

Даррен вновь оказался в крошечной тьме. Перед ним возникли еще одни чертовы часы с обратным отсчетом. Конечно, учитывая то, что компания Каронайт заработала несколько миллионов только на предварительных заказах «Эпохи Богов», было очевидно – очередь будет огромной.

Наконец, после пятиминутного ожидания, темнота сменилась на яркий белый свет. Когда он погас, Даррен наконец оказался в игре! Он стоял в центре огромной круглой комнаты. Стены, пол, потолок и греко-римские колонны, окружавшие комнату, были сделаны из белого мрамора. Под ним был высечен огромный магический круг. Он мерцал синим и постепенно угасал.

С ним в комнате находилось еще девять человек. Они были одеты в ту же одежду, что и он: в простые коричневые льняные рубашки, легкие брюки и кожаные коричневые туфли. Даррен осмотрелся, а потом услышав чей-то голос:

– Кхм... Добро пожаловать, уважаемые призванные герои!

Даррен оглянулся к говорившему, как и остальные игроки, и увидел человека средних лет, одетого в поржавевшие доспехи. Мужчина положил левую руку на рукоять длинного меча, свисающего с его талии:

– Изначально мы хотели вызвать только одного героя для каждой страны. Но что-то пошло не так, и теперь круги вызова призывают героев один за другим.

Человек не с хотением поведал им об этом, словно он повторял одно и то же уже несколько раз. Некоторые игроки начали шептаться друг с другом, но Даррен их игнорировал и сосредоточился на говорящем. Тот продолжал:

– Через минуту мы сопроводим вас в следующую комнату, в которой вы запишите свои имена. После этого мы дадим вам небольшой стартовый пак, который поможет вам начать путешествие. К сожалению, так как вас много, мы не сможем оказать столько помощи, сколько хотели бы. Ах, ну это уже не важно, – он прокашлялся в кулак, чтобы очистить горло, – Добро пожаловать в страну Рейхотен, город Ульвстад. С этого момента вы считаетесь почетными гражданами Рейхотена. Следуйте за мной.

С этими словами он повернулся спиной к игрокам и прошел через большой дверной проем, ведущий в следующую комнату. Даррен и остальные последовали за ним, некоторые игроки всё еще шептались между собой. Даррен ухмыльнулся и направился в соседнюю комнату, поражаясь творческому подходу, которым разработчики решили представить игроков NPC. Казалось, что ИИ была права, когда говорила, что у ведущего разработчика были своеобразный подход. В большой комнате стоял ряд столов, за которыми сидели другие мужчины в доспехах. Стражник, говорящий с ним до этого, сказал снова:

– Выберите стол, подойдите к нему и запишите в книгу свое имя. Стражник, сидящий за столом, даст вам ваш стартовый пак. Потом я разъясню вам еще несколько моментов.

Даррен ухмыльнулся, думая про себя:

"Так вот что ИИ имела в виду, говоря про имя моего персонажа".

Он подошел к пустому столу и кивнул стражнику, а тот взял перо, окунул его в чернила и записал в книгу имя, которое он всегда использовал во всех играх. Стражник наблюдал за ним, и когда Даррен закончил, он сказал:

- Добро пожаловать в Рейхотен, Томас Даркроуз.

Системное сообщение: Персонаж зарегистрирован под именем Томас Даркроуз. Лист характеристик обновлен.

Даррен, а ныне Томас, кивнул стражнику и взял у него коричневую сумку.

- Это Ваши стартовые запасы. Прежде всего, сменная одежда, я не знаю, почему по прибытии все герои одеты одинаково, предложенная нами одежда добавит Вам немного защиты. Еще в паке лежит мешочек с десятью золотыми монетами, на которые Вы сможете прожить несколько дней. И наконец... - мужчина наклонился, чтобы взять короткий меч, и передал его Томасу, - Вам нужно чем-то себя защищать. Это не самый лучший клинок в мире, зато довольно острый.

После этого стражник жестом попросил Томаса, отойти и пропустить другого игрока. Он снова вернулся к охраннику, который сопровождал его группу и с нетерпением ожидал, когда другие игроки закончат регистрироваться и подойдут к нему. Это заняло всего несколько минут, в это время Томас вытащил простой кожаный ремень из своего стартового пака и завязал его на талии, закрепил на нем свой дешевый короткий меч. Когда все игроки закончили регистрацию, главный стражник снова заговорил:

- Итак, осталось несколько вещей, о которых вы должны знать. Изначально десять стран мира согласились призвать ровно десять героев, чтобы помочь нам справиться с растущими беспорядками в подземельях и увеличением числа монстров в дикой природе. Герои, подобные вам, всегда получают особые способности, которые мы находим чрезвычайно полезными в такие времена. И теперь, по иронии судьбы, наша проблема состоит в том, что вас, героев, слишком много. Извините, что втянули вас в наш мир. С этого момента вы вольны делать всё, что захотите. Не волнуйтесь, есть много вещей, которые вы можете сделать, чтобы заработать себе на жизнь и помочь нашему миру.

Томас едва сдерживал смех. Тот, кто придумал этот сюжет, явно был гением. Взяв за основу идею со странами, вызывающими героев для своей собственной выгоды, он решил

перенасытить их мир, дав слишком много героев. Явный гений. Если бы Томас действительно попал в другой мир с подобной неразберихой, он был бы очень зол, но сейчас ему было весело. Тем временем стражник продолжал:

– В поисках работы вы можете отправиться в гильдию искателей приключений или в одну из профессиональных гильдий, чтобы получить там новые навыки. У нас есть несколько стражников, которые помогут вам освоить начальные боевые навыки. Еще есть гильдия магов, в которую могут вступить те, у кого много Маны, там вы сможете изучить некоторые заклинания. Естественно, все эти услуги не бесплатны. Вы можете отправиться в подземелье города, чтобы победить монстров и продать магические ядра, выпадающие из них. Большинство крупных городов в этом мире построены вокруг подземелий. Вы можете свободно покинуть город и отправиться в любую точку мира, чтобы найти занятие по душе.

Томас сразу же решил посмотреть на профессиональные гильдии. Ему нравилось заниматься ремеслом, а еще ему было интересно посмотреть, как работает его врожденная способность «Быстрое обучение». Томас не узнает насколько она эффективна, пока не пообщается с другими игроками, но это может подождать. Он уже построил свой план игры: получить профессию и использовать ее, чтобы заработать немного денег. Пока Томас думал, стражник говорил:

– Вы должны знать, что вам запрещено совершать какие-либо преступления в пределах городских стен и прилегающих к ним районов. Любые попытки будут строго пресечены стражниками. Правонарушители будут помещены в тюрьму на срок, определенный тяжестью правонарушения. В пределах города стражники отреагируют немедленно, но за его пределами это может занять время. В случае, если стражники не смогут поймать преступника, мы объявим за него награду. Любой сможет получить ее, победив этого преступника. Итак, сделайте нам одолжение – не совершайте преступлений!

Дослушав, Томас кивнул. В играх с открытым миром эти правила были стандартными. Город был безопасной зоной, поэтому не стоило в нем воевать, если не хочешь загреметь в тюрьму. А покинув город, не стоит волноваться об том что тебя станут нападать охотники за головами. И конечно, чем дальше отойдешь от города, тем незаконнее станет мир. Эти правила не имели для Томаса особого значения – он планировал тратить большую часть своего времени на крафт, а выходить за пределы только для того, чтобы собирать материалы, и экономить деньги. Ему нравилась идея, что в больших городах есть подземелья, так что в будущем ему будет легче набраться опыта, чтобы улучшить свои характеристики.

Стражник посмотрел на группу игроков и кивнул:

– Ну, вот и всё. Если у вас остались какие-либо вопросы, то можете задать их любому стражнику в городе. Если нет, то можете выйти из этого храма через дверь позади меня.

Стражник отошел в сторону, оставляя широкий открытый путь, ведущий наружу. Не тратя времени, Томас первым шагнул вперед и открыл дверь. Пройдя через нее, его встретил яркий солнечный свет, падающий на большой город. Ни одно из зданий не было больше 4 этажей, и все они выглядели как средневековые европейские дома. Томас тут же подошел к стражнику и

спросил:

- Есть ли здесь ремесленный квартал или что-то в этом роде?

Довольно молодой стражник повернулся и указал вниз по главной дороге, выходящей из ворот храма:

- Следуйте по этой дороге, пока не дойдете до главного перекрестка. Если Вы повернете налево, то увидите пристани и докам. Вам же нужно идти направо. На главной улице много магазинов разных ремесленников.

Томас повернулся, смотря в указанном направлении, и спросил:

- Так это приморский город?

Стражник покачал головой:

- Нет, мы находимся у огромного озера. Океан же находится примерно в четырехстах милях к востоку от нас. Ульвстад – торговый город, расположенный где-то посередине между столицей нашей страны, Рейхотеном, и портовым городом Кьель империи Кьерсия. Если Вы отправитесь в столицу, то будете идти к океану примерно тридцать миль. Вы можете взять лодку – в нашем городе есть река, которая вливается в океан.

Естественно, ни одно из этих названий ничего не значило для Томаса, но он всё равно кивнул стражнику. Когда тот закончил говорить, Томас поблагодарил его и пошел по главной дороге. В зданиях вдоль улицы не было ничего особенного. Некоторые из них были сделаны из камней, другие из кирпичей, дерева. Это место чем-то напоминало спальный район города.

Пройдя небольшое расстояние, Томас обернулся, чтобы взглянуть на так называемый «храм», в который он прибыл, и был слегка удивлен. Это, вероятно, было самым красивым зданием в городе. Он был сделан полностью из белого мрамора с высокими колоннами и куполообразными потолками. Самый большой купол в центре храма был дополнен золотым шпилем. Зрелище довольно впечатляющее.

После долгого наслаждения великолепным видом храма, Томас обернулся и продолжил свое путешествие. Пройдя некоторое время, Томас покинул жилой район, который сейчас казался пустым, и вошел в другой, более шумный, район. Он увидел NPC и, скорее всего, игроков, которые ходили и разговаривали друг с другом. И вот, наконец-то, он заметил то, что должен был заметить еще раньше. Игроки ничем не отличались от NPC.

Остановившись, Томас посмотрел на окружающих его людей и нахмурился. Все выглядели одинаково. Все они были мужчинами, женщинами и детьми, одетыми в одежды, подходящие этой эпохе. Все выглядели и вели себя настолько реалистично, что ничто не отличало игроков

от NPC. Не было никаких табличек с именами, жетонов, указателей или чего-то похожего, что парило б над головами людей и помогало их различать. Если бы он смешался с толпой, то игроки, которые не знали его лично, не могли бы точно сказать, игрок он или нет.

Он был так взволнован, так торопился начать игру, что раньше не заметил такую важную особенность. Ворча, Томас отступил на шаг и сосредоточился на себе. В большинстве VRMMO всегда были индикаторы с хитпоинтами и манапоинтами. Но, как и говорила ИИ, он не видел ничего подобного. На самом деле, он не видел ничего, кроме мира вокруг себя. Он подумал о своих статах и лист персонажа тут же появился у него перед глазами.

Имя: Томас Даркроуз

Полученный опыт: 0

Потрачено опыта: 0

Осталось опыта: 0

Сила: 3

(+) 40XP

Выносливость: 3

(+) 40XP

Ловкость: 7

(+) 80XP

Магия: 1

(+) 20XP

Врожденные способности:

Трансмутация (A) // 1 уровень// 0/20 Exp

Быстрая обучаемость (C) // 1 уровень // 0/20 Exp

Всевидящие глаза (S) // 1 уровень // 0/20 Exp

Навыки

Нет

Кроме того, что было добавлено его имя и несколько дополнений у его врожденных способностей, там ничего не изменилось. Он убрал лист характеристик и подумал об открытии меню. Но ничего не появилось. Он стал думать об открытии текстового чата, списке друзей, групп, но снова ничего не происходило. Томас счел это чрезвычайно странным, ведь это были базовые функции в каждой игре!

Так как единственная команда, которая приводила к какому-то результату, была листом характеристик, Томас прекратил пытаться взаимодействовать с системой и решил, что ему нужно взглянуть на припасы, которые дал ему стражник. Он присел в затененном переулке между двумя зданиями и начал копаться в небольшой коричневой сумке. Внутри была одежда, которая выглядела несколько более стильной, чем его нынешний наряд. Она была немного толще и жестче, чем те обноски что он носил сейчас, и могла обеспечить хоть какую-то основную защиту. Еще в нем был маленький мешочек с десятью золотыми монетами, о котором говорил главный стражник. Они были маленькими и тонкими, не намного больше половины большого пальца. С одной стороны была изображена чья-то голова, а с другой – символ, который, вероятно, обозначал королевство, в котором Томас находился, или монетный двор, где чеканились эти монеты.

В сумке больше не было ничего, поэтому он засунул всё обратно. У Томаса было очень мало вещей для начала игры, но сейчас и этого будет достаточно. Он поднялся на ноги и продолжил свою прогулку, пока не добрался до перекрестка с большой дорогой. Посмотрев налево, Томас увидел дорогу, ведущую немного вниз к кристально голубой воде. Развернувшись, он пошел направо в ремесленный район города.