

ВХОД.

Регистрация. Выбираю расу – человек. Внешний вид – максимально приближенный к реальному облику. Слегка подправим лицо, чтобы друзья могли узнать, а враги – нет. Степень погружения – 100%. Последний выбор довольно редок среди игроков, и система назойливо переспрашивает, точно ли я хочу, запугивает сильными болевыми ощущениями в игре. Но мой выбор окончательный. Продолжим.

ВХОД.

Не то.

ВЫХОД.

Стираю перса. Заново регистрируюсь.

ВХОД.

Не то.

Повторяю процедуру. Занятие хоть и нудное, но необходимое.

Вход ... выход.

Успеха удалось достигнуть довольно быстро. Всего с семнадцатого раза мой большой ПЛАН начал осуществляться. Итак, я в локации для новичков игры «Терра» под названием «Ущелье Грома».

Попадая в другие локации и стирая персонажа, я наткнулся на роскошное место – побережье океана, песчаный пляж и пальмы, спокойная, без больших волн, лагуна. Задержался аж на целый час. Просто искупался, поплавал и понежился на солнышке. Не так давно был в Египте, там уже через две недели мне все надоело, и казалось, что подобного долго не захочется. Я был уверен, что всего этого яркого великолепия наелся, но вдруг случайное попадание в тропический рай показало, что я не прав, и нужно почаще выбираться к морю. Пришлось заставить самого себя прекратить гонять под водой маленького осьминога, прятавшегося от меня в коралловом рифе, вылезти из теплой воды и расстаться с этим гостеприимным местом.

Но зарубку в памяти для себя я сделал. Стану сильным и богатым в этом мире, и буду сюда выбираться для отдыха с друзьями. Может быть, не именно сюда, а приблизительно в такое же место. Но сейчас – я в нужной мне локации, и пора начинать здесь осваиваться.

Сколько бы не стирал персонажа, одежда оказывалась неизменно одинаковой: типовой

комплект новичка во всем своем великолепии – куртка, рубашка, штаны, ботинки и сумка. В сумке – бутылка с водой, краюха ржаного хлеба, нож с коротким лезвием, длиной не более пяти сантиметров, ну и все. Небогато. Выгляжу я во всем этом неважно, даже до бомжа не дотягиваю, бомжи в Питере последние годы стали неплохо одеваться. Такой комплект ни один уважающий себя постоянный посетитель помоек не надел бы. Разве что за деньги, выпивку, еду, и тут же снял за углом.

Скромность моего одеяния меня не расстраивает, все так появляются в мире Терры, и я не исключение. Это своего рода стимул для энергичных действий и попыток заработка средств для приобретения обновы. Но мне это сейчас не важно, план предусматривает, что первое время поживу на природе и не буду вступать в контакт с другими игроками и местными жителями. Причина таких действий проста – мне важно, чтоб гораздо позднее, когда я начну наступать на пятки своим врагам и подсекать им связки, они не вычислили меня по времени появления в игре. У них есть связи в администрации игры, что помогло бы найти меня в реальной жизни и лишить ее (жизни). Для них это дело привычное, а для меня – нежелательное.

Итак, я там, где и должен быть. Даже увидев безжизненную ледяную пустыню, все равно не стал бы снова стирать персонажа. Именно эта локация и есть моя цель. Но крайности типа пустынь и ледяных полей мне не угрожают, «Ущелье Грома» – очень хорошее место. Вокруг лес и горы, рядом река и многочисленные ручьи, втекающие в нее. Недалеко деревня для новичков, в которую ведет ухоженная тропа прямо от площадки возрождения игроков, на которой я и появился.

К моему собственному удивлению, игра меня захватила сразу реализмом и свежестью. Четыре года назад я имел отношение к ее созданию, но тогда, в самом начале, она была еще сырой. Таких ярких и почти подлинных ощущений не было. А сейчас я стою на практически настоящей лесной поляне, дышу свежим горным воздухом, слушаю шум деревьев и пение птиц, на руку мне садится комар и начинает пить из меня кровь, и я, так же как в реале, хлопаю по нему ладонью.

Впрочем, здесь я по комару не попадаю. В этом мире я очень слабый и неловкий. Пока. Но всё в моих руках. Очень правильная фраза для всех, у кого они прямые, я имею ввиду эти самые руки.

Комар улетел, не дав мне получить первый опыт за убийство на охоте.

Находиться долго на этом месте нежелательно, так как может появиться другой новичок или возродиться убитый кем-то игрок.

Идти по лесу просто и приятно, мягкий травяной покров на поляне позволяет двигаться, не глядя под ноги, что я и делаю. Время для входа в игру выбрал позднее, солнце уже почти ушло за горный хребет, и вокруг быстро смеркается – все это повышает мои шансы остаться незамеченным. Путешествие через лес постепенно становится все более сложным. Лес, поначалу напоминавший парк, густеет и превращается в чашу, покрывающую маленькие крутые горки, и для прохода к месту, которое я выбрал для постоянного проживания,

приходится прикладывать все больше усилий. С начальными-то характеристиками даже от такой недолгой прогулки успел устать. Пришлось остановиться и отдохнуть.

Сидя под деревом, еще некоторое время наслаждался общением с природой. Постепенно ночь вступала в свои права, и после некоторого затишья стали слышны звуки ночных обитателей леса. Я вздрогнул от неожиданности, – совсем рядом громко загукал филин. Налетевший порыв посвежевшего ночного ветерка пошевелил волосы, я пошевелился в ответ и сел поудобнее. Удивительно – ветер в игре. Своим перемещением вызвал шорох в соседних кустах. Кто-то мелкий, услышав меня, испуганно удирал подальше от неизвестной угрозы. Кстати, удирающий показал мне пример для подражания – пора и мне двигаться дальше.

Задача номер один – найти место для стоянки. Задача номер два – начать поднимать свои характеристики. Силу – в первую очередь. Поднять первый камень, который лежал поблизости от места моего отдыха, мне не удалось. Слишком он для меня еще тяжелый. Я новичок, и вес более десяти килограмм – пока запредельный. Но попробовать-то можно, даже нужно. Привыкание к условностям этого мира – неперемнное условие для успешной игры. Методом проб и ошибок я нашел камень, который смог поднять и пронести метров двадцать.

ИГРОК, ВЫ ПЕРЕГРУЖЕНЫ. РЕЗЕРВ ЭНЕРГИИ СНИЖАЕТСЯ НА 200% БЫСТРЕЕ.

Последние три метра прошел на морально-волевых усилиях. Силы закончились, камень выпал из ослабевших рук, и я рухнул на землю рядом с ним. Но все это было не зря.

ИГРОК, ВЫ ПОЛУЧИЛИ ПЕРВОЕ ПОВЫШЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК В МИРЕ ТЕРРА.

СИЛА +1, всего: 2.

ПОЗДРАВЛЯЕМ, ЭТО ВАШ ПЕРВЫЙ УСПЕХ. БОНУС – СКОРОСТЬ РЕГЕНЕРАЦИИ ЭНЕРГИИ: +1%.

Лежа на траве, радовался первым игровым сообщениям, проплывшим у меня перед глазами. За труды получил первую награду. Если бы я был пессимистом, то поворчал бы, что это увеличение всего на одну единицу, но я оптимист, и рад тому, что стал за пять минут вдвое сильнее. Вряд ли мне когда-нибудь удастся повторить такое достижение здесь, а тем более в реальной жизни. Поскольку я уже лежу и встать пока еще не могу, то можно отдохнуть и продолжить знакомство с игрой.

Интерфейс игрока, судя по отзывам на игровых сайтах, очень простой, привычный для игр РПГ и удобный. По сравнению с тем первым, очень простым и корявым – это день и ночь. Настало

время проверить улучшения на своем опыте.

УРОВЕНЬ: 0

СИЛА: 2

ЛОВКОСТЬ: 1

РЕЗЕРВ ЭНЕРГИИ: 10

Это мои начальные характеристики, кроме уже удвоенной силы. В яслях их немного, но со временем количество параметров будет возрастать. Для новичка этого пока достаточно, ибо игра создана так, чтобы начинающим было просто и удобно в нее играть. Отличия от реальной жизни – минимальные. Усложнения вводятся постепенно и не требуют больших усилий для их освоения.

На самом видном месте интерфейса главная кнопка – «ВЫХОД». В любой ситуации игрок может быстро выйти из игры. Не все могут вытерпеть боль даже на минимальных пятипроцентных ощущениях, поэтому для них – и для всех прочих тоже, – есть путь быстрого побега. Нажал кнопку – и ты дома в своей капсуле. А там уже можно спокойно думать о том, что делать дальше. Проще всего дождаться в реале, пока твоего персонажа в игре убьют, и он возродится. После этого уже, смирившись с потерей уровня, продолжать играть дальше.

Постепенно я пришел в себя и отдышался, индикатор резерва вернулся в зеленую зону. Дождавшись того момента, когда он достигнет цифры десять, я сел. Отдых закончен. Второй раз поднять силу на единицу не так просто, но проверить рекомендации опытных игроков стоит, и я еще раз повторил процедуру. Правда, камень для этого я взял побольше, и унести его мне удалось дальше.

ИГРОК, ВЫ ПЕРЕГРУЖЕНЫ. РЕЗЕРВ ЭНЕРГИИ СНИЖАЕТСЯ НА 200% БЫСТРЕЕ.

Таким же образом, как и в первый раз, доведя себя до изнеможения, я упал вместе с камнем, и с такой же радостью прочёл очередное сообщение:

ИГРОК, ЗА ПРОЯВЛЕННОЕ УПОРСТВО. ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ БОНУС - РЕЗЕРВ ЭНЕРГИИ +1, итого: 11.

Это неожиданно и еще более приятно. Возникла мысль - вдруг еще раз повезет? Но все мои дальнейшие попытки поднять характеристики самым простым способом, закончились ничем. Что ж - и так хорошо получилось. Отдохнув, я хотел уже двинуться дальше, но испытал чувство голода. Это серьезный сигнал в обоих мирах. Надо подкрепиться, благо, что хлеб и вода у меня есть.

Съел половину горбушки и выпил всю воду. Не сказать, чтобы это было очень вкусно, но цели я достиг, и могу без проблем продолжать движение. Делать это постепенно становится все труднее, местность все более дикая и нетронутая людьми, да и темнеет все быстрее. По плану я должен найти родник еще до темноты, о нем писал на форуме один из игроков, побывавший здесь полгода назад.

С его слов, это идеальное место для лагеря на природе. Местные жители здесь не бывают вообще, а игроки заглядывают крайне редко. Здесь нет ничего интересного ни для тех, ни для других. Передвигаться среди зарослей вереска и местной разновидности лиан очень непросто, а бонусов от этого продвижения нет и в помине. Здесь отсутствуют редкие и дорогие растения, и охотиться особо не на кого. Совсем недалеко от деревни полно мест, где можно с большими удобствами заняться прокачкой опыта и сбора. Те, кто здесь побывал до меня, не скрывали своего разочарования, и их отзывы отбили желание у других игроков посещать эти места. То есть, для моих целей местность подходит идеально.

Холмы стали круче, и продираться сквозь колючие лианы и засохшие кусты стало уже совсем трудно, но часа через полтора, совершенно выбившись из сил, я все-таки нашел родник между трех холмов, а также небольшую площадку рядом с ним. Неимоверно хотелось пить, последние полчаса я уже жалел, что так быстро выпил всю воду. Жажда мучила меня значительно сильнее, чем голод и усталость, которые я впервые в этом мире испытал час назад.

Родничок бил из скалы на высоте полутора метров, и я приник к нему с нетерпением, удивившим меня самого. Пока я пил и пил с наслаждением ледяную воду, перед глазами проплыли слова сообщения системы:

ИГРОК, ЗА ПРОЯВЛЕННОЕ УПОРСТВО ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ БОНУС

ЛОВКОСТЬ +1, итого: 2.

Вымотался я так, что даже двойной бонус меня не порадовал. Первые пять минут просто пил воду, не думая ни о чем другом. Напившись, лег на землю. Хорошо, что она все еще теплая после жаркого летнего дня. Надо отдохнуть и восстановиться. Как же я себя довел до такого состояния? В планы это не входило, не думал, что поиск родника так дорого обойдется. Впрочем, дело сделано, и результат достигнут. Да и характеристики подросли, что уже совсем хорошо.

Вслед за утоленной жаждой пришел голод. Резерв энергии, которого новичку должно хватать на полдня, я уже дважды почти обнулil всего за пару часов. Хлеб я весь съел. Хотел оставить хотя бы небольшой кусок про запас, но это у меня не получилось. Как-то незаметно он закончился. Запивал я его водой уже более цивилизованно, – сначала наполнял бутылку из родника, потом пил из нее. Отдохнул и восстановился я на этот раз быстрее.

Отдыхал у родника уже в полной темноте. Звезд сквозь листву деревьев не видно, но скоро должны появиться обе луны, и станет светлее. Быстро похолодало. Ветер принес свежий воздух с гор, и я поежился. Идти в темноте неразумно и, хотя я уже отдохнул, все равно вынужден сидеть без дела. Это трудно, но я справился. Постепенно становилось светлее, и лес окрасился в необычный цвет, первая луна вышла из-за ближайшей горы и осветила призрачным светом все вокруг.

Видимость была не очень хорошей, но все же достаточной для того, чтобы уверенно пробираться через заросли. Идти было не так просто, как при солнечном свете, но возможно, и я отправился к своей следующей цели.

Вскоре появилась вторая луна, и стало вдвое светлее. Дело пошло веселее, и я принялся про себя напевать подходящие к случаю мелодии старых песен.

Про то, что это наши горы и они помогут нам, и про то, что в обход идти, понятно, не очень-то легко. В то, что песня помогала предкам строить и жить, я не очень-то верю, но для похода в горах, когда нужно идти все время вверх через заросли вереска и лиан, она – лучшее средство. К тому же других средств у меня нет. Напевать я не переставал даже тогда, когда застревал в буреломе или запутывался в лианах. Хорошее настроение – это тоже сила.

Совершенно неожиданно для себя я вышел из леса и едва не свалился с обрыва. Последние деревья стояли на самом краю, и я удивился – как они до сих пор с обрыва не упали вниз, ведь дожди должны были регулярно подмывать почву под корнями. Отшатнувшись от края, встал на четвереньки и подобрался к обрыву. Увидеть дно мне не удалось – очень глубоко. Даже при свете солнца никому из моих предшественников не удавалось разглядеть внизу ничего путного. Мне же сейчас, среди ночи, и заглядывать туда не стоило, но любопытство – самый мой большой недостаток. Хотя, это с какой стороны посмотреть...

Проверил, убедился. Вот я и у Разлома. Это название использовалось среди жителей деревни, и игроки легко его подхватили. Я вернулся назад в лес, и нашел одну из лиан, через которые я так долго и упорно пробирался. Теперь это не враг, а средство достижения цели. Выбранная лиана идеально подходила для моих планов. Пришлось довольно долго отрезать ее ножом у корня. Закончив эту работу, я скрутил лиану в моток и пошел вдоль обрыва к нужному месту. Луны уже поднялись выше, и у края леса стало намного светлее.

<http://tl.rulate.ru/book/27360/574378>