

ВНИМАНИЕ! ПЕРЕД ВХОДОМ В ИГРУ ВЫ ДОЛЖНЫ УСТАНОВИТЬ УРОВЕНЬ ПОЛНОГО ПОГРУЖЕНИЯ.

Угу, понятно. 100% погружение — это болевые ощущения в виртуале, идентичные реальным, от этого у людей и сердце останавливается. Я читал о случаях, когда люди с ума от боли сходили при 90-100% погружении, много всяких баек по Сети ходит. Даже многочисленные порталы VR -развлечений, с, хм, виртуальными девочками, ограничивают погружение 60-70%..

Давным – давно, еще на заре VR, был создан ментальный блок, ограничивающий степень боли в виртуале. Капсулы полного погружения не сертифицировали при отсутствии этой технологии. Она снижала входящие ощущения до переносимого болевым порогом и просто-напросто отключала пользователя от Сети, если датчики, контролирующие состояние организма, начинали подавать тревожные сигналы. Так что умереть от боли в игре было невозможно, хотя при 100% погружении сильные болевые ощущения гарантируются.

50% мне будет достаточно, что бы все понять.

ВНИМАНИЕ! ПОДПИСАНИЕМ ДАННОГО ВЫ СОГЛАШАЕТЕСЬ, ЧТО....

ЖЕЛАЕТЕ ПРОЙТИ БАЗОВОЕ ОБУЧЕНИЕ?

Обучение? Небольшой tutorial, пожалуй, мне бы не помешал.

ВЫПОЛНЯЕТСЯ ВХОД В ИГРУ...

Ну, наконец-то! Все вокруг окутала темнота, а затем бесплотному мне дали тело.

ЛОКАЦИЯ: Мир ДОРСА, континент ДОРСА, город ЗЛАТЫЕ ФЕЙРЫ, канализация, верхний уровень, обучающий квест.

ВНИМАНИЕ, ЗАДАНИЕ:

НАЙДИТЕ ВЫХОД В ГОРОД.

НАГРАДА: Опыт, предмет

Я находился в канализации. Кругом царил полумрак, тусклый свет исходил из круглых зарешеченных отверстий на потолке. Я стоял по щиколотку в воде в полукруглом тоннеле высотой примерно в два моих роста. Его каменные стены покрывала скользкая на вид бурозеленая плесень и древняя паутина.

Ну что ж... Вода — или что это за жидкость течет у меня под ногами — мокрая и холодная. Запахов канализации я не ощущал, интересно, если бы уровень погружения был выше, они бы появились?

Я подвигал руками и ногами, все живое, все слышится, как в реальной жизни и даже выглядит почти как настоящее. Попрыгал, пощупал грязно-серую робу, в которую был одет. Ткань на

ощупь была толстой и грубой, вроде мешковины, зияла прорехами и бугрилась неровными толстыми швами.

— Вызвать интерфейс, — негромко произнес я. Вызывать его можно было и жестом, стандартным для VR — резко развести большой и указательный пальцы, но я хотел попробовать и так, и так.

Полупрозрачный интерфейс персонажа появился передо мной. Он был на удивление скуден — чарлист, управление настройками. Ни журнала заданий, ни чата, ни инвентаря — ничего. Три полоски наверху — красная — жизнь, синяя — мана, зеленая — энергия.

Минутная ревизия выявила, что на мне надеты две шмотки: лохмотья нищего, ткань, прочность 2/5 и Штаны нищего, ткань, прочность 3/5. Обе вещи снижали мою репутацию на 10 единиц. Больше ничего, ни оружия, ни сумки, даже обуви пожалели. Да, неласково тут нулевые аккаунты встречаются... а, наверное, начни я «серебряным» или «золотым», проходил бы обучение в более живописной местности.

Эй! Эге — гей! — проорал я в темный зев тоннеля, эхо пошло гулять по стенам. Да, чуток жутковато здесь. Немного потоптавшись, я двинулся в ту сторону, откуда текла вода, и буквально через десяток шагов споткнулся обо что-то.

Подгнившая палка, дерево вяз, прочность 13/20. Одноручное оружие, тип урона — дробящий, урон 1-3 -сообщила мне система о находке, как только я взял ее в руки.

Ура, хоть какое-то оружие! Лучше, чем с голыми руками. Ну, где там мой курс молодого бойца?

Идем дальше. Канализационный тоннель темный и сырой, сверху на голову что-то капало, ощутимо веяло холодной затхлостью из глубины. Да, все это всего лишь сигналы нейроинтерфейса, обманывающие мой мозг, но выглядит все пугающе реально. В детстве лазили с друзьями в старые сточные каналы, очень похоже.

Тоннель привел в большое помещение с грубым сферическим потолком. Наверху зияло отверстие не зарешеченного люка, прямо под ним, в центре комнаты высился конус мусора. Судя по всему, его сбрасывали сверху. А на куче и вокруг нее лазили первые увиденные мною в этой игре живые существа. Серые, облезлые, с длинными голыми хвостами.

Увидев меня, крысы — а их было штук пять, зашипели и поползли в мою сторону. Да что поползли! Достаточно резво бросились на меня, даром я находился метрах в десяти. Самую шуструю я что было сил огрел палкой — Вы нанесли крысе 3 ед. урона!- а затем ощутил резкую боль в области ступней:

Замелькали надписи в появившемся системном чате, сигнализирующие о получении единичек урона.

— Крыса кусает вас! Получена 1 ед. урона! Ваша жизнь 39/40

— Крыса кусает вас! Получена 1 ед. урона! Ваша жизнь 38/40

— Крыса кусает вас! Получена 2 ед. урона! Ваша жизнь 36/40

— Крыса кусает вас! Промах!

Черт, так они меня тут до смерти загрызут, и, не смотря на 50% погружение, болевые ощущения все равно чувствуются, вроде укусов слепня. Но в основном — брезгливость и отвращение, и небольшая толика паники даже есть. Пытаясь пинками отогнать гадов, я замолотил вокруг ног своей палкой, сопровождаемый чередой системных сообщений.

— Вы нанесли крысе 1 ед. урона!

— Крыса кусает вас! Получена 1 ед. урона! Ваша жизнь 35/40

— Вы промахнулись! Прочность «подгнившая палка» снижена до 12/20

— Крыса кусает вас! Получена 1 ед. урона! Ваша жизнь 34/40

— Вы нанесли крысе 3 ед. урона! Ваш навык «Одноручное оружие» повышен до 1.

— Вы нанесли крысе 2 ед. урона! Крыса убита. Вы получаете 2 ед. Опыта.

— Крыса кусает вас! Получена 1 ед. урона! Ваша жизнь 33/40

— Вы промахнулись! Ваш навык «Одноручное оружие» повышен до 2

Проклятые твари, я аж вспотел, пытаюсь попасть по вертким гадам. Пришлось даже позорно выбежать назад в тоннель и там встречать их по одной, выколачивая дух. К концу баталии я тяжело дышал, вспотел и имел лишь двадцать хитпойнтов из положенных сорока. У палки осталась только половина прочности. Зато на мой счет легли 4 первых очка мастерства в «Одноручном Оружие», которые добавили мне 0,4% урона с палки и единичка в «Атлетике» — навыке, отвечающим за скорость бега, ходьбы, и вообще за физические нагрузки. Шкала энергии была почти пуста, и чувствовал я себя соответствующе.

Немного передохнув, я решил полутать павших в неравном бою грызунов. Меня ожидал неприятный сюрприз — при наведении на трупик крыса система сообщила мне:

Мертвая крыса. Взять?

Недопустимо. У вас нет сумки.

Так, что еще можно с ней сделать? Пересилив отвращение, я коснулся трупа.

Желаете разделать?

Недопустимо. Отсутствует необходимый инструмент.

Окей. Хрен с ними, с крысами. По всем канонам жанра в этой комнате, где сидели грызуны, должно что-то валяться для меня, просто так я их бил, что ли? Потыкав палкой во все темные углы, поворошив ей кучу хлама в центре, я и вправду стал обладателем двух очень ценных предметов:

Ржавый ключ.

Огрызок яблока. Пища. Восстанавливает 1 ед. жизни.

Которые, впрочем, мне тоже было некуда положить и поэтому их пришлось оставить.

Из комнаты вело три тоннеля, я выбрал противоположный тому, откуда я пришел и двинулся дальше. Ну, кто там еще на новенького? Ответ нашелся быстро — тоннель закончился каменной лестницей, ведущей к большому деревянному люку наверху. Возле ступеней стоял местный сторож, с голубым огнем в черных провалах черепа, опираясь на длинный заржавленный меч.

Скелет, нежить, ХП 20/20

Так! Непись агрилась здесь быстро — как только скелет увидел меня, он поднял меч в воинском салюте и двинулся навстречу.

Ну, будь что будет! — я покрепче перехватил дубинку.

Внимание! При ударе противника смотрите, куда он нацелен! Поднимая в направлении удара ваше оружие, вы можете заблокировать или парировать удар!

Скелет был уже близко, вскидывал ржавый, зазубренный клинок. Все-таки это обучение, двигается он медленно, можно успеть... Я попытался поймать удар меча сверху своей палкой, охнул, почувствовав его силу.

Вы поставили блок! Навык «Блокирование» повышен до 1. Прочность «подгнившая палка» снижена до 8/20.

Скелет попытался достать меня колющим ударом в грудь, но я успел развернуться, прижимаясь к стенке тоннеля.

Вы увернулись от удара! Навык «Уворот» повышен до 1.

Нафиг все! Я прыгнул прямо в грязь, в воду, перекатился по камням пола, сдирая коленки и локти, но оказался у скелета за спиной, и пока он разворачивался, от души врезал палкой по белой черепушке.

Вы нанесли скелету 3 ед. урона! Ваш навык «Одноручное Оружие» повышен до 5. Прочность «подгнившая палка» снижена до 7/20.

У врага с треском отпала нижняя челюсть, но на его боеспособности это никак не отразилось. Следующий удар моей дубинки он отразил мечом, снизив ее прочность еще на две единицы.

И перешел в контратаку.

Вы поставили блок! Прочность «подгнившая палка» снижена до 3/20.

Палка треснула и развалилась, оставив в моих руках небольшой огрызок. Скелет загнал меня почти на лестницу, пятясь назад, я споткнулся о ступени и ржавый железный клинок, мелькнув перед самыми глазами, с противным чмоканьем погрузился мне в живот.

Скелет наносит вам удар в торс! Получено 9 ед. урона! Вы получаете рану! Вы получаете кровотечение! Ваша жизнь 11/40.

Кажется, я заорал. Это было чересчур уж натуралистично — тебя вскрывают ржавой железкой как консервную банку. Боль тоже присутствовала, но более противным было ощущение, что тебя протыкают насквозь. Кому делали хирургическую операцию, тот поймет, о чем я.

Я с ужасом увидел, что противник снова вскидывает свое оружие, уже ярко-красное от крови. Следующий удар он нацелил мне в голову. Мир вздрогнул, раскололся на куски, и я опять очутился бесплотным, в спасительной темноте.

Скелет наносит вам критический удар в голову! Получено 21 ед. урона! Ваша жизнь 0/40. Вы умерли.

Желаете возродиться? ВНИМАНИЕ — в обучающем сценарии вы не получаете штрафов за смерть!

Нет. ВЫХОД.

Крышка капсулы откинулась, я вылез, нашарил на столе бутылку с минералкой, выпил почти одним глотком. Сердце колотилось, руки тряслись.

— С тобой все в порядке, милый? — спросила Алена, заходя в комнату.

— Да, просто ужастик в вирте. Хоррор. Жуть какая-то, — попытался улыбнуться я.

— Ужастик? Покажешь мне, я люблю ужасы!

— Хм... капсулу нельзя перепрограммировать на тебя. Техника надо вызывать — соврал я.

Еще не хватало жену затащить в VR, потом придется еще одну капсулу покупать. Нет, хватит мне уже одного ее автомобиля, пожалуй.

— Вот так всегда! — Алена, кажется, не поверила и обиделась. — Ладно, сиди сам со своим виртом, я пошла с Лелей гулять.

Леля — противная мелкая собачонка, которую попросила подержать у нас одна из подруг Алены, пока она отдыхает на курорте. Терпеть не могу эту мерзкую породу, и собака отвечает мне полной взаимностью.

Немного успокоившись, я опять залез в капсулу. Теперь я был зол. Как так, меня, такого — разэтакого, ветерана VRMMO, задрал первый же скелет в туториале. Нет, так я этого не

оставлю!

ВЫПОЛНЯЕТСЯ ВХОД В ИГРУ...

Желаете возродиться?

ЛОКАЦИЯ: Мир ДОРСА, континент ДОРСА, город ЗЛАТЫЕ ФЕЙРЫ, канализация, верхний уровень, обучающий квест.

И вот я опять стою в канализационном тоннеле. Жизнь полная, в руках пусто. Палки на прежнем месте не оказалось, трупик крыс не исчезли. Значит, данж засеивился. Это хорошо. На этот раз я подошел к делу тщательнее. Перед тем, как идти к скелету, я проверил два других тоннеля, ведущих из комнаты с крысами. Оба, как я и предполагал, окончились тупиками, были перегорожены непроходимыми решетками. В одном из них в темном углу я нашел кучу истлевших костей, и возле — Ржавый полуторный меч, железо, прочность 27/50. Одноручное оружие, тип урона — рубящий, урон 4-7. Точно такой же меч, как и у скелета, который меня убил! Ну, теперь повоюем! Рукоять, обмотанная полуистлевшей кожей, удобно легла в руку, клинок, хоть и покрытый зазубринами и коррозией, придал уверенности. У мужчины должно быть оружие, только тогда он чувствует себя мужчиной, говорил мой отец.

Во втором отнорке тоннеля я убил двух крыс. Больше ничего тут не было, я проверил два раза и расшвырял все кучи мусора в поисках ништяков. Ну что, тогда идем к скелету.

Враг ждал. Челюсти у него не приросли, на ступенях лестницы темнело большое пятно крови. Осматривая его из темноты, невидимой ему зоны, я заметил еще кое-что. Под лестницей, немного сбоку, стоял сундук. Деревянный, окованный железными полосами, древний на вид. Нужно будет, вернуться в центральную комнату за ключом, теперь ясно, зачем он... Ну, здравствуй! Зазвенели и заскрежетали клинки, сталкиваясь. Теперь, когда я уже знал, чего ждать и был вооружен, скелет не казался серьезным противником. Двигался и бил он медленно, я успевал или отскочить или блокировать удар своим мечом.

Внимание! Вы заблокировали удары во всех направлениях пять раз подряд. Ваш навык «Блокирование» повышен до 7.

Убедившись, что его удары не пропускаю, я буквально в три взмаха расправился со скелетом. Костяк рухнул, рассыпаясь, отдельно покатились треснувшая черепушка.

За скелета система дала 20 единиц опыта. Из лута с него были только старые кости, которые мне все равно некуда положить. А вот в сундуке, отпертом ржавым ключом, нашелся занятный предмет.

Камень Возвращения Души.

Персональный. Уникальный.

Нельзя украсть. Нельзя потерять. Позволяет возвращать вашу душу к определенному месту. Перезарядка: цикличная, 1-8 часов.

Это знакомая штука, во многих играх есть.

ПОЗДРАВЛЯЕМ, ВЫ ПРОШЛИ ОБУЧАЮЩЕЕ ЗАДАНИЕ! — сообщила игра, когда я поднялся по лестнице и взялся за бронзовое кольцо на круглом люке.

ВЫ НАШЛИ ВЫХОД В ГОРОД! НАГРАДА: 55 опыта. Текущий опыт 89/90

ЖЕЛАЕТЕ ВЫЙТИ В ГОРОД ЗЛАТЫЕ ФЕЙРЫ?

<http://tl.rulate.ru/book/14493/282883>