

Глава 4: "Варвар" Фэй

"Почему я здесь? Что случилось?"

Последние события запутали Фэя еще больше. Единственное, что он знал наверняка, что он волшебным образом появился в этом Diablo-вском мире после того, как почему-то знакомый холодный голос закончил отсчет. Осмотревшись, Фэй увидел, что он стал "варваром", которого он признал одним из игровых персонажей мира Diablo.

Ржавый одноручный топор появился в его правой руке и маленький латный щит в левой. Для Фэя не заняло много времени подсознательно понять свой статус в игре.

В следующую секунду, высокотехнологичный экран выскочил перед ним из ниоткуда, так же, как те, в особняке Железного человека.

Игрок: Фэй

Класс: Варвар

1-й уровень

Опыт: 0/5000

Сила: 30

Ловкость: 20

Интеллект: 10

Живучесть: 20

Урон: 3-7

Точность: 102

Броня: 11

Выносливость: 92

Здоровье: 45

Ресурс (Ярость): 10

Сопротивление Огню: 0

Сопротивление Холоду: 0

Сопротивление Молнии: 0

Сопротивление Ядам: 0

"Это мои атрибуты в игре?"

Фэй увидел свое имя на верхней части экрана. "Какого черта! Я только что стал королем, но теперь я нахожусь в игровом мире? И варвар? НЕТ! По крайней мере, позвольте мне быть

крутым, таким как волшебник или паладин".

В этот момент человек в синей броне подбежал к нему.

"Привет, незнакомец. Я не удивлен, увидеть тебя здесь. Многие искатели приключений начали приходить сюда с началом последних неприятностей. Без сомнения, вы слышали о трагедии, постигшей город Тристам. Некоторые говорят, что Дьябло, Повелитель Ужаса, опять ходит по миру

Человек всё говорил и говорил без остановки. Челюсть Фэй отвисла.

В качестве одного из первоначальных поклонников Diablo, Фэй мог сразу сказать, что этот человек был Варрив, из-за его слов и одежды такой же как у НИП -из [Разбойничего Лагеря]. Каждый раз, когда новый игрок появляется, этот чувак тут же появлялся перед вами с большим жёлтым знаком вопроса на голове.

Фэй наблюдал за ним, слушая его речь.

Ни его движения, ни его выражение лица казалось не принадлежали НПС. Если бы Фэй не узнал этого персонажа, он бы подумал, что Варрив был реальным человеком. Даже тепло, что он выдыхает во время разговора превратился в белый туман в этом холодном воздухе. Фэй даже почувствовал влагу от этого тумана.

"Я не уверен, обладают ли НПС каким-либо интеллектом в этом мире?"

После того, как Варрив закончил свою длинную речь, Фэй намеренно задал несколько вопросов.

"Эй, какая девичья фамилия вашей матери? На какой улице ты вырос?"

Однако Варрив не стал отвечать на них. Он просто ушел после того, как закончил говорить.

У Фэй по прежнему не было информации.

Подумав некоторое время, Фэй решил пойти и найти другого персонажа - жрицу Акару.

Из его игровой памяти, если он правильно помнил, первый когда-либо полученный квест на первой карте Дьябло [Разбойничего Лагеря] был от нее, верховной жрицы из сестричества "Незрячий Глаз". Также она была лидером [Разбойничего Лагеря] поэтому Фэю надо было найти ее, чтобы разобраться, что происходит.

Улицы были тихими и безжизненными.

Фэй прошел через несколько палаток и заборов, и, наконец, увидел шатер Жрицы Акары позади деревянного вагончика. Были много причудливой формы бутылок и банок вокруг палатки. Фэй был довольно далеко, но уже мог почувствовать странные запахи, поступающие от них.

Акара, которая была одета в пурпурную мантию монахини, стояла перед палаткой.

Фэй подошел, и золотой знак вопроса появился над головой Акары.

"Я Акара, Верховная жрица Сестринства Слепой Глаз. Я приветствую вас, путешественник
"Акара начал свой разговор, так же, как и в оригинальной игре.

Как и следовало ожидать, после разговора, она дала Фэю задание.

"Логово Зла", надо убить всех злых существ в зловещей пещере в [Кровавой Пустоши] находящейся за пределами [Разбойничего Лагере]. Это точно так, как помнил Фэй. Красная кнопка проецировалось на левой стороне зрения Фэя.

Он нажал кнопку, и высветилось подробное описание задания. Похоже, у него не было другого выбора, поэтому он принял задание.

Фэй попытался организовать его слова, чтобы они казались более вежливыми. "Благородная Акара, могу ли я узнать более подробную информацию об этом месте?"

Фэй хотел узнать, обладает ли НПС каким-либо интеллектом, и он надеялся, что мог бы получить некоторые подсказки о том, почему он появился в этом мире.

"Молодой путешественник, вы должны завершить задание прежде чем вы можете узнать больше ..."

Ответ Акары удивил Фэй.

Это не то, что было по сценарию в оригинальной игре. Это свидетельствует о том, что в этом мире, НПС имели некоторую свободу, и что они не являются какими-то жесткими предварительно запрограммированный код.

Фэй хотел спросить больше, но Акара повернулась и пошла в свою палатку.

Он попытался последовать за ней, но был заблокирован таинственной силой и не могли подойти ближе в пределах 1 метра от входа.

"Похоже, я должен закончить первое задание ..."

После неудачной попытки получить какие-либо ответы от нескольких других НПС в [Разбойничем Лагере], Фэй вышел за ворота, которые охраняли женщины-изгои, и вошел в опасную [Кровавую Пустошь], где тонны монстров таились вокруг.

"Предупреждение!! Игрок Фэй, вы вошли в [Кровавую Пустошь]. Убивая монстров вы получите неожиданные сюрпризы ... Но если вы не выполните задание, вы получите штраф! "Сказал таинственный голос, прежде чем начать смеяться, как маньяк.

Фэй признал его голос, который появился в его сознании раньше. Он говорил так быстро, что Фэй слышал только первые пару фраз. Смех был наполнен злорадством; Однако он отличался от того холодного механического голоса и был более человечен.

Через три часа,

"Кача!"

Фэй разрубил двадцатую [Заражённую Крысу] с его топором. Белый луч света спустился с неба и окутал Фэя.

"Уровень повышен!"

Это не первый раз, когда это случилось, и Фэй ожидал этого. Он чувствовал себя удобно в этом свете. Все кровоточащие раны от борьбы с монстрами закрылись и зажили в течение трех

секунд.

После четырёх или пяти секунд, свет исчез.

Две темно-красные кнопки появились перед Фэем. Кнопка слева называлась «Новые атрибуты», а кнопка с права называлась «Новый навык». Это вознаграждение появлялось каждый раз после повышения уровня.

Фэй первым открыл меню «Новые атрибуты».

После каждого повышения уровня, у него появлялось пять очков для повышения своих характеристик. Он распределил три очка в «Силу» и два очка на «Выносливость». Это были основные атрибуты "варваров".

Затем он открыл «Новый навык» и распределил одно очко, которое он получил от повышения уровня, во «Владение Оружием».

Фэй стал "варваром" пятого уровня. Все двадцать пять очков атрибута были распределены в «Силу» и «Выносливость». Из пяти очков навыка, три были распределены на «Владение Оружием» и два в ветку Боевого клича в навык «Рёв».

Причина почему он это сделал заключалась в том, что это был реальный мир.

Как игрок, Фэй получает травмы и ранения во время борьбы с монстрами. Он не просто теряет здоровье, он чувствовал всю боль от этих повреждений.

Также стоит отметить, что все в этом мире было реально, даже монстры. Они не были программой или кодом. Их крики, выливающаяся кровь и разрубленные тела раздражающе действовали на нервы Фэя каждую секунду.

<http://tl.rulate.ru/book/28/169>