

Деревня Большого Рога была одной из нескольких стартовых зон на Аквамарине.

Когда сознание Бешеного Меча медленно приспособилось, он обнаружил, что стоит на лёссовом поле. Тепло солнца ощущалось так же, как будто оно было реальным, как и землистый запах почвы. Когда он посмотрел вниз, чтобы увидеть свои руки, Бешеный Меч был потрясен тем, насколько реалистично они выглядели и ощущались.

Это было маленькое поле, и он заметил, что вокруг него были сотни других игроков; они тоже с любопытством осматривали свои "тела". Имя каждого игрока отображалось над его головой.

Следуя мини-руководству, показанному во время создания персонажа, Бешеный Меч открыл окно информации о персонаже. Информационное окно открылось, и там было написано, что он был 1 уровня, а также показано стандартное стартовое оборудование, которым он был оснащен: рубашка, брюки и пара обуви. У его экипировки не было никаких бонусов.

— Черт возьми, я не могу раздеться! — сказал какой-то игрок.

Похоже, он безуспешно пытался снять штаны.

— Какого черта ты вообще пытаешься это сделать?

Встревоженный Бешеный Меч решил, что отойти будет хорошей идеей.

Он был профессиональным игроком, хотя и не очень известным. Будет точнее описать его, как начинающего профессионального геймера. Бешеный Меч только недавно присоединился к про сцене, поэтому, по всем показателям, был новичком. Он пристально следил за Галактикой с тех пор, как узнал о его многообещающих перспективах киберспорта, поэтому, когда было объявлено о бета-тестировании, Бешеный Меч сразу же попросил у своей ассоциации слот.

Как говорится, кто раньше встаёт, тому бог подает. Бешеный Меч был полон решимости добиться успеха в этой новой игре.

Среди толпы разгорелся разговор.

— Это так реалистично! — говорили одни игроки.

— Что нам теперь делать? — спрашивали другие.

— Есть какие нибудь подсказки?

Внезапно, перед толпой предстал высокий, устрашающее выглядящий белобородый старец в

белом одеянии и взревел: — Все вы, посторонние! Если вы хотите есть, то найдите себе работу! В нашей деревне не приветствуют бездельников! Урожай на фермах нужно собирать, а в магазинах на юге нужны работники! Пока вы будете усердно работать, у вас будет еда!

Рядом с полосой здоровья игроков были еще две полосы для голода и жажды. Достигнув нуля в одной из них, игрок получит дебафф [Голод] или [Жажда] соответственно, из-за которого его здоровье будет падать.

Бешеный Меч "осмотрел" старика.

Исходя из вашего уровня, вы получили следующую информацию:

Ксандер — вождь деревни Большой Рог.

Уровень: ?

Атрибуты: ?

Уровень опасности: средний

[Я вождь твоей деревни]

У игроков была функция проверки, которая позволяла им узнать имя и информацию о НИП. Однако количество получаемой информации различалось в зависимости от разницы в уровнях.

— В магазине оружия продаются пистолеты, ружья, патроны и тому подобное, на рынке есть люди, продающие еду и воду, а в амфитеатре вы сможете взять напрокат ездовое животное. Если вы хотите покинуть деревню, в нескольких километрах к северу отсюда есть железнодорожная станция. Если вы хотите научиться ремеслу, хорошим выбором будут такие профессии, как кузнец или портной... — объяснил им всем вождь.

Объяснение Ксандера дало представление новым игрокам об их ситуации. В этой деревне было только несколько подклассов и один боевой класс — [Начинающий охотник], и всему можно было обучиться лишь платно.

Бешеный Меч открыл карту и обнаружил, что она в основном окутана туманом. Прежде чем он исследует планету, ему придется сначала заработать деньги.

— Можно ли сразу же отправиться на охоту? — спросил вождя один игрок.

Бешеный Меч узнал игрока СлайсЮАп, гильдмастера гильдии Убей Всех. Его ник сам говорил о его личности. Услышав его вопрос, Ксандер разразился смехом.

— Вы, слабаки, думаете, что у вас есть шанс против диких зверей? Посмотрите на эти горы там? Если вы не боитесь умереть, тогда непременно попытайтесь, но мне кажется, что ни у кого из вас не хватит сил, чтобы хотя бы разобраться с Серебряной гиеной.

Игроки посмотрели туда, куда указал старик, и увидели на некотором расстоянии от них лесистые горы.

Некоторые горы были настолько высоки, что облака, казалось, окружали их, словно огромные спиральные питоны, создавая чрезвычайно живописный вид, который захватывал дыхание игроков. Графика была невероятно реалистичной. Галактика явно на голову обошла конкурентов.

Отказываясь верить старику, СлайсЮАп собрал свою группу, чтобы купить базовое оборудование за стартовые деньги в 100 долларов, и направился в горы.

Не прошло много времени, прежде чем они вернулись.

СлайсЮАп, в частности, довольно сильно перепугался. Первым животным, с которым он столкнулся, была горилла, которая была больше взрослого человека. Как только он поднял свой кинжал, горилла бросила в него свои экскременты с такой силой, что у него взорвалась его голова при попадании. И это было только к лучшему. Он возродился не увидев того, как его тело было похоронено под экскрементами.

«Какого черта эта чертова обезьяна умеет бросаться экскрементами? Все должно быть настолько реалистично?!» — негодовал СлайсЮАп.

По какой-то причине неприятный запах все еще сохранялся даже после возрождения. Разработчики определенно троллили всех, когда решили добавить этот запах.

— Какого черта?! Разве эти монстры не слишком сильны? — сказал игрок из группы СлайсЮАп.

— У нас даже не было шансов! — воскликнул другой член отряда.

— Нам удалось нанести ему только 1 урон! — удивлялись несколько игроков из той же группы.

— Черт возьми, я уронил нож, который только что купил! — расстроено закричал еще один.

Количество опыта, потерянного после смерти, зависело от уровня персонажа. Время

возрождения также увеличивалось с каждой смертью. После первой смерти возрождение занимает всего 10 секунд, но после второй требуется минута, после третьей — пять, а после четвертой — полчаса, увеличиваясь до колоссальных шести дней.

Смерть в Галактике была очень дорогой. Каждый персонаж мог умереть только до 10 раз за реальный день. Достижение этого предела приведет к блокировке персонажа до следующего дня. Это была система против зависимости, которая оказалась более эффективной, чем "система истощения энергии" в некоторых мобильных играх.

Печальное состояние группы Убей Всех сразу же избавило других игроков от мысли об охоте на монстров. Они быстро разошлись, чтобы найти работу.

Ксандер, наблюдая за гудением, с улыбкой погладил бороду.

— Награда такая низкая! Я получил только 50 долларов! — жаловался вслух игрок.

— Прокачка настолько медленная! Мне потребовалось полчаса квестов, чтобы заработать достаточно опыта, чтобы повысить уровень! — подхватил другой игрок.

— Все кажется таким реальным!

— Я ударил себя, чтобы проверить, и действительно пошла кровь! Потрясающе!

— Что-то не так с тобой, чувак.

Начало было не таким лёгким, как ожидали игроки; все были по крайней мере поставлены в равные условия. Кроме того, у них была чрезвычайно высокая степень свободы выбора того, что они хотели бы делать. После того, как игроки начали свои квесты, многие начинали получать удовольствие от игры. Квесты были утомительными, но они чувствовали себя так хорошо.

— Сегодня благословенный день!... Вы тоже профессиональный геймер? — спросил кто-то Бешеного Меча.

Он узнал трио, идущее к нему. Они были также очень известными профессионалами: Жареный Рис — гений, которого хвалят за его механические навыки; Сонная Зима — супер ветеран киберспорта; Рэйни Ким — женщина-игрок, идол с десятками миллионов поклонников.

Перед лицом этих больших богов игрового мира Бешеный Меч чувствовал себя так, словно сжался на несколько сантиметров.

— Что-то случилось? — спросил их Бешеный Меч.

Сонная Зима засмеялся и ответил: — Мне было интересно — вы заметили, что карта, продаваемая в этом городе, стоит 3000 долларов?

<http://tl.rulate.ru/book/19148/420543>