

Проснувшись рано утром, я сел в свою коляску и подъехал на ней к окну, что выходило на перекрёсток. В этот момент светофор как раз показал пешеходам зеленый, и они побежали по зебрам во все стороны, словно кучки муравьёв. Смотря на эту суету с высоты четвёртого этажа, я невольно улыбнулся – мне некуда было спешить. Я мог вдоволь высыпаться каждый день и распоряжаться свободно своим временем. Это то, о чем мечтает почти каждый. Вот только улыбка моя была горькой, потому что цену мне пришлось заплатить за такую жизнь немалую.

Немного понаблюдав за суетой снизу, я покатил в ванную умываться, бриться и чистить зубы. Я освежился, умывшись ледяной водой, и, взяв бритвенный станок, начал бриться на сухую. Боль в процессе бритья бодрила не хуже крепкого кофе и давала понять, что я ещё жив и могу что-то чувствовать. Станный способ мотивации, но мне помогало.

После утренних процедур, полностью избавившись от сонливости, я направился на кухню трапезничать. Порезанные куски колбасы и сыра были брошены в сковородку и залиты парой яиц – вот и всё художество. На соседнюю конфорку параллельно поставил греться чайник и накидал в бокал побольше листов чая, засыпав их парой ложек сахара. В ожидании готовности завтрака я устался себе под ноги и погрузился в размышления.

Не так давно, а точнее вчера, мне удалось приобрести одну забавную вещицу. Потратил на неё почти все свои сбережения и, честно признаться, был не совсем уверен в верности своего выбора. Этой вещицей была капсула виртуальной реальности. Предназначалась она всего лишь для одной игры. И пусть игра появилась всего около полугода назад, за это время она стала чертовски популярной во всем мире, несмотря на то, что её покупка вместе с необходимым оборудованием обходилась в копеечку. Говорят, что в ней даже можно неплохо заработать. Я же решил погрузиться в виртуальный мир совсем не из-за денег, хоть их и сильно не хватало, а просто потому, что там смогу снова ходить и не чувствовать себя таким ущербным. Тем более свободного времени у меня было много, и я уже просто не знал, куда себя деть. И вот теперь меня снова грызли червячки сомнений на счет этой игры. Не глупая ли трата денег, которые так долго зарабатывал? Стоит ли вообще начинать? Можно вернуть всё назад, пока не поздно. Хотя, раз уже все готово, то грех не удовлетворить свое любопытство. Порой важно себя баловать. Свист чайника резко вернул меня обратно в реальность. Выключив газ и поставив на стол сковородку с немного подгоревшей яичницей, я принялся завтракать.

Со стороны, может быть, и не скажешь, но сейчас моя жизнь была похожа на болото. Болото, в котором я увяз, которое медленно, но верно поглощало меня. И имя болоту - Отчаянье. С каждой неделей я всё глубже погружался в депрессию. И никакая надежда на то, что когда-нибудь удастся накопить денег на операцию, чтобы снова начать ходить, не помогала. Потому я и решился на эту покупку. Но, видимо, отчаяние еще не настолько завладело мной, чтобы заглушить голос разума. А он, наивный, все еще твердил, что лучше бы я и дальше копил по монетке на операцию, которая еще и не обещает стопроцентного успеха. Теперь же приходится надеяться, что игра хоть как-то раскрасит картину моей пустой жизни в светлые и тёплые тона. И пусть в игре всё не по-настоящему - мне уже плевать. За реальным счастьем мне уже не угнаться.

- Ноги уже не те, - ухмыльнулся я, договорив свою мысль вслух. Голос прозвучал, словно это сказал не молодой парень, а уставший от жизни старик.

Перекусив, я сразу же направился к своей капсуле, чтобы разобраться что к чему и погрузиться в неведомый новый мир. Начало съедать прямо таки детское любопытство, и все сомнения вместе с дурными мыслями на время отошли на второй план. После ознакомления с инструкцией стало ясно, что всё сделано уже за меня. Для входа в игру мне просто надо лечь в своё новое ложе и нажать пару кнопок. Остальное уже забота этого напичканного электроникой подобия гроба. Подкатив коляску к краю капсулы и перебросив себя внутрь, я уложил ноги и удобно устроился внутри. Затем положил голову в специальное углубление и нажал кнопку запуска системы, а затем кнопку закрытия крышки. Оказавшись в кромешной темноте, я закрыл бесполезные здесь глаза и начал ждать.

Легкий укол в висках и вот уже охватывает чувство быстрого полета или падения. Меня окружают звезды всех возможных цветов и оттенков, которые постепенно начинают смазываться из-за увеличения моей скорости и выстраиваться в некий тоннель. Ух, аж дух захватило!

Вскоре вспышка яркого белого света резанула глаза, и я зажмурил их, не в силах терпеть. Резко мой полёт был прерван и зрение начало возвращаться. Полностью прозрев, я увидел, что оказался в совершенно пустом пространстве. Все кругом было белом бело. Ощущения тела не было, не было ощущения хоть какой-то опоры. У меня не существовало ни рук, ни ног, словно я был неким бесплотным призраком.

Тут вдруг из ниоткуда раздался приятный женский голос: «Добро пожаловать в мир Терэстра. Мир, где вы можете стать кем пожелаете, и исполнить свои мечты».

- Какой заманчивый слоган, - пробормотал я, все еще озираясь по сторонам. Подняв голову, задал вопрос в пустоту:

- Хорошо и что дальше то?

Тут из пола выросло некое подобие проектора, который начал показывать 3D-голограмму реального меня, стоящего с пустым выражением лица. Голос незнакомки тем временем продолжал вещать:

- Выберите сложность игры, расу вашего будущего аватара, определитесь с внешностью, классом и игровым именем. Существует ограничение по полу – выбор противоположного пола запрещён. При создании персонажа, предлагается опция снятия слепка вашего лица и фигуры, если вы хотите аватар идентичный реальному телу. После снятия слепка также существует возможность коррекции отдельных черт лица, цвета волос, глаз и телосложения.

- Сложность в онлайн РПГ играх? Впервые слышу, чтобы такое было вообще, - удивился я.

- Игра имеет пять уровней сложности. По умолчанию стоит третий. Вы можете поменять сложность только во время создания персонажа. Уровень сложности не влияет на баланс игры между игроками в целом, но затрагивает некоторые другие аспекты игры и игрового мира, - пояснил расплывчато мне Голос.

- Интригует, - ухмыльнулся я, - тогда давай самый высокий. Гулять, так на полную катушку.

- Выбор принят. Далее выберите расу.

Посмотрев огромный список предложенных мне как классических, так и экзотических рас, я понял, что если рассматривать каждую, то потрачу тут кучу времени. Только одних эльфов тут было три вида: благородные, лесные и темные. Кроме «чистокровок» были и различные полукровки, наподобие полудемонов, полуорков, нефилимов и так далее.

Каждая раса имела присущий только ей набор способностей, слабостей и бонусов, различные отношения с другими расами или фракциями.

- Раз я человек, то и буду человеком – решил я, ознакомившись мельком с другими вариантами, и подтвердил свой выбор.

Правда, выбор мой обуславливается еще тем, что я уже два года как на коляске. Вон до сих пор сижу на полу, так как встать не получилось. Экспериментировать откровенно страшно, ведь создать можно только одного персонажа. А если он разонравился или надоел, то надо его удалить, перепрошить капсулу за немалую сумму и только потом создавать нового персонажа. Поэтому, думаю, мне проще будет привыкнуть к обычному человеческому телу, да и нет у меня каких-то особых желаний быть здоровенным орком или смазливый эльфом, чья раса, кстати, пользуется большой популярностью во всех подобных играх.

Рас похожих на людей тут тоже было несколько. Внешне они выглядели как европейцы, негры и азиаты, были даже индейцы. Правда, назывались иначе. Выбрал свою родную «бледнолицую», называемую тут Ашшо, и сделал слепок реальной внешности. Эта раса имела одну особенность – в боевом режиме глаза начинали гореть подобием пламени. Цвет пламени, соответствовал цвету глаз. Было красиво, и я не устоял перед соблазном.

Чтобы совсем уж не быть копией себя, сделал кожу более смуглой, цвет глаз выбрал голубым взамен реальным карим, а волосы окрасил в антрацитово-черный. Не забыл и наградить свое тело мышцами. Но перекачивать его не стал, а лишь добавил чуть-чуть массы и поигрался с настройками. В результате аватар получился стройным, поджарым, с правильными пропорциями. Это лучше, чем играть за совсем дистрофика или гипертрофированного качка.

Раса Ашшо также имела бонусные пассивные способности под названием «Алчность», «Боевое обучение» и «Искусство боя». Первая давала 10% шанс найти больше трофеев при обыске убитой жертвы или клада. Вторая увеличивала весь получаемый опыт в бою на 5%, как бы мотивируя получать опыт именно через сражения. «Искусство боя», что интересно, было вариативным. В зависимости от специализации класса, давалась либо дополнительная скорость атаки, либо скорость чтения заклинаний. Но величина баффа почему-то не указывалась.

После того, как я определился со своей расой, настал черёд выбора класса. Самый важный, пожалуй, выбор игрока. Ведь именно класс определяет в дальнейшем, какого стиля игры он будет придерживаться.

Список классов был не так разнообразен, как список рас, но от этого выбор не становился легче. Многие из классов, как мне объяснил мой гид, имели множество разветвлений, поэтому, например, Рыцарь мог стать как хорошим «танком», впитывающим в себя кучу урона, так и Капелланом, который имел множество полезных аур, тем самым одним своим присутствием делая союзников сильнее. Я же не стремился вливаться в какую-то кампанию или гильдию, поэтому сразу начал просматривать классы, которые бы были сильны сами по себе и могли обходиться в бою без чьей-либо помощи.

Наткнувшись на класс Мастер клинков, я сразу же им заинтересовался. Данный класс позволял вооружиться парными мечами, и был ориентирован на нанесение большого количества урона в кратчайшее время, причем еще и по площади. Тем более я всегда имел тягу к холодному оружию. Хищные изгибы лезвий, причудливые формы клинков, узоры на лезвиях, что получаются при ковке - всё это завораживало взгляд и пробуждало внутри какие-то хищные животные инстинкты. Для кого-то это просто заточенные куски металла, а мне они казались произведениями искусства наравне с картинами и скульптурами.

Посмотрев другие варианты от боевых магов до мастеров рукопашного боя (класс, на который я тоже положил глаз), я все же вернулся к своему первому выбору. Были и другие классы, вооруженные двуручными и одноручными мечами, рапирами, копьями и так далее, но Мастер клинков был ближе по эстетическому вкусу. Но при выборе класса, голос сообщил странную новость, которая меня вогнала в легкий ступор.

- Список классов при выбранной сложности имеет только ознакомительный характер. Определиться с игровым классом вам предстоит в самой игре. Получение класса происходит в определенных местах, которые вы должны найти самостоятельно. До получения класса вы можете пользоваться любым оружием и даже применять некоторые боевые навыки. Поменять сложность игры?

Вот и первые последствия выбора максимальной сложности. Эта игра не перестаёт удивлять, а это лишь создание персонажа. Что же будешь дальше?

- Нет, оставь текущую, - усмехнулся я, ощущая, как внутри все больше растет игровой азарт. Всё же любопытно, какие еще фокусы вывернет игра при таком уровне сложности.

- Принято. Если вы готовы продолжать, то придумайте имя для своего персонажа.

Вроде всего то имя, но на самом деле задача довольно сложная в том плане, что игроков миллионы и подобрать то, которое ещё не занято, надо очень постараться. Фантазия должна работать на максимуме.

Как оказалось, фантазия у меня была не такой уж и богатой. Сначала я заморачивался с именем, чтобы вложить в него какой-то смысл или чтобы оно просто было красивым и звучало. Но все предложенные мной варианты были заняты. Когда я произносил имена, они появлялись передо мной на экране, показывая его правописание. Но вариации с написанием имени тоже не помогали. После двадцатиминутных выборов, в ход пошло уже перечисление потоком всех

известных мне имен. Но ответ всему один – такое имя уже существует! Ни на что не надеясь, ляпнул одно из названий растений, про которых недавно читал в интернете – Аир. Коротко и ясно. Удивительно, но система мне дала «добро» и я сразу же подтвердил свой выбор. Все приготовления на этом были завершены.

- Аир, теперь вы готовы начать свои приключения? - спросил меня Голос.

- Давно уже, - ответил я и снова ослеп от потока яркого света.

- Приятной Вам игры, - ответил отдаляющийся Голос.

Раскрыв глаза, обнаружил себя уже лежащим на поляне. Перед глазами предстало лазурное небо, по которому лениво проплывали редкие пузатые облака причудливых форм. Я сел и огляделся. Низкая и мягкая трава еле-еле покачивалась на ветру. Солнце приятно припекало. Оказался я на берегу маленькой речки, по берегам которой рос жидкий кустарник. Чёрт, да это потрясно! Я вообще не мог найти хоть малейшую мелочь, которая бы указывала, что это виртуальная реальность. Такое чувство, что вся моя жизнь была просто сном и вот я, наконец, проснулся.

- Вот так игра... - протянул я негромко и впервые за долгое время расплылся в искренне радостной улыбке.

Вдруг меня посетило ощущение, которое было почти позабыто – ощущение собственных ног. Резко сев, я начал на них смотреть. Вот хочу, чтобы мои стопы шевелились, и...они шевелятся! Удивительно! Вот уж не думал, что такая мелочь может принести столько удовольствия.

Ну что же, теперь попробуем пройтись. Со стороны, наверное, моё поведение было похоже на попытки в доску пьяного мужика встать. Что-то колупаюсь, колупаюсь, а в итоге просто валяю себя по земле. Сначала я ползал на четвереньках, после уже старался встать на ноги и идти. Рядом очень кстати возвышался высокий бревенчатый частокол, на который можно было опираться, но вскоре я уже смог идти самостоятельно. Мимо меня иногда пробегали игроки и хихикали над моим странным поведением. Где-то полчаса позора и вот я снова на ногах. Походка моя была еще не такой твердой, как когда-то, но уверен, что скоро это пройдет. Посмотрев на ворота деревни я, пошатываясь, направился внутрь.

День первый – отправляюсь навстречу приключениям!

<http://tl.rulate.ru/book/23173/478739>