

Глава 41. Новый мир!

Аято проснулся от яркого света. Открыв глаза, он увидел лучи солнца, проходящие сквозь густые кроны деревьев и бьющие прямо в лицо. Аято попытался поднять голову. Нужно было встать, но он не мог пошевелить и пальцем.

Медленно скосив глаза в бок, он увидел, как с левой стороны возле него сидит на коленках Джина, вытирая руками свои слезы. Сбрав все свои силы, Аято поднял левую кисть руки, и коснулся коленки Джины. Джина заревела еще сильнее, уткнувшись своим лицом в живот Аято.

- Господин Аято, я думала, что больше никогда не увижу Вас живым. Всё произошло так быстро...

- Воды...

Горло засохло, и голос был похож на старческий. А точнее - предсмертный.

- Господин, вот вода. Я знал, что просто так Вы не умрете.

Осушив содержимое фляги, Аято приободрился, почувствовав себя лучше. Он словно выпил эликсир жизни. Вернулся обычный голос, и не только он. Вернулись сила и энергия жизни.

Резко вскочив, он начал проверять свои руки, ноги, органы восприятия. Все функционировало, как и прежде, и это радовало. На самом деле он не умер, как думали многие.

Подшли трое призванных. Они были полны сил, но вот настроение у них был не очень, это было понятно по их лицам.

- Аято, неужели ты не умер?

- Ох, так ты выжил?

- Я стоял позади всех, мне повезло само больше. А вот ты, наоборот, полез на передовую...

- Вы тоже все живы! Ни одной царапины. Словно и не было ничего...

- После того, как я побег..., точнее сказать, применил тактику отхода, мне в спину чем-то попал этот ужасный монстр. Ну он и трус, только и ждал момента, чтобы я отвернулся! Попадись он мне еще!

Трое переглянулись между собой, и на их лицах появилась улыбка. Все понимали, что Харуто - тот еще трус, сбежавший с поля битвы. Но сейчас что об этом говорить... Есть другое, куда более важное дело.

- После того, как я очнулся, я не нашел на своем теле ни раны, ни даже следов от удара. Ничего. Только новые знания в голове...

- Я был второй по близости к монстру, поэтому проспал целых две недели. Очнулся лишенный сил, будто из меня высосали всю энергию. Мою голову наполняли странные знания, которых раньше не было. Точнее сказать, будто я всегда знал обо всём этом. Но я не знал...

Аято очень удивили слова Ямато. Он сказал, что проспал две недели. А это значит, что волна была неделю назад, и они её пропустили. Дослушав всех до конца, он задал вопрос, который

все время вертелся в голове:

- А сколько тогда я был в отключке?

- Около месяца. Скоро будет новая волна, мы уже хотели возвращаться. Наверное, наследники ищут нас. Так как мы не явились вовремя.

Голова шла кругом от этой информации. Аято пытался проанализировать всё, что только что услышал. Столько быть в отключке, и пропустить волну... А самое главное, что их до сих пор не нашли.

- Предлагаю уединиться вчетвером, и поговорить с глазу на глаз, без команд. Наверное, мы не сможем собраться так же, по возвращению в Королевство. У всех будут свои заботы. Потом волна, и снова заботы, дела.

Все единогласно кивнули. Видимо, сейчас все созрели для разговора. Уединившись в палатке, и попросив никого не подходить, они начали свою беседу.

- Итак, начну, пожалуй. Я стоял само далеко. Но тот удар, что я почувствовал, он был настолько сильный... Казалось, что он пронзил мою плоть. Боль была невыносимой. После того, как я очнулся, ничего на теле не обнаружил. Словно вообще ничего не было, никакого монстра.

- О, Харуто, Аято ведь не знает, что случилось с монстром...

- Точно. Я очнулся после недельного сна. Мои товарищи рассказали, что после того, как монстр поразил нас четверых, он не стал больше никого убивать. Он вновь обратился в черное облако, и просто улетел в неизвестном направлении. Затем Кинг, из отряда Аято, проинформировал всех, что мы четверо живы, что наши сердца бьются, но в любой момент могут остановиться.

- Кхе,кхе...

- Простите. Больше не буду отходить от темы. Моя голова казалась мне не родной, она была переполнена новыми знаниями.

Троица рассмеялась над словами Харуто.

- Эй вы! Что вы смеетесь, я не буду рассказывать тогда ничего.

- Прости Харуто, продолжай пожалуйста.

- Хорошо. Что касается знаний... Их, в принципе, не так много. Я расскажу основные моменты. Если что-то забуду, потом дополню. Но слушайте внимательно, и не перебивайте, вопросы оставьте на потом.

Троя кивнули в знак согласия. Всем было интересно.

- Во-первых, как таковых, классов больше не существует. Самих пластин тоже больше не существует. И в том неприкосновенном государстве, как я понимаю, больше нельзя выбирать себе класс после выполнения определённых действий. Теперь люди должны оттачивать и осваивать навыки сами. Что касается магии, почти все могут ею пользоваться. Но способности есть не у всех. То есть, что-то вроде «Укрепление брони» могут кастовать почти все... Пропало

такое понятие, как жизненная энергия. Думаю, раз так, то пропали и флаконы, восполняющие её.

- Позволь мне продолжить...

Юма перебил Харуто, и продолжил дальше.

- Я проверял. Жизненная энергия, и правда, исчезла. Магическая энергия, то есть мана - изменился способ ее приготовления. Эти знания у меня в голове. Теперь известны только самые простые рецепты, восполняющие магическую энергию. Но их цена возросла, в этом я уверен. Насчёт рун, тут нас ждет кое-что интересное. Вы ведь видели надписи в виде непонятных иероглифов, после того, как была наложена руна?

Все задумались, уйдя своими мыслями в воспоминания.

- Так вот, теперь руны невозможно просто так наложить. Даже собрав все нужные компоненты, уже никто не сможет создать печать. Этой работой занимаются гномы. Они собственноручно накладывают руны. От мастерства накладывающего руны зависит сила предмета. Точнее, гномы занимались. Так будет правильней сказать. Их раса уже давно почти истреблена. Что касается артефактов, то они остались, как и раньше. Простые, легендарные, эпические и божественные. Только вот насчет внутренних изменений мне не известно. Но теперь не все как раньше, это уж точно. Их стало намного меньше. Сейчас преобладают простые артефакты. Такие знания появились в моей голове.

- Спасибо. Пока ничего не пропустил. Теперь я возьму слово.

Ямато уселся поудобнее, и продолжил.

- Что касается нас. Теперь мы не можем использовать чужое оружие. Юма и я уже успели это протестировать. Пока я держал его лук в руках, ничего не происходило. Но, как только я взял стрелу, и решил ее выпустить, лук вылетел у меня из рук. Его просто невозможно было удержать. На обитателей этого мира такое не распространяется, это мы тоже проверили. Чтобы овладеть чем-то одним более-менее хорошо, понадобится очень много времени. Поэтому не бывает такого, чтобы кто-нибудь владел заклинаниями высокого уровня, и в тот же момент мог держаться на равных с теми, кто посвятил себя искусству меча.

Ямато помолчал, перебирая информацию у себя в голове.

- Если честно, больше мне нечего добавить.

- Тогда моя очередь - подал голос Аято. - Все, что я скажу, касается нас четверых. Я постараюсь подытожить все сказанное, и поделиться своими мыслями на этот счет. Хочу сказать, что эти изменения случились именно из-за нас. Возможно, некоторые изменения мы не можем сейчас вспомнить, осознать. Но одно могу сказать точно - мир изменился. Изменения никак не влияют на обитателей этого мира, точнее они влияют, но никак не в плохую сторону. Их силы теперь переведены в новую систему, если выразаться грубо. То, что дало всем нам знания, и изменило этот мир, это что-то вроде системы игры. Значит, теперь уже третий, или какой там по счету призыв. Мир немного меняется, но это не вредит ему. Я в этом не уверен точно, это лишь моя теория. Вот вы, ребята, в какие игры играли? Расскажите кратко с описанием главных деталей.

- Как я уже говорил при первой нашей встрече, технологии не стоят на месте. Мы не пользуемся стационарным компьютером для игр, или шлемом погружения в виртуальную

реальность, как Ямато. Это погружение намного реалистичнее. По сути, если грубо выражаться, создателями игры был разработан комплект - костюм и специальный коврик. Надев костюм, и заняв место на этом коврике, взору открывается прекрасный мир ММОРПГ. Ощущения такие, будто ты на самом деле находишься в другом мире. Да, и здесь нужны не клавиатура и мышка, и не скорость кликанья, а действительно физические характеристики. Твоя скорость, атака, рефлекс, все зависит только от тебя. Игра предлагает игрокам большое поле деятельности, как в настоящем мире. Новые классы создавались очень часто, поэтому никто не мог сказать точное их количество. Максимальный уровень здесь был сотый. Ну, думаю, что это и есть главные отличия этой игры.

- Хм... Хотя наши технологии уступают, но шлем виртуальной реальности мне очень понравился. Лежа на кровати, ты мог спокойно бродить по бескрайним просторам игры. И это действительно так, мир был очень огромен. Ходили слухи, что за десять лет её существования, ни один игрок не прошел все данжи, квесты и просторный мир. Поэтому она и была так популярна у меня в Японии. Сколько бы ты не ходил в поисках, всегда можно было найти что-то интересное - поделился Ямато.

Харуто сложил руки в замок, и наклонил голову. Аято была известна причина такого поведения. Технологии в той жизни Харуто были самые древние по сравнению с остальными. Но Аято ведь тоже играл на простом компьютере, без какого-либо погружения.

- Кхэм... В моей игре отличительной чертой было то, что за реальные деньги можно было изменить своего персонажа, сделать его непохожим на других. То есть, в начале игры давались на выбор четыре класса. А, по достижении определённого уровня, можно было выбрать свой истинный класс. Например, в начале игры вы выбрали мечника. По достижении половины от максимального уровня можно было выбрать дальнейшее своё развитие. Например, стать темным рыцарем, несущим тьму, или доблестным крестоносцем. Как видите, количество классов очень ограничено. Как только спрос на эту игру начал сильно падать, разработчики ввели обновление, изменившее представление об этой игре. Теперь за свои кровные можно было изменить внешность персонажа, его типаж, сложение тела, внутренние данные. Это так же коснулось оружия и амуниции в целом. Наверное, пятьдесят процентов игроков, а то и больше, покупали такую плюшку. Поэтому не было похожих персонажей, или вещей. Каждый был уникален в своём роде.

- Ох, у меня игра сильно ничем не выделялась. Захватывали данжи, воюя с другими гильдиями. Были осады замков, где приходилось воевать почти всю ночь. Ну, единственное, чего, наверное, не было у вас, это покупка зданий.

Трое переглянулись между собой с вопросительным видом.

- Ух! Мне показалось, что сейчас вы скажете что-то вроде "Нас этим не удивить, мы не предавали важности такой мелочи."

- ...?

- Ну так вот. Разработчики игры продавали здания в огромных городах. Они стоили очень дорого, поэтому не каждая гильдия могла себе позволить такую роскошь. В городах не было мобов, но были разрешены дуэли между игроками. В городе всегда была куча народа. Все выставляли своих торговцев продавать предметы, выпавшие из мобов. И вот представьте, что здание, которое вы купили за реальные деньги, стоит прямо в центре этого города, где в основном и собираются все. Значит, есть смысл поставить своего торговца именно там, чтобы товар уходил в лёт. Хотя я играл в основном один, в гильдии я все же состоял. Но она

просуществовала не долго. Не то, чтобы игроки разбежались по гильдиям, просто времени играть у остальных игроков не было. В общем, наш главный стратег в гильдии провел свой анализ, и выявил, что с такой активностью здание окупится нам за два года. Все тринадцать человек внесли свою лепту в покупку этого здания. Когда мы его купили, торговцы, стоявшие рядом, стали отдавать нам по десять процентов с каждого проданного предмета. Это было предусмотрено системой игры. На вырученное золото мы покупали игровую валюту, которую другие игроки приобретали за реальные деньги. Донатеры на рынке могли выставлять игровую валюту, приобретенную за реальные деньги, чтобы быстро "поднять" золото. В конечном итоге, мы за один год окупили это здание, продавая игровую валюту за реальные деньги через специальный сайт. А на следующий год уже пошёл чистый поток золота и донатной валюты. Само здание давало не только финансовое преимущество. Мы использовали его в качестве "бездонного склада". Сколько бы вещей мы туда не складывали, он все не наполнялся. Внутри были NPC (Non-Player Character) — персонаж, которым управляет не игрок, а компьютер. Кто-то из них следил за нашим добром, кто-то охранял само здание, и его подземные помещения. Но, они в основном были не нужны, так как никакой пользы не несли. Они не давали задания, не продавали какие-нибудь редкие вещи. Они были там для декорации.

-Эхкем.

-И ещё одно. Получить максимальный уровень в моей игре, было практически невозможным. За десять лет существования игры, игроков, достигнувших вершины, можно по пальцам было пересчитать.

Благодарю всех читателей за внимание к моему произведению! Поделитесь, пожалуйста, своим мнением о прочитанном в комментариях под главой. И не забудьте нажать кнопку «спасибо» за возможность читать уже отредактированный текст, а не мои наброски!

P.s. Редактор одной рукой текст проверяет, а другой слёзы вытирает[].

<http://tl.rulate.ru/book/2827/382020>