

Глава 2

6 июня 2238 года, 10:13 утра. В полу-освещённой комнате, находящейся рядом с кухней в вилле Мель тора, стояла красная капсула с надписью “Найди свой Путь” на одной из сторон. Это было устройство для погружения в популярную онлайн-игру “Путь”, за четыре года сумевшую завоевать аудиторию, намного превосходящую таковую у всех конкурентов.

— Запуск! — послышался негромкий голос Мель тора изнутри капсулы. Вслед за этим на миг раздался сигнал о начале погружения и всё вновь стихло.

Перед глазами Мель тора в это время замигали несколько всплывших окон.

Добро пожаловать на ваш новый Путь. Желаем удачи в предстоящем путешествии!

Введите имя персонажа: Мелгорт.

Выберите расу: человек.

Желаете выбрать класс сейчас? Нет.

Желаете интегрировать настоящую внешность с незначительными изменениями? Да.

Выберите стартовую локацию: Континент Арос; Город Ноутаун.

Быстро заполнив все начальные поля и создав персонажа, Мел нажал “Ок” и его взгляд на несколько секунд затуманился, после чего он перестал ощущать себя находящимся в капсуле. Перед его глазами открылась совершенно новая картина. Он стоял рядом с фонтаном на центральной площади стартового города Ноутаун. Это был портовый город у мирового океана, располагающийся на недавно открытом континенте. Выбор пал на именно на эти места по вполне понятной причине — здесь ещё никто не успел освоиться, а значит, полностью отсутствует власть игроков как таковая. К тому же это была одна из так называемых “диких зон”, где не было единой централизованной власти. Всё держалось на торговых союзах, а в местах, где не было городов, таких как леса или горные цепи, правили монстры, одолеть которых пока не смог никто. Иногда они начинали бушевать, в основном во времена ивентов, и тогда города разорялись или даже уничтожались. Пару раз даже сменился ландшафт довольно крупной территории, а вслед за ним и монстры, населяющие те земли.

В общем и целом, это была локация, трудная для полных новичков в игре, но достаточно привлекательная для тех, кто многое уже знал и умел. Что, впрочем, не останавливало и бездарей здесь появляться с новым аккаунтом, чем отчасти даже облегчая жизнь профессионалам и особенно любителям РК[1].

— Прекрасный день, не так ли, добрый путник? — пока Мельтор осматривался, к нему подошёл NPC[2], похожий на стражника с суровым лицом и неплохими на вид доспехами. — Не буду мучить, у меня есть к вам просьба. Я слишком занят на своей службе, а потому нет времени доставить посылку тётушке. Хотел сделать это с утра, но появились неотложные дела и в итоге я здесь, на другом конце города. Она проживает в цветном доме, он там один такой, прямо напротив трактира “Весёлый Пень”, мимо не пройти. Её зовут Маргарет. Вы можете мне?

Вы принимаете квест? Задача: доставить посылку тётушке Маргарет.

Награда: 5 медных монет; 20 ед. опыта, булка ржаного хлеба.

— Конечно. — Мел ответил не раздумывая. В самом начале, квесты выдавались всегда случайным образом, но все они были в стиле найти или принести что-то. Изредка можно было встретить квесты на зачистку подвалов от крыс или ещё каких низкоуровневых мобов, что по сложности мало чем отличалось от той же доставки посылок.

Вы приняли квест. Подробности можно посмотреть в разделе “квесты”, чтобы его открыть — произнесите “меню” либо проведите прямую линию правой рукой слева-направо и выберите нужный раздел.

— Чтож, центральный магазин открывается с 3 уровня, насколько я помню. Значит, придётся пока побегать. — с этими словами, он направился в другую часть города для завершения квеста. Чтобы получить второй уровень, ему требовалось получить 100 ед. опыта, что равнялось пяти таким квестам, но награда могла разниться в зависимости от полученного квеста. К примеру, если бы ему повезло и он получил квест на уничтожение крыс, то смог бы не только заработать 60 ед. опыта за квест, но и от пары десятков до сотни за самих крыс, в зависимости от их числа. Всего пять-семь таких квестов и третий уровень в кармане, а вместе с ним доступ к центральному магазину и возможность покинуть черту города.

Дойдя до нужного места, он быстро передал посылку, получив награду и, вместо того, чтобы отправиться к точке на карте, обозначающей место получения следующего квеста у того же стража, направился в стоящий рядом трактир. Это был ещё один способ получения квестов — вместо того, чтобы глупо следовать меткам на карте, можно было включить мозг и попытаться найти новый самостоятельно. Тогда и шанс получить зачистку многократно повышался — чаще всего их выдавали именно в трактирах и складах.

Трактир изнутри выглядел довольно обычным. Немного столов, барная стойка и шумные посетители, выпивающие эль из деревянных кружек. Обычная картина, ставшая уже привычной многим в игре. Если заведение было трактиром, то с большей вероятностью, выглядел он именно так. Разнилось лишь количество столов, наличие комнат отдыха и сцены рядом с одной из стен для бардов.

— Чего вам? — грозно кинув взгляд, спросил жирный владелец за стойкой, одетый в засаленную одежду и чёрные короткие волосы.

— Мне бы хотелось подзаработать. Есть такая возможность?

— Ты можешь принести мне зерно со склада. Если просыпешь — будешь платить сам.

— У вас кончаются запасы? Но ведь ещё только начало дня, об этом обычно заботятся вечером. Неужто у вас завелись крысы, что порвали ночью мешки? Я мог бы помочь.

Немного помолчав, толстяк хмыкнул и бросил ключи от подсобки.

— Если что-то пропадёт — живым тебе из города не уйти.

Вы получили скрытый квест: зачистка крыс в подвале трактира “Весёлый Пень”. Награда: 20 медных монет; 60ед. опыта.

— Хорошо быть мной! — усмехнувшись, Мел начал насвистывать себе весёлый мотив под нос, направившись к подвальному помещению. За небольшую плату, можно было узнать множество способов получить лучшие квесты для начальных уровней у торговцев информацией. Конечно же, Мел заранее всё разузнал, чтобы не топтаться на месте слишком долго. Уж кто-кто, а он скучать на начальной локации точно не собирался.

Подвал оказался довольно пыльным помещением. Непонятно, как здесь вообще можно хранить еду, но разницы особо нет — всё равно это лишь игра. Дойдя до середины, он услышал негромкий писк за спиной. Это была одна из крыс. Раза в четыре больше реальных крыс, с чёрной шерстью, длинным хвостом и красными словно рубины глазами. Она тут же кинулась на Мела, но уклониться от такого было не трудно. Он потянулся к оружию на поясе, чтобы атаковать им во время прыжка крысы, но в этот момент...

— Чёрт, я забыл купить сраный кинжал в лавке! — Хоть и подготовился, Мел допустил глупейшую ошибку, которую, возможно, не совершал никто во всём мире. Самый простой способ убийства мелких крыс на первых уровнях — контратаковать их размашистым ударом,

что было довольно просто из-за их прямолинейных атак, пытаться же их поймать, пока они на земле — задача не из лёгких из-за проворности. — Грёбаная игра, ну почему нельзя выдать с начальной экипировкой элементарное оружие для боя?! И как я вообще должен убивать этих крыс? Предлагаете их топтать?!

Вы получили 6 ед. урона.

Стоило отвлечься, как его тут же атаковала вторая крыса. Это были mobs, что атаковали скопом, а значит, мешкать и отвлекаться было последним делом в бою с ними. За одной ошибкой сразу же последовала вторая, не менее глупая. Мел словно просил, чтобы его сейчас снимали на камеру. К счастью, в подвале он был один.

Вы нанесли 8 ед. урона монстру “мелкая крыса”.

Вы нанесли 2 ед. урона монстру “мелкая крыса”.

Вы убили монстра “мелкая крыса”.

Причитая и по пути матерясь, он со злостью начал пинать и топтать крыс вокруг. Урон был небольшой, но его было достаточно — столь низкоуровневые mobs обладали всего 10 хп[3]. Одного точного удара ногой было почти всегда достаточно, чтобы их убить.

Дзинь! Вы получили новый уровень!

Дзинь! Поздравляем с продвижением до второго уровня! Вы получили достижение “юный приключенец” и по 1 очку к каждой своей характеристике! С каждым новым уровнем вы будете получать 10 нераспределённых очков характеристик и 1 очко навыков. Все ваши характеристики будут повышаться на единицу.

Дзинь! Поздравляем с завершением скрытого квеста, пройдите к владельцу трактира для получения награды!

Наконец завершив квест, Мел с искажённым от злости на собственную глупость лицом поднялся вверх и получил награду. Выйдя на улицу, он немедленно последовал к первой попавшейся лавке с оружием.

— Чего желаете? — задал вопрос торговец с седыми волосами и длинной бородой.

— Кинжал либо меч.

— Могу предоставить вам на выбор только эти варианты. — После этих слов, перед Мелом появилось окно меню с информацией о доступном ему оружии.

Ржавый кинжал, урон 10-15, прочность 10/10 — 10 медных. Ограничения: нет.

Ржавый меч, урон 13-18, прочность 10/10 — 10 медных. Ограничения: нет.

Старый костяной кинжал, урон 15-20, прочность 20/20 — 25 медных. Ограничения: нет.

Старый меч из железного дерева, урон 15-20, прочность 20/20 — 25 медных. Ограничения: нет.

Латунный меч новичка, урон 30-37, прочность 30/30 — 1 серебряная монета. Ограничения: 2 уровень.

*Вилка пиратского эстета, урон 5-50, прочность 15/35 — 1 серебряная монета. Ограничения: 2 уровень.

*Описание: меч с тонким лезвием, делящимся на два, словно вилка. Принадлежал старому пирату, предпочитающему им выкалывать другим глаза и съедать их.

У Мела было всего 35 медных монет, из которых 10 были стартовым капиталом, из-за чего не было особого выбора. Всегда стоит брать лучшее из предлагаемого.

— Я возьму старый меч.

Дзинь! Вы приобрели Старый меч из железного дерева. Вы можете его экипировать.

Повесив меч на пояс, Мел пошёл к следующему ближайшему трактиру, чтобы побыстрее получить следующий уровень и выйти за пределы города для настоящей игры.

За следующие полчаса, он выполнил ещё шесть таких квестов, после чего, наконец, достиг

третьего уровня.

Дзинь! Вы получили новый уровень.

Дзинь! Поздравляем с получением третьего уровня, теперь вы можете войти в центральный магазин и покидать город.

В этот момент, его окружило сияние. На миг, всё вокруг зависло, словно время остановилось, а затем окружение изменилось. Город остался прежним, но вот людей стало больше, как и шуму. Некоторые здания пропали, а на их месте красовались другие. Теперь, с достижением третьего уровня и получением права покидать город, Мел был перенесён из так называемой “зоны обучения” в настоящую игру. Кругом сновали игроки и можно было услышать кучу предложений от них, как о продаже товара, так и приглашении в пати[4].

Мел не стал задерживаться или любоваться новым видом города, а проследовал к отмеченному на карте центральному магазину. Это место было, по сути, банком, доступным во всех городах, связанных общей торговой сетью. А также это было место, где можно было обменять свои реальные деньги на игровую валюту. Именно с этой целью туда и направлялся Мел. Зачем тратить кучу времени на фарм денег, если можно задонатить? Он пришёл в игру развлекаться, а не заниматься гриндом[5]!

[1] PK — Player Killer. Те, кто занимаются убийством других игроков.

[2] NPC — non-player characters — это неигровые персонажи в игре, то есть те, к которым можно обращаться за квестами, с которыми можно торговать.

[3] ХП — health point — очки здоровья.

[4] Пати — небольшая группа игроков, объединённых одной целью

[5] Гринд — монотонные действия вроде убийства мобов, выполнения простейших квестов или сбора растений для получения опыта или игровой валюты.

P.S. Народ, у меня появилась группа в вк, где будут выходить новости относительно написания этой книги и не только, я ведь изредка и мини-рассказы пишу. Да и в принципе там можно меня попинывать напрямую :D

Подписывайтесь, в общем: https://vk.com/damlofe_book

<http://tl.rulate.ru/book/10069/192894>