

Человек с планшетом держал дверь открытой. Он заглянул в плохо освещенную комнату. В этом потрепанном зале ожидания выстроились ряды пластиковых стульев. Было много пустых стульев и только несколько людей, разбросанные по всему номеру.

"Группа одиннадцать? Группа одиннадцать?"

Он начал вызывать следующую группу. Я посмотрел вниз на открытку в руке. Пытаясь осветить линию на карте, когда я сидел рядом с одним из единственных окон в номере. Карта совпадает с номером, который назвал человек.

"Выстраивайтесь в очередь и следуйте за мной."

Человек с буфером обмена подсчитал людей в очереди, а затем ушел за дверь. Люди в очереди начали шептать.

"Я не могу ждать."

"Это, наконец, происходит."

Я держал себя в руках, но я тоже был взволнован. Мои руки и ноги начинали дрожать от каждого шага. Другие были нервными с неконтролируемой улыбкой.

В этой очереди были разные типы людей. Из разных возрастов и одежды. Некоторым могло показаться, что им всего десять лет, а этим людям на самом деле уже за тридцать. Я был одет только в простую футболку и джинсы. Другие были в комбинезонах или модной одежде.

Мы вошли в светлую комнату. Когда мои глаза направлены к свету, я увидел ряды стульев со знакомой машиной рядом с ними. Все сели в свои места, помеченные в своих картах. Я сел на двадцать четвертое кресло.

Я надел машину на голову в соответствии с указаниями молодой женщины, которая сидела рядом со мной в качестве наблюдателя. Я подключил необходимые заглушки и выключатели. Это не было слишком сложно, так как у меня есть похожая модель.

После активации я нырнул в виртуальную реальность. Появилась простая комната меню. Мне было предложено войти в свою учетную запись и ввести мое имя "Джон Фрост". Затем я ввел свой пароль.

Вдруг я услышал голос: "Джон? Это я." Это была мой наблюдательница. Она должна была следить за моим временем во время этого бета-теста для сбора данных.

"Хорошо, должна появиться новая программа ... сейчас."

Я огляделся и заметил новую кнопку меню. Она означала название игры 'междоусобицы небожителей'. Я тут же нажал на кнопку, и мир вокруг меня искривился.

Тут же передо мной появилась комната. Я оказался посреди леса. Птицы щебетали, и солнце светило сквозь листья деревьев. Я чувствовал запах грязи и чувствовал растения, обтирающие мои ноги, когда я шел.

Я носил универсальную одежду для любой программы VR. Просто простая майка и обтягивающие шорты. Это было, для того чтобы избежать наготы почти в каждой программе VR.

Внутри комнаты находится куча столов с различной одеждой и оружием.

"Здесь вы можете попробовать меню оборудования, а также инвентарь. Попробовать все."

Я подошел к одежде. Это была простая белая рубашка с кожаным жилетом. Я знал, что могу просто помахать рукой, и меню всплывет в воздухе. Я посмотрел внимательно, чтобы найти меню оборудования.

"Вы также можете просто носить одежду. Это функция, которую не смогли сделать в обычной игре."

- О, - прошептал я себе. Затем я взял эту одежду и одел ее.

Я подошел к столу с оружием. Были различные мечи и щиты. Я не могу сказать разницу между ними, поэтому я взял один, который выглядит довольно обычно. Это был средневековый меч.

"Это на самом деле легко", - сказал я, размахивая мечом.

"Мы хотим сделать бой легким для доступа", - сказала наблюдательница.

"Я вижу."

Я вышел из комнаты и пошел глубоко в лес. Мне было поручено просто исследовать и проверить бой.

Я нашел слизь после пяти минут ходьбы. Держа свой меч обеими руками. Ручка казалась маленькой, поэтому я стал держать меч одной рукой. Я жалею, что не взял щит. Слизь заметила меня и начала подпрыгивать ко мне.

Я начал размахивать без разбора. Я приложил как можно больше сил и надеялся, что попаду. Я не понимал, что все время закрывал глаза. Безвредная слизь в конце концов умерла.

Появилось окно, показывающее, что я получил опыт.

[1 Опыт]

Я игнорируя это сообщение и пошел к следующей слизи поблизости.

На этот раз я попытался взглянуть на то, что пытался ударить. У слизи был бар над ним. Была полоска здоровья вместе с количеством хп внутри него. Уровень был справа от полоски здоровья. В полоске здоровья слизи было 10/10 хп.

Я пытался засунуть свой меч в слизь. Вместо края лезвия, я ударил слизь кончиком своего меча. Он получил пять повреждений (-5 хп).

Вместо этого я попытался раскачать свой меч с точностью. Я держал меч над своей головой и опустил его на слизь. Меч прошел через слизь и наносит еще пять повреждений (-5 хп). Слизь медленно исчезает, и я получаю лут. Это был браслет. Так как я мог просто оборудовать его вручную, я так и сделал.

Я продолжал убивать все больше и больше слаймов. Сам бой был очень простым. Это не было похоже на обычную MMORPG. Это было очень ориентировано на действия. Мне было слишком

весело убивать слаймов, чтобы беспокоиться о моей статистике. Похоже, что они помогают, но не являются концом всей этой игры. Или, по крайней мере, это то, во что я верю. Я могу видеть трудности построения ИИ монстров, а не сырой статистики.

Я был прерван после того, как убил десятую слизь.

"Джон? Мне жаль, но мы должны сократить ваш бета-тест."

"Почему?"

"Потому что в системе есть ошибка, которая может нанести вред вашему прохождению."

Я был разочарован этим неожиданным событием. Я вышел из VR, а затем и из здания. Другие бета-тестеры, которые играли рядом со мной, чувствовали себя плохо. В конце концов, нам сказали уйти рано. Это было так горько, чтобы быть последними, играющими до релиза.

Перед уходом я пытался спросить, в чем проблема. Но никто не мог дать мне ответ, так как это было конфиденциально. Я забыл это и продолжил свою жизнь.

Это все было всего несколько месяцев назад, когда я пошел на бета-тест для Strife of Celestials. Сегодня был день, когда игра наконец-то вышла. Многие люди во всем мире были готовы играть в игру века. Это была первая во всем мире игра VRMMORPG.

"Наконец-то!" Я закричал так что воздух закончился легких. Я побежал от входной двери к лестнице.

- Перестань бегать, - сказала моя мать, когда я пробежал мимо нее.

- Хорошо, - сказал я, игнорируя ее.

Как только я добрался до своей комнаты, я подготовил свою гарнитуру VR. Проводка была немного в беспорядке, но я не все равно. Я сидел на своей кровати, а затем запустил гарнитуру VR.

Я появился в своей комнате меню. Вся комната была заполнена рекламными изображениями для Strife of Celestials или SoC для краткости. У меня были различные программы VR, такие как те, которые позволяют мне гастролировать по всему миру и очень простые переделанные игры. Большинство из них были ретро-играми и ничего хорошего. Ничто не было столь амбициозным, как игра, в которую я собирался играть.

Я нажал кнопку, начать игру. Весь мир извивался вокруг меня, и над мной появился текст. Это была последовательность предложений.

[Добро пожаловать в битву небожителей]

Я нажимаю на кнопку Пуск и сразу же был загружен в мир.

"Странно, я должен был быть отправлен в комнату, чтобы создать своего персонажа."

Я старался хорошенько рассмотреть свои характеристики. Трудно было видеть, так как только факелы освещали темную комнату. Каменная кирпичная стена казалась холодной. Баннеры висели на всех стенах. Кажется, что я появился в стартовой области. Сотни игроков бродили по тусклой влажной комнате. Комната была рассчитана на всех этих игроков. Она была широкой и высокой. Так же была лестница, которая вела к балкону, который выходил на всю стартовую область.

Один за другим игроки поднимались на балкон. Как только я добрался до него, у меня появился лучший вид на область спавна. Передо мной стояли сотни игроков, а за мной еще сотни их же. При таком темпе, тысячи людей войдут в игру в конце первого часа игры.

Казалось, что я был в очереди в тематическом парке. Медленно мы бродили по пределами казавшегося замком. На входе мы встретили NPC, который знакомит нас с игрой. Около пятидесяти из игроков за раз могли слушать NPC, в то время как другие позади ждали своей очереди.

NPC рассказал нам о наших поисках. Большинство игроков были слишком взволнованы, чтобы обратить внимание. Я мог бы сказать, кто были хардкорные игроки, как они обращали внимание на большинство.

Игроки этой игры должны были быть рыцарями в игре. NPC назвал нас солдатами королевства. Это была игра, разработанная с учетом swordplay (думаю что типа игры для мечников или тех кто любит мечи). Тут есть магия, но это не основное занятие. Мы должны стремиться защитить королевство от различных угроз. Здесь много информации, но не так много информации было выявлено.

Я вздохнул с облегчением, когда закончил слушать NPC и, наконец, покинул замок, чтобы пойти самостоятельно. Первое, что я сделал, это выбежал в пустыню и искал монстров, чтобы бороться.

Когда я шел, я просмотрел свое меню и нашел меч в своем инвентаре.

[Стартовый Меч]

[Условие: Уровень 1]

У него нет описания, поскольку это простой стартовый меч. Я предполагаю, что у всех был один и тот же. Это был всего лишь одноручный средневековый меч. Похож на тот, что был у меня во время бета-теста. Единственное отличие было в том, что рукоятка была разработана по-другому. Защитник немного изогнулся, и ручка была завернута в кожу.

Не удивительно, что в конце концов я нашел слизь. Я атаковал его как мой первый инстинкт. Я пытался махать мечом. Так как у меня был предыдущий опыт в игре, я взял свой невесомый меч и воткнул его в слизь. И как обычно, он нанес пять повреждений.

[5/10 HP]

Сразу после моего толчка я был близок к слизи. Я хотел убить слизь в комбинации атак. Так что я поднял свой меч, ударил левой ногой вперед и толкнул себя правой ногой позади. Это приведет к тому, что я буду сильнее воздействовать на меч с близкого расстояния. После этого слизь исчезла.

"Это было потрясающе!"

Я провел остаток дня, убивая слаймов, так как это было слишком весело.

После двух часов практики, как использовать меч, я сделал перерыв. Я инстинктивно вытер лоб. Что я делал? В этом мире нет никаких физических ограничений. Так что я не потел. Я смеялся над собой так сильно, как мог. Я не мог остановиться, пока другие игроки просто не смотрели на меня издалека.

Я переехал в более уединенный район. Тогда я хотел увидеть свой прогресс.

[Exp: 99/100]

Я сражался почти с сотней слаймов. Мне просто нужно еще одно.

Я нахожу поблизости слизь и снова делаю комбинацию кривой черты. Я немного жду, но не появляется меню, чтобы сказать мне, что я выровнялся.

[Exp: 99/100]

Я снова открыл меню статуса, и он просто говорит то же самое.

Еще раз я нахожу слизь и делаю комбинацию тяги.

[Exp: 99/100]

"Что?" - Я закричал.

Я не могу поднять уровень!

<http://tl.rulate.ru/book/20687/428166>