

Прошло некоторое время, и вскоре весь интернет, и весь мир был всколыхнут объявлением о изобретении VR-капсул и планировке создания игры с полным погружением. Я вовсе не был удивлен, и просто обратился к фирме-создателю капсул с предзаказом на четыре капсулы. И как оказалось, я уже был на тысячу сто восемьдесят шестом месте в очереди на получение капсул. Они должны прийти чуть меньше чем за месяц до релиза игры. Я, в общем, ничего против не имел, ведь без игры, это просто были бы четыре куска металлолома.

Когда остальные узнали, что я уже сделал предзаказ капсул, пришли в неопишуемый восторг. В общем, капсулы то и не очень дорогими оказались, может в пять раз дороще довольно мощного компьютера, но это предзаказ, так что он возможно в полтора-два раза дороже.

Я подумал над чем то, и предложил следующий план действий: Мы не будем играть все вместе, но у нас будет конкуренция, кто сможет стать сильнее, влиятельней, известней и так далее.

Все с озорной улыбкой улыбнулись, они все поняли, что я имел ввиду, мы станем группой, повелителей и топовых игроков. Из-за этого, они начали бурную подготовку к игре, со мной не сравняться, ведь десять лет хоть какой никакой, но подготовки у меня есть.

Шло время, мы все так же развлекались дома, но чем ближе был релиз игры, тем нервней мы становились, у нас просто крышу рвало от нетерпения, а как по-другому? Мы легенда ммо среди японских игроков, и мы как опытные игроки, просто трепещем от предвкушения. День проходил за днем, и у нас медленно начала ехать крыша от этого ожидания... Учеба кстати не пострадала, но вот свободное время... Изу и Хана не покидают подвала, и проводят там все свое свободное время, мы в свою очередь почти не покидаем спальню и пытаемся согнать напряжение от ожидания. Честно, выходит так себе, но приятно. Время летело медленно, просто кошмарно медленно, скоро выпускные экзамены, но мы за них даже секунду не волнуемся, из-за чрезмерного волнения, наша способность к запоминанию очень сильно увеличилась, и мы все были уверены в сдаче экзамена хотя бы на средний балл.

Вот и пришло время экзаменов, но для нас оно как быстро пришло, так и ушло, у нас всех приблизительно одинаковые оценки, кроме некоторых. Капсулы уже привезли и установили, но пользоваться ими мы пока не можем, да и незачем. Дни шли медленно, очень медленно, и вот остается пять минут до запуска игры. У нас уже сердца выпрыгивали, да, даже у меня, перерождением, но тут совсем иные ощущения. Время текло медленно, и вот пошла последняя минута перед подключением....

60... 51... 38... 23... 15... 11... 10... 9... 8... 7... 6... 5... 4... 3... 2... 1... ПОДКЛЮЧЕНИЕ.

Поплыли разнообразные знаки, и я оказался в пустом сером пространстве, и сразу же возле меня появилось меню создание персонажа. Раса оказалось только одна, но было уведомление, что у игроков вначале есть одноразовое право на смену расы. Внешность я не трогал, а ник, записал «Громовой клинок» имя так себе, но я же буду мечником, так что сойдет, и использовал, я этот ник во всех играх. Я нажал «подтвердить» и после вспышки света, я оказался на пляже, лицом в песке. Хах, и все, как и говорила компания... Мы вчетвером, как и еще 20 000 игроков начали играть на две недели раньше остальных, из-за предзаказа капсул, но это для нас плюс только относительный. Если я не ошибаюсь в предыстории, мы были каторжниками, которых отправили сторить опорные пункты на новом континенте неизведанного мира, но наша эскадра попала в сильный шторм, и всех каторжников, разбросало по береговой линии, некоторых с шансом в 0.001% могло забросить на континент, а

на остров. В общем, мы имеем фэнтези выживание в дикой местности. От разработчиков, никто не узнал и толики полезной для игры информации, кроме того, что взаимодействовать можно со всеми объектами. Также у нас есть инвентарь и статус. Кстати не помешало бы посмотреть свой статус:

Имя: Громовой клинок

Уровень 1

Опыт: 0%

Титулы:-

Класс: -

Статус: -

Здоровье: 80/100

Мана: 80/100

Энергия: 80/100

Сытость: 100/100

Атака: 3-5

Защита: 2

Параметры:

Сила: 10(8)

Ловкость: 10(8)

Магия: 10(8)

Выносливость:10(8)

Стойкость: 10(8)

Удача:0(0)

Свободные очки:0

Навыки:-

Способности:-

Хм, а почему мои параметры понижены? Особого статуса у меня нет. Инвентарь!

Одежда: Лохмотья, кандалы.

Ах, да я же в кандалах, проверим, из-за них ли этот эффект:

«Кандалы» (одежда)

Прочность: 1000/1000

Защита 1

Особые эффекты: снижение параметров на 20%, невозможно снять обычным способом.

Описание: Н/Д

Мда, неприятно, это мне нужно от них в первую очередь избавиться? Ну, пока это не предстоит возможным сделать, но сейчас мне нужно оружие. О мече я пока и мечтать права не имею, так что придется довериться методам наших предков: камни да палки. Сейчас я на песочном пляже, но дальше от воды небольшой каменный утес. Я пошел по песку в сторону камней, что бы найти более-менее острый. Я его вскоре нашел, случайно сняв себе 4 хп, и получив кровотечение. Он отобразился в моем инвентаре, и я решил посмотреть, что он из себя представляет:

Заостренный камень (Оружие/Инструмент)

Прочность: 50/50

Атака: 1-4

Описание: Н/Д

Бог с ним, и этого хватит. Я поместил его в инвентарь, и начал искать путь наверх. Пройдя

вдоль берега, я заметил, что утес постепенно снижается, образуя нормальный подъем, утес и не был сильно уж большим, но как то карабкаться на него я не хотел. Но когда я посмотрел на то, где был подъем, туда-сюда ходил небольшой краб. Я решил испытать свою силушку богатырскую, но когда я ударил, я получил сообщение о нанесении 0 единиц урона, очень утешающее сообщение, но при этом, краб на меня заагрислся, и своей большой клешней цапнул меня за ногу, и урон в 10 единиц, вообще отбил желание с ним сражаться. Я полез по подъему, а краб не стал меня преследовать, ведь агрессии я вызвал минимум. А когда я поднялся, перед моим взором раскинулся широкий лес, я обрадовался что тут не равнина, ведь тогда было бы худо. Я прошелся вдоль, леса осматривая, подходящие ветки или стволы деревьев. Я быстро нашел тонкое дерево высотой около двух метров, и имело более-менее одинаковую толщину по всей длине ствола. Я быстро срубил его, ну как быстро, я провозился полчаса, оно оказалось очень крепкое, и едва дойдя до середины работы прочность камня, упала к 0 и он рассыпался. Я два раза к утесу за острыми камнями и взял еще четыре, два я использовал, что бы срубить это чертовое дерево, а еще два, что бы очистить его от сучков и заострить. Кстати, когда я очистил ствол от сучков, мне высветлилось о получении навыка «Работа с деревом 1 ур.», насколько я знаю у навыков тут 100 уровней, так, что это сушая мелочь. И так, осталось заточить один из концов, и я опять облажался, ведь мне одного камня даже рядом не хватило для этого, я взял сам ствол дерева и пошел в сторону утеса, где использовав пять камней, наконец, смог нормально заточить этот ствол, при этом я получил 2 уровня навыка «Работы с деревом». А теперь посмотрим, что из этого получилось:

Заостренный ствол дерева

Прочность: 200/200

Атака: 5-7

Описание: Н/Д

Ну, не фонтан, но лучше камня будет, но не думаю, что на краба пока вообще стоит лезть. Поэтому я иду в лес на охоту, думаю с атакой 8-12, я хоть что-то из себя представляю. Кстати, надеюсь с монстров мне, что-то дропнется, правда нечто, такое как железный меч, мне вообще не светит, если конечно не наткнусь на вооруженную нежить, но я сам этого не хочу, ведь сейчас я очень вероятно, что умру при подобной встрече. Я медленно шел по окраинам леса, стараясь как можно меньше шуметь. И после минут этак двадцати, наконец, нашел свою цель, заяц, ну вроде заяц, у него поверх шерсти есть, что-то вроде костяных щитков. Он видимо меня не заметил, поэтому у меня есть преимущество внезапной атаки. Я тихо-тихо подходил сзади, и нацеливал свою пародию копыя, кролику под затылок, где я не заметил щитков, я сделал быстрый выпад, и, попав точно в назначенную цель, увидел всплывающие красные числа: нанесен смертельный удар, нанесено 40 урона. Видимо, я нашел слабость этих зайцев, хотя если подумать, какое животное не умрет от удара в позвоночник острой палкой? Из зайца не выпало никаких монет, как и должно, было быть, и я просто засунул тушку. Кстати, когда я нанес удар, мне дало два навыка первого уровня, смертельный удар и скрытность, полезные конечно, но я буду мечником, и вероятно скрытность будет потом чисто вспомогательной, ну, а пока буду использовать ее на полную. Вскоре я понял, что нашел, так называемое, место

спавна этих зайцев, я начал встречать их в определенной территории очень часто, но они ходили по 2-3. Мне как то ссыкотно на них нападать, и так глупо умереть от зайцев, это как никак игровые монстры, а у меня сейчас защиты две единицы, считай что ничего. Поэтому я долго лазил в области, где они появляются, и изу одиночную особь, что бы проверить, сколько у них урона, и оценить смогу ли я сражаться с 2-3, если не смогу, придется терпеть. Я час там ползал и искал этого долбаного зайца, и я не был его в его слабое место, но все равно не целился в щитки, и нанес ему 8 урона. Я не стал, как то защищаться, или уклоняться от его первой атаки, и получил 6 урона, и значит его атака, в районе 7? Далее, я решил посмотреть его показатели, и могу сказать, что он быстрее меня, но он атакует только прямо тараном, поэтому я могу легко уклоняться. В общем, 2-3 зайца, для меня не угроза, если я смогу удить хоть одного смертельным ударом. А пока я ждал свою вторую цель, я успел прокачать незаметность ко 2 уровню. Относительно говоря, один заяц приносит помимо мяса и шкуры еще и 2% опыта ко второму уровню. Итого, что бы поднять уровень, мне нужно убить еще 48-49 зайцев. Я продолжил охоту, ведь из-за того, что мы играем на предзаказе, у нас как бы нет НПС, что бы брать у них задание. И поэтому, охота единственный вариант, чем я могу тут заняться. Я немного прошелся и нашел троих зайцев, я, едва дыша, подошел к ним в зад, и одним ударом убил одного из них, после чего, двое других быстро набросились на меня. У меня вне боя здоровье восстанавливается 1 очко за 10 секунд, поэтому мое здоровье сейчас максимально, и, видя их атаки, решил принять удар одного кролика, что бы убить второго. Я, игнорируя одного, сделал выпад, в сторону второго целясь в голову, а именно в глаза. Я получил 5 урона от одного кролика, а второй получил 21 урона, удар был критическим, но не смертельным, но тот не смог атаковать. Я немного отступил, и незамедлительно сделал еще один выпад в раненого кролика, в тот же глаз. Второй опять нанес мне 5 урона, у меня сердце кровью обливается, мне хватает и умения и рефлексов для одновременной атаки и уклонения, но вообще не хватает параметров. Первому я нанес еще 9 урона, ведь я промахнулся и, не попав в его раненую глазницу, попал просто ему в тело, параллельно цепляя его щитки, блин я его не смог убить за два удара, эх жаль. Опять минус шесть здоровья, и тот бедный заяц, наконец, умер, и я заметил слабый тусклый свет от эго тела при смерти, да, мне что-то выпало, я быстро покончил с последним зайцем. И когда я грубо говоря «вышел из боя» система дала сообщение, о повышении ловкости, силы и стойкости на 1. Неплохо, значит тут так можно качать параметры? Хорошо, очень хорошо, а теперь посмотрим, что мне выпало, я подошел к тушке зайца, она уже была без кожи, и возле нее лежала пара сапог из кожи и костяных щитков. Да тут довольно странная система выпадения вещей: вещь создается из частей тела убитого существа, если при нем не было никакой экипировки, если она была, то ее всю можно будет забрать. А теперь посмотрим параметры этих сапог:

Сапоги бронезайца

Прочность: 300/300

Защита: 5

Специальные свойства: «комплект»: +3 к броне, +2 ловкости.

Хм, неплохо. Я забрал все туши в инвентарь, и посмотрел на свой статус:

Имя: Громовой клинок

Уровень 1

Опыт: 10%

Титулы:-

Класс: -

Статус: -

Здоровье: 72/110

Мана: 80/100

Энергия: 80/100

Сытость: 78/100

Атака: 3-6

Защита: 7

Параметры:

Сила: 11(8.8)

Ловкость: 11(8.8)

Магия: 10(8)

Выносливость:10(8)

Стойкость: 11(8.8)

Удача:0(0)

Свободные очки:0

Навыки: Работа с деревом 2 ур.; Скрытность 2Ур.; Смертельный удар 1 ур.

Способности:-

Неплохо, хотя я не думаю, что я сейчас вхожу в так называемый «топ», хотя все возможно. Я провел тут около 4-5 часов, но в реальности прошло только минут 20, разработчики ввели столь

безумное ускорение времени в двенадцать раз, для быстрого развития игры, и штраф за смерть тут одни реальные сутки, т.е. почти целый игровой месяц но через год после запуска, скорость уменьшат вдвое или втрое.

<http://tl.rulate.ru/book/1570/37129>