

Его глаза открылись... ну, по крайней мере, ему показалось, что они открылись, пока все вокруг него было погружено во тьму. Он попытался сделать вдох, но не смог, что заставило его в панике замахать всеми семью конечностями. По крайней мере, он попытался, поскольку они не реагировали на его команды. После нескольких секунд паники он понял, что ему не нужно дышать.

Затем его осенило: 'Подождите секунду, почему у меня семь конечностей? Даже если бы я посчитал свою мужскую конечность, получилось бы всего пять... Кроме того, где я нахожусь и почему я не могу двигаться?' Образы синих и красных мигающих огней пронесли в его сознании.

'Неужели со мной произошел какой-то несчастный случай, и я лежу на больничной койке в коме?' Отчаяние наполнило его разум, когда он осознал свое, возможно, затруднительное положение.

Успокоив свои мысли, он попытался вспомнить, что произошло, но это заставило его запаниковать еще больше, когда он обнаружил нечто ужасное: 'Я не могу вспомнить, кто я... Мое имя, моя семья - все это исчезло... А есть ли у меня вообще семья?' Единственное, что он мог полностью вспомнить, была игра, в которую он когда-то играл: Lorenia - Land of Miracles and Magic или, как ее часто называют игроки, LOMM (п.п.: Не вижу смысла переводить название игры, так что оставляю так. А вообще переводится как "Лорения - Земля Чудес и Магии").

Это была крайне популярная виртуальная игра с полным погружением, которая покорила весь мир сразу после своего выхода. Она была первой видеоигрой, которая полностью интегрировала все пять чувств в симуляцию, позволяя игрокам почувствовать, будто они действительно находятся в другом мире. Данное впечатление еще больше усиливалось ее практически живыми NPC и, казалось бы, бесконечными возможностями.

Мгновенно все воспоминания об игре наводнили его мозг, заставив его потерять сознание от боли из-за внезапной наплыва информации. Когда боль утихла, он смог вспомнить каждую деталь об этой игре, которую когда-либо слышал или испытывал.

По его воспоминаниям, он был уверен, что был больше чем просто средним игроком, хотя никогда и не поднимался высоко в рейтинге. Но это было не из-за его неспособности, а, скорее всего, из-за трудностей бытия соло игроком и его хобби. Да, он был помешан на сборках... проводя большую часть своего времени, пробуя экзотические и нестандартные сборки, которые он создавал. Это само по себе было удивительным достижением, поскольку большинству из них требовались редкие и мощные предметы, которые было трудно достать. Он часто проводил недели, фармя одного босса только для того, чтобы получить предмет, необходимый для сборки. Чаще всего, сборки, которые он делал, были странными и посредственными, но иногда ему удавалось создавать мощные и уникальные сборки, которые он продавал богатеньким детям в интернете. Это было его заработок и хобби.

Его размышления были внезапно прерваны полупрозрачным окошком.

День!

Добро пожаловать в Лорению!

Пожалуйста, создайте своего персонажа.

<Продолжить>

Это было сообщение, знакомое любому игроку LOMM. Это была самая первая подсказка интерфейса, которую любой игрок видел перед созданием своего персонажа.

‘Ха-ха-ха, у меня, вероятно, мозги поплыли из-за недостатка кислорода! Что ж, если я умираю, то с таким же успехом могу и продолжить... Хотя бы повеселюсь перед смертью’.

День!

Пожалуйста, выберите свою расу!

Вариант 1: Истинный Дракон

Он попытался мысленно прокрутить вниз, но, сколько бы ни пытался, ничего не происходило. ‘А? Обычно вариантов было бы больше... и я уверен, что никто не мог играть за Истинного Дракона. Существовала Ультраредкая раса Драконилов, но... Почему я вообще об этом думаю? Все это просто выдумка моего разума, так что, конечно, все отличается’.

Он подтвердил свой очевидный выбор.

День!

Пожалуйста, выберите свой пол!

Вариант 1: Мужской - заблокировано (несовместимая раса)

Вариант 2: Женский - заблокировано (несовместимая раса)

Вариант 3: Бесполой

Драконы в LOMM не были похожи на драконов в большинстве фэнтезийных миров. Они были бесполой и могли откладывать яйца самостоятельно, не нуждаясь ни в каком сексуальном партнере, когда достигали зрелости и достаточно стабильной среды обитания.

Думать было не о чем, поэтому он сразу перешел к другой части создания персонажа.

День!

Пожалуйста, выберите имя своего персонажа!

Он начал думать: 'Каким будет хорошее имя для дракона?.. Оно явно должно быть длинное и властное...' Он не торопился, так как спешить было незачем, и через несколько минут придумал имя: 'Первое имя будет Везувий, как у вулкана. Второе - Драгор, как... ну, собственно, дракон. Третьим будет Игнатиус от стихии огня на латыни. И наконец, последним будет Крематор, как крематорий'.

(п.п.: Везувий - вулкан в Италии. Полное его имя на английском выглядит так: Vesuvius Dragon Ignatius Cremator. Но я в голове уже представил Дракона Игнатия и как-то смешно стало, так что я его буду называть Везувий Драгор Огненный Крематор)

Пожалуйста, потратьте свои стартовые очки характеристик.

Очки характеристик (ОХ): 10 базовых + 50 бонуса расы

Начальные базовые характеристики для расы истинного дракона:

Живучесть (VIT): 7

Интеллект (INT): 17

Сила (STR): 4

Ловкость (AGI): 3

Защита (DEF): 21

Стойкость (END): 8

Магия (MAG): 41

В мире LOMM у каждого игрока было семь базовых характеристик. Первой из них была живучесть, которая напрямую проявлялась в количестве HP и его регенерации. Второй был интеллект, который определял уровень замедления времени, по сути, ускоряя мысли игрока. Также он являлся требованием для изучения более мощных заклинаний. Помимо этого он позволял использовать мощные игровые сервера для повышения вычислительных способностей игроков.

Затем были две характеристики: ловкость и сила. Ловкость определяла, насколько гибко и быстро индивид может реагировать и двигаться. В то же время, сила определяла максимальный импульс и усилие, которые можно было вложить в каждое отдельное движение.

Была также характеристика защиты. Это не была абсолютная защита, поскольку она использовалась для умножения эффектов существующей защиты, такой как броня, защитная магия либо естественная защита вроде экзоскелета или кожи. Стойкость определяла запас выносливости а также устойчивости к ядам и прочим веществам, воздействующим на организм. Наконец, была магия, которая увеличивала запас маны у индивида и силу его заклинаний. Кроме того, большинство способностей в игре базировались на одной или нескольких характеристиках, которые использовались для усиления их эффектов.

Везувий посмотрел на свои характеристики и мысленно улыбнулся: 'Хе-хе, если у средней расы, вроде людей, все характеристики равны 8, то истинных драконов можно считать читерами'.

Как настоящий маньяк в сборках, он потратил несколько часов, размышляя о том, как ему следует использовать свои очки.

'Истинные драконы должны обладать мощной способностью "дыхание дракона" и доступом к уникальной школе магии. Обе они должны усиливаться от магии. Давайте добавим к ней около двадцати очков. У них также есть мощная врожденная защита в виде чешуи, поэтому я

добавлю двадцать в защиту, чтобы еще больше поднять ее эффективность. Остальное я разделю поровну между живучестью, силой и ловкостью, чтобы у меня было достаточно физических возможностей для боя'.

Везувий подтвердил свой выбор, прежде чем перед ним появилась еще одно окошко с большим количеством вариантов.

<http://tl.rulate.ru/book/76970/2300391>