

Игра.

Хорошо-то как. Солнышко светит. Травка зеленая. Птички щебечут. Ветерок голое тельце обдувает. Мдяаа, беспорядок. В выбранной локации я оказался в чем мать родила, или точнее сказать система сгенерировала - набедренной повязке. Рядом узелок с тремя сухариками.

Походный хлебец - восстанавливает пять пунктов сытости.

Посмотрим начальные статьи.

Игрок Пофигуэль.

Уровень 0. (до следующего уровня 0/1000)

Здоровье - 10

Мана - 10

Бодрость - 10

Сытость - 10

Возраст - 1 мин.

Полоска Сытости выглядит чуть короче остальных. Приглядевшись, вижу сообщение:

Скорость снижения Сытости - 1 единица каждые 59 минут.

Примерно через десять часов проголодаюсь. Три хлебца есть, значит, практически сутки о еде можно не беспокоиться. Смотрим дальше.

Сила - 1

Ловкость - 1

Интеллект - 1

Выносливость - 1

Стандартные стартовые показатели.

Способности.

(пусто)

Ну, все правильно. Я ведь только родился, а у новорожденного какие способности, кроме громкого плача и мокрых пеленок. Ладно, пора приступать к осмотру местных достопримечательностей. Я ведь вроде речку заказывал.

Вы наступили на острый репейник. Урон - 1. Здоровье 9/10.

- Блиин. Больно-то как. Вот тебе и игра с полным погружением. Перед качем нужно будет зайти в настройки и снизить чувствительность, а то моб какой укусит, а я от боли загнусь.

Вы поцарапались острой колючкой. Урон - 1. Здоровье 8/10.

Мля. А ведь только ветки раздвинул, что бы на полянку выйти. Странно, почему жизнь не восстанавливается. Открываю параметры и смотрю.

Скорость восстановления Здоровья 1% в минуту.

Понятно, значит полностью за полтора часа восстановиться. Нужно передвигаться осторожнее, а то так и угроблюсь. Может лучше на травке посидеть пока очки здоровья не восстановятся.

Укус муравья. Урон - 1. Здоровье 7/10.

Укус муравья. Урон - 1. Здоровье 6/10.

Укус муравья. Урон - 1. Здоровье 5/10.

Ну и какого я на муравейник уселся? Отбежав подальше от муравьиной кучи, я сел на траву и раздавил одного, намертво вцепившегося жвалами, мураша. Кошмар. Еще бы чуть-чуть, и на перерождение. Смешно. Найден нуб, заживо съеденный. Хотя если съеденный - значит, не найден. Что-то меня занесло. Заглядываю в параметры и проверяю здоровье. По-прежнему 5/10. А это что? Бодрость 2/10. Это я от укусов так утомился?

Скорость восстановления Бодрости 1% каждые 30 секунд.

Ну, хоть чуть быстрее. Пока рассматривал параметры, здоровье поднялось до 6/10. А это что такое. В параметрах появилась графа "Репутация".

Ваша репутация с фракцией муравейник (-1), "настороженность".

Ух ты. Тут даже с муравьями репутацию поддерживать нужно. Пока рассматривал репутацию, обнаружил, что у меня появилась первая способность.

Бег 0. Прогресс - 2%.

Значит, скорее всего, я всю свою бодрость на бег и потратил. А вроде и десяти метров не

пробежал. Ладно, сижу, отдыхаю, травинки рассматриваю, пока здоровье восстанавливается. А что ни говори, но игрушку четко сделали, от реальности не отличишь. Вот пчелка на цветочек села - как живая. Все ворсинки видны, а на них пыльца желтенькая. А она лапками перебирает, и тычинки на себя отряхивает. Ну вот, улетела. Проверим параметры.

Здоровье 7/10.

Бодрость 0/10.

Млин. Куда бодрость делась? Я же лежал, отдыхал.

Наблюдательность 0. Прогресс - 1%

Новая способность, которая сожрала очки бодрости. Ну вообще то правильно. Когда долго за чем-либо наблюдать, то утомляешься. Знать бы еще для чего наблюдательность нужна. И еще зарубочку поставить, стараться при отдыхе ни на что не отвлекаться, а лучше закрывать глаза. Постараюсь подремать на полянке, благо солнышко греет, птички поют, трава мягонькая и вообще перед походом на речку лучше здоровье полностью восстановить.

Проснувшись, я прежде всего принялся проверять параметры.

Посмотрим начальные статьи.

Игрок Пофигуэль.

Уровень 0. (до следующего уровня 1/1000)

Здоровье - 9

Мана - 10

Бодрость - 10

Сытость -8

Возраст - 2 часа 46 минут.

Неплохо я храпака дал. В реале я как то днем спать не привык, а тут расслабился. Секундочку, а почему у меня здоровье понизилось.

Солнечный ожог. Здоровье (-1). Привлекательность (-1). Осталось 46 часов.

Ну нифига себе - дебафы. Все, надоело. Выхожу из игры и возвращаюсь через двое суток. Заодно внимательно изучу форумы и переведу денежек. С этого момента никаких пикников и отдыха на травке. Сплю только в пятизвездочных гостиницах с красивыми горничными.
ВЫХОД.

Согласно Пользовательскому Соглашению в настоящий момент выход невозможен.

Попробуйте выйти через 238 часов.

Двадцать четыре часа в игре.

Есть такая птичка, называется - "обломинго". Покопавшись в интерфейсе, нашел Соглашение и впервые внимательно прочитал.

Пункт 18.3. - Для лиц принимающих участие в Программе Адаптации первое погружение составляет двести сорок часов непрерывного онлайн.

Пункт 18.5. - Лицам, принимающим участие в Программе Адаптации запрещен ввод внешних средств в финансовую систему Мира.

Пункт 18.11. - У лиц, принимающих участие в Программе Адаптации, отсутствует возможность контроля фильтра восприятия ощущений, который по умолчанию отключен.

Это получается, что я застрял в игрушке на десять суток, без оружия, денег и одежды, с большим шансом каждую секунду умереть, испытав полный спектр соответствующих ощущений.

За первые сутки я умер два раза.

В первый, напорвшись на острый сучок и получив дебаф "Кровотечение", отнимающий одну единицу жизни каждые три минуты. Сам эффект длился двадцать минут и мне ничего не оставалось делать как смотреть на медленно укорачивающуюся полоску здоровья. Сама смерть меня не впечатлила. Темнота, непродолжительный полет по светлому туннелю, и я снова оказываюсь на той полянке, где впервые появился в Мире.

Умерев впервые, я обнаружил еще один неприятный момент. Узелок с лепешками, который я постоянно таскал с собой, остался на месте гибели. Означать это могло только одно, если со смертью игрока его шмот выпадает, то в Мире обязательно должно быть полно ПКашников, заработком которых будет дропать новичков, что делает жизнь в нем еще опаснее. Восстановив бодрость и здоровье, я вернулся на место гибели, где забрал свой узелок и добыл первое оружие.

Заостренная ветка. Урон 1-1. Прочность 4/5.

Именно эта гадость вонзилась мне в живот, вызвав сильное кровотечение. Пришлось повозиться, отламывая ее от ствола, что с моей силой оказалось совсем непростым занятием. Закончив дело и изучив полученное оружие, я решил просмотреть свои параметры:

Игрок Пофигуэль.

Уровень 0. (до следующего уровня 0/1000)

Здоровье - 9

Мана - 10

Бодрость - 20

Сытость - 1

Возраст - 9 часов 2мин.

Сила - 1

Ловкость - 1

Интеллект - 1

Выносливость - 2

Привлекательность - (-1)

Способности.

Наблюдательность 0. Прогресс 50%

Акробатика 0. Прогресс 12%

Бег 0. Прогресс 8%

Изобретательность 0. Прогресс 25%

Грубая кожа 0. Прогресс 60%

Ух ты. А у меня бодрость поднялась в два раза и выносливость увеличилась. Значит, выносливость влияет на бодрость. Странно. Во всех игрушках, в которые я поигрывал раньше, этот параметр влиял на очки здоровья.

А вот способностей у меня уже шесть штук, правда, все на нулевом уровне. Бег понятно. Акробатика, очевидно, появилась, когда я через бревно прыгал. А вот Грубая кожа откуда взялась? Наверное, последствие солнечного ожога. Хорошо бы еще узнать, почему выносливость поднялась и как увеличить остальные параметры, а то меня точно муравьи съедят.

Приступ голода начался в самый неподходящий момент, когда я пытался определить возможности своего тела и влияние моих действий на появление и уровень способностей. Начал с зарядки. Отжаться у меня не получилось ни разу. После четырех приседаний, бодрость упала в ноль и сразу стало тяжело двигаться и думать. Присел отдохнуть, планируя сразу после восстановления заняться пробежкой, и тут меня накрыло. Как описать это чувство?словно гигантский червяк заворочался в кишках, вызывая желание обхватить живот руками и лежать, свернувшись в позу эмбриона.

Сытость - 0.

(скорость восстановления жизни, бодрости и маны уменьшены в десять раз)

Самое обидное то, что снижение сытости не остановилось и принялось стремиться к отрицательным значениям. Это если я при нуле себя так хреново чувствую, то что будет при минус один? Быстро умяв походный хлебец и восстановив сытость до пяти, я посмотрел на оставшиеся две лепешки и принялся за поиски пропитания.

Как современному человеку, попавшему в дикий лес найти пищу? Решил действовать методом проб и ошибок, таща в рот все мало-мальски съедобное. Через несколько часов, у меня был следующий список съедобных находок.

Упавший желудь - сытость (+1). Дебаф - бодрость (-1) на час.

Земляника - сытость (+1). Баф - бодрость (+2) на час.

Малина - сытость (+1). Баф - бодрость (+2) на час.

Коричневый гриб - сытость (+2).

Мертвый муравей - сытость (+1). Дебаф - отравление, жизнь (-1) каждые 4 минуты на час.

Живой муравей - сытость (+2). Дебаф - отравление, жизнь (-1) каждые 4 минуты на час. Урон при поедании - 4.

Сожрав в качестве эксперимента двух муравьев, я второй раз отправился на перерождение.

Сразу после воскрешения я проверил статьи.

Игрок Пофигуэль.

Уровень 0. (до следующего уровня 0/1000)

Здоровье - 19

Мана - 10

Бодрость - 20

Сытость - 1

Возраст - 16 часов.

Сила - 1

Ловкость - 1

Интеллект - 1

Выносливость - 2

Привлекательность - (-1)

Живучесть - 1

Способности.

Наблюдательность 5.

Акробатика 0. Прогресс 12%

Бег 0. Прогресс 8%

Изобретательность 0. Прогресс 25%

Грубая кожа 0. Прогресс 60%

Сложение 0. Прогресс 15%

Сопротивление ядам 0. Прогресс 30%

А вот и первые плюшки. Появился новый навык - Живучесть и сам уровень жизни поднялся на десять единиц. Наблюдательность резко скакнула на 5 единиц, очевидно поиск съедобного ее сильно стимулировал. Плюс три новых навыка, один из которых почти дотянул до единицы.

Четыре дня спустя.

Ближе, зайчишка, ближе... Сегодня я тебя точно поймаю, зря, что ли, все это время ловкость и скорость качал. А ты, ушастый, меня до самого последнего момента не заметишь. У меня своя "маскировка" семерка да плюс засохшая грязь бафает плюс пять к "маскировке" и плюс два к "грубой коже". Правда она еще маленький дебафик на привлекательность дает, но это ведь ерунда. Еще на полметра ближе. Прыжок. Удар кулаком в основание черепа и можно разделывать. Вкуснятина. Сытость сразу на двадцать подпрыгнула, плюс бафик маленький на плюс десять к бодрости на три часа. Пойти еще на зайцев поохотиться или сначала корзину доплести, чтоб было, куда мясо складывать? Корзина вещь нужная. Впрок все съесть нельзя, так как максимальная сытость равна сумме выносливости и живучести плюс десять. Это я еще на черепаших яйцах научился, каждое плюс три к сытости дает и без дебафов. Я тогда их штук двадцать проглотил, а все равно выше пятнадцати сытость поднять не смог. Это я сейчас такой умный и прокачанный, что шестерка выносливости и четверка живучести позволяют до двадцати жрать. Интересно, а если эти параметры прокачать до сотни, то после плотного завтрака можно неделю не есть? Вот доплету корзинку и можно на полянке вздремнуть, благо солнце повредить уже не сможет. Даже не верится, что я тогда обгореть умудрился. Хотя, если бы не это, то фиг бы у меня способности "загар" и "сопротивление огню" открылись. А вообще у меня этих способностей уже около сотни. Жалко, что некоторые из них дебафы дают. Вот "грубая кожа" например, личную броню повышает, а привлекательность понижает. Зато "загар" по плюсику на сопротивление огню и привлекательности дает. Специально я их не качаю, разве что только "удар кулаком" и "маскировку" регулярно тренирую. Благодаря им у меня сила и ловкость как на дрожжах растут. Интеллект у меня пока на троечку. Чтоб его прокачать нужно "изобретательностью" постоянно баловаться, да "лечение" не запускать, что довольно проблематично...