 40% от интеллекта в течение 60 секунд. Это умение также очищает все цели в радиусе действия. (Время действия 120 секунд)

Зеленая дева (10 уровень) - Призывает деву к союзнику, которая дает 30% щита, 20% прибавки к атрибутам на 30 секунд. (90 секунд ожидания)

Лепестки роз (Lvl. 10) - Связывает союзника 4 лианами и исцеляет его на 1% в 0,5 секунды. Действует 30 секунд. Когда все лозы будут разорваны целью, лозы дадут цели 300% от первоначального исцеления. (75 секунд ожидания)

Цикл жизни (Lvl. 10) - позволяет тяжело раненному союзнику исцелиться на 100% от потерянных HP. (120 секунд ожидания)

Переключатель (Lvl. 10) - Пользователь получает режим Черный, который позволяет ему наносить урон вместо исцеления. Урон по-прежнему зависит от атрибута "Интеллект". (60 секунд промедления)

Пассивные умения:

Леденящий ужас (10 уровень) - Когда пользователь получает 50% урона, наносящий урон будет заморожен на 3 секунды. (120 секунд)

Зависть духа (Lvl. 10) - Когда поблизости находится вражеский лекарь, интеллект увеличивается на 40%.

Крылья ангела (Lvl. 10) - Когда поблизости находится угроза, пользователь получает 30% интеллекта в качестве щита каждые 40 секунд.

Без пощады (Lvl. 10) - через 3 секунды после перехода из черного режима атрибут Разведка увеличивается на 30% на 120 секунд. >

Этот мир все еще оставался одной большой загадкой, которую было трудно разгадать. Он выглядел в точности как Божье Знамение, и даже аккаунт был из Божьего Знамения.

Но почему это происходило?

God's Omen была игрой, которая стала популярной только потому, что была очень простой, но в то же время сложной. Внезапное столкновение игры с реальностью не было естественным явлением.

"God's Omen", - прошептал про себя Гленн. "Может быть, в ее истории есть разгадка?"

За восемнадцать лет существования God's Omen после первого релиза вышло шестнадцать предыдущих патчей. Этот был самым новым, самым последним, восемнадцатым. Возможно, название патча было подсказкой к тому, что произойдет.

Хотя игра и собрала более миллиарда игроков по всему миру, так было не всегда. При первом запуске было зарегистрировано всего сто игроков, но только половина из них была активна. Гленн и его предыдущая команда были в их числе.

Только спустя три месяца, когда разработчиков, выпустивших God's Omen, спонсировала крупная компания, число игроков выросло. Второй патч набрал сто тысяч игроков, и с тех пор число игроков росло.

Несколько лиг и турниров было организовано God's Omen, спонсорская поддержка лилась налево и направо, инвестиционные акции росли до крыши с годами.

Теперь Гленн был в еще большем замешательстве. Почему он оказался на этом счету? Его внешность изменилась, чтобы соответствовать той, которую он тоже создал. Из высокого, стройного мужчины с подстриженными волосами он превратился в подтянутого мужчину с волосами средней длины и в очках, известного как Grimxon Prinxe.

Именно за этот аккаунт сражалась команда Глена, именно за него, казалось, он жульничал из-за его невероятной универсальности. Он может наносить урон, а также исцелять, что не было естественным в правилах большинства игр.

Его умения давали смешные исцеления, но одно из них давало ему возможность переключаться с исцеления на нанесение урона. Когда Гленн хотел лечить, как и предполагает его роль, его товарищи по команде хотели, чтобы он наносил урон. Шестеро не сошлись характерами, что привело к их расформированию, а Гленна - к отставке и полному уходу из игры.

Он не был уверен, где сейчас находятся его бывшие товарищи по команде, но он знает, что все они были способны позаботиться о себе. Все были взрослыми, и они должны вести себя как взрослые.

Через несколько минут они, наконец, добрались до города, о котором говорил старик. Большой

город, который лишь немного уступал городу. Назывался он Галарон.

Услышав название города, Гленн понял, что это эквивалент игрового мира. В игровом мире игроки были разделены на семь регионов, которые представляли все континенты, причем Азия была разделена пополам, на Север и Юго-Восток.

Эти семь регионов были серверами, и каждый сервер не требовал от игрока перезапуска аккаунта, но он должен был изменить общую карту. Вдоль этих серверов располагались каналы, а в каналах были комнаты. Комнаты были городами.

С точки зрения игры, комнаты были просто списком городов. Вы нажимаете на комнату, и она отправляет вас в город. В каждом городе были свои припасы, задания и даже звери.

Если игрок забредет слишком далеко от города, он будет отправлен в другой город или в режиме игры ему придется перейти в другую комнату.

Слово "комната" ввело в заблуждение даже Глена, когда он только начинал игру, потому что при входе в игру это был целый город. Он даже предложил изменить названия для этого, но разработчики любезно отклонили его предложение и сказали, что у них все предусмотрено с самого начала.

"Так вот что они имели в виду", - отшутился Глен.

"Добро пожаловать, новые искатели приключений!" - радостно воскликнула женщина в тонкой одежде. Мужчины-авантюристы с трепетом наблюдали, как женщина танцует, подпрыгивая на своей пухлой груди. "Добро пожаловать в Галарон. Пожалуйста, не стесняйтесь спрашивать о заданиях у торговцев на рынке. Вы также можете найти доску объявлений для других заданий или вступить в гильдию, чтобы получить больше преимуществ!"

Перед воротами каждый раз, когда игрок входил в комнату для новичков, их встречала женщина NPC, одетая точно в такую же одежду, как и эта женщина. Новички всегда подходили к воротам и смотрели на этих женщин, даже Гленн был виновен в этом.

Вверх, вниз, вверх, вниз. Никто ее не слушал. Женщина перестала танцевать и скрестила руки на груди, заставив мужчин сосредоточиться еще больше.

"Прекрати, Селин", - подошла к женщине довольно сильная и устрашающая женщина. На ней был полный доспех, украшенный кристаллами по всему телу. "Я вождь Марисса Грандхог. Я управляю безопасностью в этой деревне".

Вождь, или глава рыцарей, также был NPC, на которого возлагались обязанности по защите своей комнаты или города. Мобы и враждебные существа часто приходили в города, чтобы съесть людей, поэтому рыцари защищали их.

В God's Omen не было ни одного случая, когда рыцари были бы в действии. Большинство из них были показаны за кадром или просто упомянуты в квестах. Единственный раз, когда игрок может стать рыцарем, - это выполнение шестого задания, когда группа разбойников пытается напасть на город.

"Вы должны вести себя хорошо в моем городе", - сурово сказала Мелисса. "Вы все герои, посланные небесами, чтобы победить зло этого мира, но в моем городе вы всего лишь обычные люди".

Гленн удивился, почему Мелисса обратилась к ним именно так. Это было точно так же, как речь вождя в игре. Искатели приключений были посланы небесами, чтобы победить зло, которое пытается отнять у них свободу.

Именно тогда он понял, что старик - единственный человек, который знает, что происходит. Он никогда не упоминал ничего другого в игре, кроме того, что они были посланы туда, чтобы победить зло.

А поскольку большинство посланных людей ничего не помнят об игре, они думают об этом по-другому. Гленн теперь все больше и больше понимал новый мир, в котором они оказались.

Но если он должен вернуться в их мир, он должен пройти через процесс этого мира. Он должен победить зло, о котором они говорили, и это начнется после того, как он получит свое первое задание.

"Я готов", - выдохнул Гленн, заставив всех посмотреть на него.

"К чему готов?" Мелисса приподняла бровь. "Ты разговариваешь сам с собой?"

"Прости, прости", - Гленн прочистил горло и заговорил мысленно. "Черт, надо держать все мысли в голове".

<http://tl.rulate.ru/book/72457/1993839>