

Глава 2.

Когда я открыл глаза, я уже был в большой белой комнате. Неподалеку я увидел игрока, разговаривающего с другим человеком. Чувство присутствия и тепла человека так реалистично. Такие мелкие детали не присутствовали в играх, разработанных для . Как я и ожидал, удивительна.

Здесь много людей выбравших в качестве первого оружия двуручный меч или копье, но почему нет никого кто выбрал Тати... конечно игроки бета-теста создали пошаговое руководство для игры и там они написали, что Тати считается неудачным оружием,... Конечно, его наступательная сила и скорость атаки были недоработаны.... К тому же его трудно было использовать. Неужели никто теперь, не осмелится использовать Тати? Ну, я буду надеяться, что всё-таки кто-нибудь кроме меня выберет его.

Прошло около 10 минут, как один из игроков закричал. Все обратили внимания на его слова.

-Я не могу выйти!

Бред, я открыл статус и стал искать кнопку выхода в верхней правой части экрана...Ничего нету. Вы смеетесь?

Окружающие игроки начали шуметь. Конечно, это было долгожданной игрой, но чтобы сразу на старке возникла ошибка. Я имел в виду, как долго мы должны быть в белой комнате? Сможем ли мы выйти отсюда, такие мысли пришли мне в голову.

В тот же момент в стене комнаты появился квадратный экран. Белые и черные линии перемещались между собой прямо как в телевизоре. Игроки затихли и обратили своё внимание на экран, глубокий мужской голос начал говорить с нами.

[Каждый из 30.000 игроков. Слушайте внимательно, что я собираюсь сказать, это не ошибка игры, что нет кнопки 'Выход', это спецификация с самого выпуска игры.]

Окружающие игроки, услышав это, начали шуметь.

Что ты имеешь в виду? Не существует кнопки выхода, потому что это спецификация? Другими словами кнопка выхода была стерта? Я не понимаю этого.

Я хочу быстрее присоединиться к группе Гарона, но в этой комнате слишком много людей. Очень трудно найти его здесь.

[Вмешательства из реального мира, практически невозможно. В этом мире все ваши мысли будут "Ускорены" я опущу все подробности, но главное в этом мире один год равен секунде в реальном мире. Я не думаю, что вы сможете покинуть игры, не покорив её.]

Игнорируя всё, что говорят игроки, голос с экрана продолжил.

[И если вы умрёте в этом мире, вы также умрёте в реальности. В момент, когда ваша полоска НР исчезнет, шлем пошлёт электромагнитные волны в ваш мозг в реальном мире, и вы умрете от шока.]

Настроение игроков сразу упало. Парни что до сих пор продолжали разговаривать, ради забавы застыли с ошеломлёнными выражениями, смотря на экран. Это неважно если я умру в реальности это ничего не изменить, такая мысль пришла мне в голову.

И всё-таки он говорит правду или лжёт?

[И, наконец, последнее, что я должен сказать.]

До сих пор его голос был бесчеловечный и равнодушным, но сейчас, в нём ощущалось, что он наслаждается этим.

[В этой версии игры всё, так же, как и в бета-тесте. Предметы, оружие и другие настройки не изменились. На жалобы посланные бета-тестерами что Тати сложно использовать, я хочу сказать, что параметры Тати не изменились.]

Эх, а я ждал. Получается сложность управление Тати, будет такой же и в официальной версии? Это так?

Окружающие игроки одновременно посмотрели на мой внешний вид. Сочувствие и презрение было в их взглядах. Не надо на меня смотреть такими глазами.....

[Ах да. ПК(убийство игроков) в официальной версии теперь разрешено. Если вы умрете в этом мире, то умрете в реальности. Так что, правильно выбирайте себе компаньонов.]

ПК игроки могут атаковать даже своего напарника и все ради предметов и очков опыта. Вы серьезно?

[С приветствием закончили, сейчас вы все переместитесь в начальный город. Я рекомендую вам сразу же начать действовать. Количество монстров не бесконечно, если вы хотите заработать очки опыта, то вам нужно действовать быстро. Наслаждайтесь игрой.]

После этих слов экран исчез. И я снова был покрыт ослепляющим светом.

Имя: Акацуки.

Оружие: Тати [Ржавая Катана]

Навыки:

Титулы:

Сила: 10

Ловкость: 10

Выносливость: 10

Стойкость: 10

Скорость: 10

<http://tl.rulate.ru/book/1939/131522>