

Вызов интерфейса меню оказался достаточно простым, хотя и немного глупым. Это напомнило Данике о старых консольных играх с отслеживанием движений, в которых требовалось принимать странные позы. Ей пришлось сесть на задние лапы, подняв одну "руку", словно в знак приветствия.

После небольшого эксперимента она обнаружила, что позу вызова меню можно принять в полете, но она очень надеялась, что никто не сможет сфотографировать ее, пока она это делает. К счастью, как только отображались наложенные экраны, позу можно было сменить, и экраны легко убирались, когда она закончила.

Слушать Тиану Трибейн, пожилого дровосека, при этом просматривая меню, было странно дезориентирующе. Сам интерфейс оказался достаточно прост для понимания геймеру вроде Даники. Раздел справки был ограничен, но имел четкую систему сообщений об ошибках и был связан как с официальным сайтом игры, так и с онлайн-форумом. Если бы Даника научилась пользоваться меню раньше, ей не пришлось бы выходить из системы в середине ее создания персонажа.

Характеристики персонажа оказались... короткими, и Даника не была уверена, что ей это нравится. В данный момент они выглядели так:

[Характеристики]

[ЗипЗинг, Волшебный Дракон и новичок.]

[Очки Кармы: 5]

[Возрождения: 0]

[Полученный Уровень: 1]

[Навыки]

[Полет, естественный: 1]

[Дыхание: 0]

[Ослепление: 0]

Последними фрагментами информации, которую предлагал лист персонажа, были полоски

здоровья и энергии, обе в настоящее время полные. Ни одна из полосок не показывала заполненность в числовом эквиваленте.

Даника свернула меню и спросила Трибейн: "Как мне получить больше навыков?"

"Когда ты выбираешь путь, получение очков в существующих навыках может разблокировать более продвинутые навыки, ты можешь думать об этом как о естественной способности", ободряюще ответила Трибейн. "Мастер того же пути иногда может помочь в твоём прогрессе, а специалист может помочь тебе изучить конкретные навыки, связанные с его специальностью. Есть также легенды о мудрецах, скрытых по всему миру, которые могут обучать навыкам за пределами выбранного тобой пути или даже позволить человеку идти двумя путями одновременно. Иногда ты даже услышишь о редких предметах, которые могут передавать навык напрямую"

Трибейн посмотрела на Данику и неохотно добавила: "Если ты не выберешь путь, тебе нужно будет найти кого-то с навыками, чтобы научить тебя"

Даника на самом деле нашла выбор пути более заманчивым, услышав, что есть способы научиться навыкам вне пути или даже стать двойным классом. "Но как я могу получить больше очков в своих навыках?", спросила она через мгновение.

"Практикой, конечно", ворчливо ответила Трибейн.

"Каким навыкам ты можешь меня обучить?", с любопытством спросила Даника.

Тиана сморщила лицо в улыбке и ответила: "Боевой путь мог бы научить тебя некоторому количеству полезных вещей, и если ты примешь его, я могла бы даже научить тебя моему особому навыку" Ее глаза сузились, когда она добавила: "Но я не буду учить новичка больше, чем одному навыку, и я не могу научить своему особому навыку никого, кто не изучил по крайней мере 3 боевых навыка и не победил слизня, живущего на дне долины"

Даника немного поразмыслила, а затем для пробы выдохнула. Ничего не произошло. Она спросила свою наставницу: "Как мне практиковать свое [Дыхание] и [Ослепление]?"

"Я понятия не имею, как практиковать ослепление, тебе придется спросить эльфа или, возможно, волшебника", заявила Трибейн. "Кузнец может рассказать тебе, как практиковать [Дыхание], я слышала, что он умеет дышать огнем"

Даника была немного шокирована, когда Трибейн добродушно добавила: "Но, может быть, это лучше оставить на другой день? Даже начинающие волшебные драконы нуждаются в отдыхе, не говоря уже о пожилых людях вроде меня. Ты здесь уже несколько часов, уже даже наступила ночь"

Даника посмотрела на небо, и звезды мигнули в ответ между ветвями высоко наверху. Долина все еще была освещена мягким светом, который, как она запоздало поняла, отбрасывали сияющие цветы на огромном дереве, раскинувшемся над долиной.

Даника неуверенно запротестовала: "Я не чувствую, что прошло так много времени"

Трибейн терпеливо начала объяснять: "Каждый день в вашем мире эквивалентен 4 дням в этом. Каждый день здесь делится на 4 часа света и 2 часа темноты. Каждый час можно разделить на 4 колокола. Неделя длится 8 дней, месяц - 28 дней, а год 13 месяцев"

Даника мгновенно рассчитала, что на каждый год в игре приходится около 3 месяцев в режиме реального времени. Прошло некоторое время с тех пор, как она играла в игру с собственной системой времени. Она не чувствовала себя так, как будто играла уже несколько часов, и не знала, наступило ли утро.

Даника приняла позу и вызвала меню, где она переключилась на экран реального времени. Это подтвердило слова Трибейн, она играла уже четыре часа, и было далеко за полночь.

Даника заколебалась, потому что у нее не было никаких планов на утро, но затем Трибейн предложила: "Так как ты используешь интерфейс виртуальной реальности, я могу усыпить тебя, если хочешь, и тогда Песочный Человек будет развлекать тебя, пока ты в самом деле не заснешь."

Даника уступила своему любопытству и согласилась лечь спать. Трибейн протянула ей искусственно-яркую голубую ягоду, и последнее, что Даника услышала перед тем, как мир исчез, было: "Отдохни немного, ЗипЗинг."

Из темноты постепенно возникли золотые искорки, превращаясь в неясную фигуру размером с Данику. Она протянула руку и была немного шокирована, увидев, как ее настоящая человеческая рука создает водоворот в облаке песка. Песок собрался в фигуру веселого джентльмена, который щелкнул своими золотыми песочными пальцами и спросил:

"Какие сны ты хочешь увидеть сегодня, моя дорогая?"

"Ты Песочный Человек?", Глупо спросила Даника.

"Конечно", ответил он, приподняв шляпу. Он подбросил шляпу в воздух, и она взорвалась облаком золотистого песка, который превратился в маленькую певчую птичку, облетевшую их обоих, прежде чем приземлиться на его голову и снова стать шляпой. Он слегка поклонился Данике: "Бог снов, Царь сна, с песком проходящего времени, танцующим в моих пальцах, к вашим услугам"