

После путешествий они так и не нашли в подземельях никаких загадок, тайн, или чего-то подобного, но все же зацепка к сюжету была найдена.

Ее принесли самые высокоуровневые разведчики, из-за работы которых территория империи стала продолговатой. То, что они нашли было «краем мира», не просто конец игровой карты, а буквально, огромная пропасть в никуда, за пределами которой можно было видеть безграничный космос.

Прямо сейчас изначальная пятерка и Акви стояли у самого края мира, картина была поистине красивой.

-Этого точно не было в описании игры.

Все игры последнего поколения имели возможность создания карты планетарного масштаба, из-за чего это уже стало «нормой» среди игр с открытым миром. Но в это все отличалось, и раз об этом не шлось в описании, эта информация чего-то да стоит.

-Интересно, насколько большая эта «земля»?

Все вздохнули, теперь стало понятно, почему при выборе точки начала не было «выбрать на карте». Если карта не одна, это бы развеяло всю неожиданность.

И теперь у Мкая, как собственно и у всех в группе появилось острое желание полностью исследовать весь этот «мир».

Так как ограничения на распространение информации уже давно не существовало, скриншоты этой границы мира очень быстро появились в интернете, и это вызвало неподдельный интерес у игроков.

В то же время, группа опять разделилась на три отряда, и каждая отправилась в одном из трех направлений. Две группы отправились вдоль границы, а одна перпендикулярно двум другим, так что если «земля» окажется круглой, они рано или поздно встретятся.

Мкаю вместе с Анной, выпало отправиться «налево». Вдоль границы уже было решено строить железную дорогу, поэтому слишком большой проблем со снаряжением у них быть не должно.

Далее экспедиция проходила довольно скучно и однородно, зачистка окружающей среды от монстров, сбор растений, образцов древесины, камней, поиск подземелий. Формально они уже были научными исследователями.

Все найденные образцы будут отправлены в столицу, где пройдут через исследовательский университет, недавно созданное учреждение целью которого является «освоение» игры, и нахождения всех тайн различных ремесел.

И особенно быстро развивается медицина, благо есть почти бесконечное количество бессмертных подопытных, каждый день умирает около шестидесяти игроков. Хотя это учреждение больше похоже на цирк. Растения вызывают, ссыпь, рвоту, нарывы, просто отравление, изменение цвета кожи и прочее, в общем, целая палитра различных особенностей, особенно весело становится, когда там пытаются смешать различные растения в зелье.

И вот два месяца прошли почти незаметно, особых продвижений по исследованию мира у них

не было, но зато случился просто ненормальный приток игроков, а причина была простой – туризм, только они открыли «границу мира» и только у Асгарда уже есть «нормальная» инфраструктура, которая может обеспечить нормальное передвижение.

Как итог приплыва игроков, темпы экспансии все росли.

Так же случилась еще одна невероятно интересная вещь, появилась страна НИПов, это были те самые люди которых первых нашли игроки, и вот сейчас они стали сильнее игроков той местности, и захватили власть создавая королевство Вечного Солнца, для игроков в той местности начался настоящий ад, коренные люди начали видеть в бесстрашных и бессмертных игроках явную угрозу. Поэтому сразу после того как появилась церковь Соляриса, на их территории началась «охота на ведьм».

Причиной этому стало «ускоренное» размножение и рост коренных жителей. Сейчас система была такой, что даже дварфы, долгоживущая раса с низкой рождаемостью, за два месяца утроила свою популяцию. А что говорить о людях, которые в обычных обстоятельствах и так превышали уровень рождаемости дварфов в несколько раз.

Но так как, скорее всего королевство находилось в другом «мире», Асгард это не затронуло ни в малейшей степени. Он все так же продолжал развиваться бешеными темпами.

А тем временем Мкай мирно сидел на краю мира, свесив ноги над бесконечной бездной. Он, как и обычно наблюдал за звездами, но на этот раз кое-что отличалось, прямо под ним была какая-то «чёрная дыра», которая выглядела как дыра в звездном небе, и, пытаясь ее как можно лучше рассмотреть, он приблизился к самому краю.

То ли из-за невезучести, то ли из-за удачи, или помощи свыше, земля на которой он сидел, осунулась, и он благополучно полетел напрямик в ту самую «черную дыру».

-Да, бл...

Не успел он даже договорить, как его проглотила тьма, и в следующее мгновение он уже был в десяти метрах над каким-то лугом. Когда он приземлился, у него появилось ощущение, что в нем что-то треснуло, и статус подтвердил его догадку, в состоянии было написано «трещина берцовой кости». Он потерял 10% здоровья от падения, но ему было немного больно ходить.

Вы попали в мир «Великие поля Сильфирота»

Вы первый кто совершил межмировое путешествие

Получен титул «Великий скиталец»

Бонус «магия пространства» не может быть получена вашей расой. Компенсацией будет «Пространственное кольцо»

Прямо перед ним появилось обычное на вид серебристое кольцо, и когда он его взял в руки.

Пространственное кольцо

Редкость: Редкое.

Класс: Магическо.

Качество: Превосходное.

Может хранить до 15 кубических метров вещей.

Не сказать, что он был огорчен потерей возможности в получении, скорее всего, просто очешуенно крутой магии, но и колечко для него было неплохим подспорьем, хотя как он чувствовал, пройдет еще года два в игре, и такое будет носить едва не каждый.

Но, тем не менее, сейчас и в ближайшее время подобная вещь будет только у него, или у крайне малого количества людей. Но тем не менее, он был без понятия где он сейчас, да и вообще что только что произошло, в его мыслях, он был уверен, что отправиться на «воскрешение»

<http://tl.rulate.ru/book/10657/217997>