

- Ха-ха, отлично! Это место для фарма только моё!

По сравнению с остальными мобами для начинающих игроков, чёрные гусеницы были особенно опасны из-за их огня. С другой стороны, их мягкое тело было абсолютно беззащитно перед мечом. Ликующий хохот молодого парня эхом отдавался в лесу, пока его меч пронзал врагов.

Его зовут Джон Ямада. Звучит, как никнейм, обычно используемый в ММО, но увы, это его настоящее имя. Японско-американский студент, он был одним из избранных бета-тестеров. К несчастью, его вызвали в университет для передачи научной работы, поэтому его первая авторизация в игре произошла через день после начала тестирования.

В панике он создал персонажа, используя своё настоящее имя и лицо. Ямада на самом деле не сильно волновался по этому поводу, поскольку множество популярных стримеров поступает точно так же на своих каналах. Чтобы наверстать упущенное, он искал удобных для убийства мобов, и в итоге наткнулся на информацию о чёрных гусеницах на игровом форуме.

В Иггдрасии время течёт с той же скоростью, что и в реальности.

Проблема, при которой некоторые игроки могли войти в игру только ночью из-за их образа жизни, казалась неизбежной, но, к счастью, Иггдрасия была такой же большой, как Земля, что означает наличие часовых поясов. Игроки могут выбрать тот часовой пояс, который им нужен.

Ямада выбрал страну с тем же часовым поясом, что и у его реального места жительства. Большая страна, расположенная к западу от центрального континента, королевство Сэйз.

Когда он зашел в игру, его прежде всего удивило то, насколько детальной она была. Это напомнило ему о его первом использовании системы аватаров, чтобы осмотреть достопримечательности другой страны, и о погружении, которое он испытал тогда. Игра была настолько реальной, что он на мгновение задумался о том, что этот мир действительно существует.

Ямада появился в храме в столице королевства Сэйз, затем, согласно обучению, он пошел регистрироваться в гильдии авантюристов. Количество людей, которых он увидел по пути, впечатляло.

В обычных играх с открытым миром даже в так называемых мегаполисах генерируется не больше нескольких сотен жителей: не хватает вычислительной мощности. И всё же здесь, на главной улице, на которой он находился, было намного больше людей.

Сначала Ямада думал, что в игру просто зашло несколько тысяч игроков, выбравших один и

тот же город, как это происходит в некоторых других известных MMORPG, но потом он выяснил, что все жители — NPC. Этот живой, дышащий город был населен неигровыми персонажами, управляемыми ИИ.

И правда, он должен был догадаться. Все десять тысяч бета-тестеров со всего реального мира не могли появиться в игре в одной и той же стране. Чтобы определить, насколько умными были NPC, он долго наблюдал за уличным прилавком. В итоге хозяин даже бросил на него сердитый взгляд.

Ощущение ветра на коже, тротуар под ногами, аппетитный запах из лавки, в которой продают шашлык и жареное мясо. Всё это было неотличимо от реальности.

Чувство обоняния было воспроизведено, но чувство вкуса работало только для напитков. Аватары не нуждаются в пище. Человеку-оператору всё равно нужно выйти из системы и нормально питаться.

Как игрок, Ямада получил кусок сладкой пищи от храма. Этот кусок напоминал энергетические батончики и давал положительный эффект при употреблении. Но это не ослабило его мечту попробовать здесь уличную еду, даже хотя бы раз, даже зная, что чувство вкуса не сработает. С этой целью он направился в гильдию авантюристов на свою первую работу.

Но еда была не единственной причиной, почему Ямада пытался заработать деньги.

Эта игра была ориентирована на реалистичность. В отличие от других MMORPG, у вас не было инвентаря. Вы должны нести все свои вещи самостоятельно. Судя по тому, что он слышал, только некоторые квестовые предметы могут храниться в персонаже. Все остальные предметы занимали пространство. Если у вас их было слишком много, вы либо пользовались службой хранения храма, либо хранили свои вещи где-то ещё.

Однако Ямада был наиболее заинтересован рабами.

Сначала он был разочарован, когда понял, что играть можно было только за расу людей. Оказалось, что в мире Иггдрасия, по-видимому, все полулюди были рабами. Если у вас есть где жить и достаточно денег, вы можете купить рабов в городе или пленить полулюдей, живущих в лесу. Они могут выполнять работу по дому, сражаться, нести багаж или служить иным образом.

Поначалу рабство немного беспокоило его, но все горожане, не задумываясь, работали с полулюдьми. Рабы были одеты довольно чисто, возможно, потому что им приходилось работать в городе. Ямада решил перестать переживать об этом.

Затем он забрёл в глухой переулок. Парень увидел самых настоящих эльфов и рабов звероловцев, выполняющих чёрную работу. Он увидел милых, но мрачных девушек, ни одна из

них не улыбалась, и тогда он мгновенно решил воплотить свою мечту. Он заработает достаточно денег, чтобы иметь огромный особняк, а затем бросится спасать бедных девушек от их суровой судьбы, и они будут жить долго и счастливо вместе.

Так он поклялся своему благородному сердцу.

Система прокачки в этой игре была странноватой.

У персонажей не было уровней, как в любой обычной RPG. Никаких классов и профессий – все были авантюристами. Игроки определялись со своим стилем игры, приобретая и повышая навыки так, как они хотели. Максимальный уровень любого навыка – десятый.

[Джон Ямада] [Раса: человек ♂] [Авантюрист]

[Очки магии (MP): 40/40]

[Очки здоровья (HP): 60/60]

[Сила: 10] [Выносливость: 10]

[Скорость: 10] [Ловкость: 10]

[Искусство фехтования 1] [Защита 1] [Наступательная магия 1] [Целительная магия 1]
[Самоусиление]

[Общая боевая сила: 40]

[Магия]: Пламя – Исцеление

Всё, что у него было – это его начальные навыки, магия и базовое снаряжение: железный одноручный меч, комплект брони из мягкой кожи, одежда путешественника и рюкзак авантюриста.

Если он умрёт, парень потеряет половину своих магических очков, снизит статистику на десять процентов и оставит все свои вещи на месте своей смерти. Однако он слышал, что начальное снаряжение и некоторые квестовые награды не теряются, поэтому Ямада спокойно вышел за пределы города.

Способы сражения и получения опыта тоже работали немного необычно.

Чтобы полностью исключить вероятность инцидентов в реальной жизни, тела авантюристов ничем не отличались от нормальных людей. Изменения заметны лишь тогда, когда они вступают в бой. Навыки физического боя и самоусиление активируются с помощью магии. Один MP расходуется каждую минуту на каждый уровень боевого навыка.

Это значит, что Ямада мог сражаться не дольше сорока минут. Но магия восстанавливается на десять процентов каждый час, и каждый убитый монстр повышает максимум магических очков и очков здоровья, как опыт. Вы также поглощаете часть магии убитого монстра, чтобы восстановить свою собственную.

У Ямады, несмотря на его начальные характеристики, не было особых проблем с охотой за городом. Поначалу проворные волки вызывали некоторые трудности, но пока у него есть оружие, диких животных достаточно легко убить, но это при условии, что они будут выходить из леса неподалеку от дороги, ведущей в город. Начальные mobs не приносили большого вознаграждения как в плане опыта, так и в плане денег.

Первый убитый им волк был поистине уродливым. Его бы вырвало, если бы игра автоматически не зацензурировала кровавое месиво.

Он принёс несколько пойманных кроликов в гильдию авантюристов для продажи. Они пожаловались: поврежденные шкуры, не спустил кровь после убийства, и в результате снизили цену до пяти бронзовых монет (около пяти долларов) за каждого кролика. Он попробовал шашлык из прилавка, но выплюнул его обратно, ощущая во рту вкус бумажной глины и проклиная разработчиков.

Ямада вышел из системы. Он поискал информацию на форуме VR, затем вернулся в игру и отправился в дебри, далеко от столицы.

Открытый мир этой игры размером с Землю. Даже выбранная им стартовая страна, королевство Сэйз, была такой же большой, как одна из крупнейших европейских стран. Путешествие пешком заняло бы дни.

На немногие оставшиеся деньги, Ямада купил билет на магический поезд, один из доступных способов передвижения, а также особенность игры. Ни уголь, ни вода не приводили этот поезд в движение, только огромное количество магии.

Чтобы побороть скуку во время поездки, игра позволяет игрокам, заплатившим за отдельную комнату, либо выходить из системы, либо просматривать версию игрового форума, предназначенную людям, желающим получить доступ из игры.

Если вы ещё не в сети, а поезд уже прибыл на вашу станцию, игра отправит вам уведомление на телефон. Если вы всё ещё будете недоступны, то, когда вы в следующий раз зайдёте в игру,

вы появитесь в ближайшем храме.

Поездка была быстрой. Спустя несколько часов Ямада уже был в маленькой деревне, где-то в глуши королевства Сэйз.

Наслаждаясь фруктовым соком, первой приличной вещью, которая попала к нему в рот с тех пор, как он начал игру, он спросил несколько жителей о местонахождении монстров. Согласно их словам, возле деревни были только волки, кролики и другие дикие животные, но он мог встретить чёрных гусениц примерно в часе ходьбы вглубь леса. Это были mobs, о которых говорилось на игровом форуме.

Между прочим, он действительно попытался заговорить с получеловеком-рабом с кошачьими ушками по пути. Она была напугана. Это немного охладило его пыл.

Ради внешнего вида Ямада купил дешевый плащ в деревенском магазинчике. Он без единого беспокойства отправился вглубь леса, его тело не могло устать, поскольку было VR аватаром.

Ямада был типичным нубом – он учился только умирая. Ни плана, ни стратегии. Абсолютно не задумываясь о пути отступления, он позволил своему энтузиазму вести его в глубину леса. И вот, он нашел чёрную гусеницу, которую так жаждал. Он счастливо начал охоту.

[Джон Ямада] [Раса: человек ♂] [Авантюрист]

[Очки магии (MP): 33/52]

[Очки здоровья (HP): 74/84]

[Сила: 13] [Выносливость: 10]

[Скорость: 11] [Ловкость: 10]

[Искусство фехтования 2] [Защита 1] [Наступательная магия 1] [Целительная магия 1]
[Самоусиление]

[Общая боевая сила: 93] 53 ↑

[Магия]: Пламя – Исцеление

Огнедышащие насекомые были довольно опасны. Он был близок к смерти два или три раза, но и опыт был соответствующий. Боевая сила Ямады серьёзно подскочила всего за два часа охоты. Лучше всего было то, что навык [Искусство фехтования] поднялся на второй уровень. Лишь один этот навык почти удвоил его общую боевую силу.

Если верить написанному на форуме, получение второго уровня навыка не было чем-то сложным, но чтобы получить третий, нужно попотеть. Теперь, когда его сила удвоилась, он легко мог убивать гусениц до того, как они атакуют его огнём. Если улучшать навыки будет слишком трудно, он мог бы просто углубиться в лес в поисках монстров посильнее, так думал Ямада. Он исцелил себя до приемлемого уровня НР и двинулся дальше.

Как и упоминалось на игровом форуме, существует бонусный предмет для начинающих игроков – идентификационный кристалл. Если в поле зрения окажется монстр, то этот кристалл покажет информацию о нём. Это значительно облегчило поиск жертвы. Ямада беспрестанно активировал этот предмет и истратил все девять из десяти использований всего за два часа охоты.

Правда, существуют идентификационные кристаллы, которые используют и продают жители города. Но это были не идеально обработанные сферы, а просто грубые куски камня. И, несмотря на то, что их можно было использовать всего десять раз, они стоили три серебряные монеты (около трехсот долларов) каждая.

Фактическим требованием к изучению [Простой Идентификации] было использование идентификационного кристалла восемьдесят раз на целях, имеющих приблизительно одинаковое количество магической силы. Из-за повсеместной дезинформации, многие игроки не сумели овладеть навыком, пока имели бонусный предмет. Они всё ещё могли проверить собственную статистику в храме, но это было не совсем удобно, поэтому им в любом случае нужно было разблокировать навык.

Ямада использовал свои глаза вместо кристалла для поиска мобов и увидел странный белый туман, приближающийся из глубин леса.

– А?

На первый взгляд это было похоже на пар. Он понял, что это монстр, только благодаря яркому блеску, исходящему изнутри существа. Это был идентификационный кристалл. Ямада усмехнулся.

– Черт возьми! Эта штукавина, должно быть, отобрала кристалл у другого игрока!

Белый туман не выглядел враждебным мобом, но как только монстр подплыл поближе, Ямада выхватил меч и ударил.

– Да, аха-ха!! Бросай кристалл! Ты теперь мой опыт!

Меч без сопротивления прошёл через белого монстра.

– Твою мать!

Как правило, вы начинаете использовать магию, как только обнаруживаете, что физические атаки не работают. Но Ямада применил свой игровой мозг совершенно идиотским образом: он думал, что у монстра высокий навык уклонения. Он упрямо рубил.

Странно, но белый туман перестал двигаться, словно был ошеломлен. Затем он разозлился и накрыл собой Ямаду. Он продолжал кричать и дико махать мечом в течении нескольких минут, пока его жизнь и магия не были полностью истощены.

Тело Ямады распалось на частицы света. Через несколько секунд он оказался в Храме столицы Королевства Сэйз, поскольку не установил точку возрождения.

– Ну вот, я умер.

Это было его первое поражение, но этот дурак всё равно смеялся. Он снова отправился в бой, чтобы вернуть потерянные характеристики и магические очки.

Что это было?

Настоящий бета-тестер. Я показала ему свой идентификационный кристалл и приблизилась, думая, что он понял, что я игрок. Мне даже и не снилось, что он захочет ограбить меня.

У него был мой уровень силы, но уровень интеллекта как у чёрной гусеницы. Мне повезло. Никогда прежде я не чувствовала, что слово "придурак" будет настолько подходящим описанием кого-либо.

Я знала, что когда игроки умирают, то их тела исчезают, оставляя экипировку. У этого парня был только поношенный плащ, несколько монет и какая-то палка, которую, кажется, использовали для готовки шашлыка.

Почему шашлык?

[Без Имени] [Раса: Гаст] [Низший Демон (Низкоранговый)]

- Низший демон, состоящий из пыли и газов. Слабая духовная форма жизни.

[Очки магии: 123/130] 22 ↑

[Общая боевая сила: 135/143] 24 ↑

[Уникальный навык: Перезапуск]

[Простая Идентификация]

Ах да, точно. Я не заметила когда, но я изучила [Идентификацию].

Я наконец могу не беспокоиться из-за заканчивающихся использований кристалла, но у этого навыка были свои недостатки. Себя я могу идентифицировать бесплатно, но идентификация чего-либо ещё тратила одно очко магии. И навык даже не был лучше, чем кристалл. Он показывает магические очки, общую боевую силу и имя, выбранное моим восприятием.

Как хлопотно.

Кроме того, я получила много очков от игрового персонажа. Может быть... убийство людей было самым быстрым способом вырасти как монстр?

<http://tl.rulate.ru/book/20569/511925>