

День первый. На просторах игры.

Выкинуло меня на идеально ровный круг, посреди поляны. По краю окружности шло сияние, за которым проглядывались различные существа. По-другому у меня язык не поворачивался их назвать. Эльф-орки, гноло-люди, кошачьи, собачьи и прочая мишура существ, которые встречались только в фильмах и фэнтези книжках. Каждый из них носился за своим... А и, правда, что это было? Какая-то многоножка, размером с собаку, которая могла подпрыгнуть где-то на метр в воздух.

- Че встал!? Дай пройти! – раздалось у меня из-за спины, а потом меня нагло оттолкнул классический гном, который уверенно двинулся к одной группе существ.

Добро пожаловать в «Арену Хаоса»!

Я, Ваш личный помощник по игре, дайте мне имя, произнеся его вслух.

- Вася – сказал я, первое пришедшее в голову имя.

Спасибо хозяин, за уникальное имя!

Всем новичкам игры, рекомендуется ознакомиться с правилами игры.

- Давай потом? – я жадно пожирал глазами народ, который так подетски носился за свободным монстром.

Как прикажете хозяин.

Поставить напоминалку через час?

- Да, да ставь... - не особо вслушиваясь в его речь, я смотрел как один из здоровяков, красуясь, схватил за усы многоножку, поднял, подержал немного, давая время им восхититься, а потом в красивом броске, падая на нее, убил ее.

Трупик монстра мгновенно пропал, оставляя от себя шарик красноватого цвета, который втянулся в здоровяка.

- Вась у меня есть оружие? – спросил я, выходя из круга.

Вначале игры, все новички получают только стандартные штаны и майку.

Никакого вооружения у них нет.

- Пока идем искать свободного монстра, можешь рассказывать. – Сказал ему.

С чего желаете начать?

- Где мое здоровье, мана? Интерфейс? Я вижу только полоски жизней и то не у всех. – спросил у него, попутно уворачиваясь от пары, которая гнала многоножку.

При вашей случайно генерации персонажа, были отключены или не включены некоторые функции, доступные всем. Вы можете зайти в интерфейс, просто пожелав это.

- Понятно. – я задумчиво отходил все дальше от места появления. – Давай-ка я найду место потише, настроить нужно все, а то ненароком собьют меня.

Опасность быть задавленным в горячке боя была все выше. Людей было много, даже не много, а дохренища! Каждый монстр был кем-то занят, люди кооперировались по 2-3, что бы его убить. На поле, где я находился, по впечатлениям, было около нескольких сотен игроков. И каждый искал монстра, который появлялся во вспышке света, в различных местах.

- Вась, объясни мне, почему монстры так появляются.

Это начальные монстры, существующие лишь с одной целью, дать игрокам возможность освоиться и получить первый уровень. Поэтому все Многоножки 1 уровня, мгновенно воскрешаются, только в другом месте. Специальная программа следит за их количеством, дабы не перенасыщать поляну. За пределами этой поляны, монстры не воскрешаются мгновенно, у каждого из них свой период, который зависит от множества факторов. Подробнее вы можете узнать у гильдии «Охотники за монстрами», принадлежащей фракции свободных НИП (Не Игровых Персонажей).

- Понял. Есть еще что-то важное, что я должен знать?

Ответ я не услышал, так как на меня, прямо из вспышки света, вывалилась многоножка. Не растерявшись, встретил ее грудью, в которую она врезалась. Схватив ее в объятия, грохнулся вместе с ней на землю, пытаюсь задавить. Она извивалась, пытаясь вырваться, а потом еще и начала мне кусать макушку, но ежик ей не очень понравился, это я понял после первого укуса и ее визга после. Кое-как подмяв под себя, начал методично бить руками по ее тушке. Результатов было мало, а я к тому же стал выдыхаться, активно избивая ее. Поэтому я схватился за ее ножку, напрягшись, вырвал ее. Две вырванные ножки и враг повержен! В меня влетел шарик красного света, который растекся по моему телу приятным теплом.

Противник Многоножка 1 уровень, повержен!

Получен 1 уровень!

Вами получен доступ к Характеристикам персонажа.

Свободных очков 5.

Поздравляем с вашей первой победой!

Вы доказали миру, что ваше место в этом мире заслуженно!

Награда – доступ в город.

- Ого. А мне еще могли не дать доступ? Вась? – спросил у помощника, восстанавливая дыхание.

Простите, во время сражения, я не могу давать информацию. Мне ответить на заданный вопрос до сражения? Или на текущий?

- Начни с первого. А потом перейди ко второму. Я тебя слушаю и попутно настрою интерфейс.

Приказ понял. Самые главные вещи, которые вам нужно знать:

Безопасная зона – только при старте игры, а так же в городах. Других безопасных зон, где вас не могут тронуть игроки, нет.

Битва между персонажами (Арена, Дуэль, Убийство Персонажа, Массовые сражения) доступна сразу после получения 1 уровня.

В битвах между игроками или игроком против НИП, включена максимальная реалистичность. Отключить ее невозможно.

Проход в город – только после получения 1 уровня.

Новички получают только штаны и майку, соответствующую их персонажам.

Возможность траты реальных денег, будет открыта ровно через трое суток, после открытия игры. (до открытия 68:24:12)

Это основные, самые важные моменты, которые должен знать каждый новичок. Теперь к вопросу о городе. Вы находитесь в окрестностях «Города № 3», в данный момент доступ в город возможен, только с 1 уровня. Так же идет сбор названий для города, желаете принять участие?

- О как... То есть тут все завязано на драки людей, а не на прокачку. Интересно. Принять желаю. Название города «Пандэмониум». – сказал Васе, заканчивая настраивать окружающий меня интерфейс.

Остановился на классике. Отображались все бары здоровья и маны у окружающих только при

мысленной команде показать. В остальное время, эта функция не работала. Свой бар здоровья и маны вывел на нижний край зрения, сделав почти прозрачными, но при концентрации на нем, они насыщались красным и синим цветом соответственно. Иконки скилов не нашел, так же как и ячеек быстрого доступа. Их просто не было предусмотрено. Функций было очень мало, по сути, только отображения видимого мной там и было.

- Вась меня интересуют умения, как они реализованы в игре.

Для ответа на этот вопрос, обратитесь к любому наставнику в городе. В игровой помощи, на данный момент отсутствует эта информация.

- А будет ли она пополняться? И как она пополняется?

Любой игрок, может написать свой «Обзор», «Мнение», «Рассказ», «Отзыв», «Информацию» и т.п., установив право доступа определенному кругу лиц, либо отправив все это в общий доступ. Так же можно установить вознаграждение, за ту или иную информацию.

- Одному, будет тяжело. – пробормотал я. – У тебя есть возможность отслеживать эту информацию?

Да.

- Отслеживай. В случае появления сообщ. Только бесплатно, разумеется. – поспешил уточнить.

Приказ принят.

- Отлично. А теперь ты можешь подсказать, в какой стороне город? – спросил у своего помощника.

К сожалению нет. У вас отсутствует карта, а так же в свободном доступе нет маршрутов к городу.

- Значит наобум. – я закрутился юлой, раскинув руки. – Ну туда, так туда. – сказал, остановившись.

- Покажи характеристики персонажа Вась.

Это делается вами самостоятельно, по этому запросу.

Перед глазами, так что бы ни мешало движению, появилось белое окошко с информацией.

Имя – Пихто.

Уровень 1.

Характеристики:

Сила – 0.

Выносливость – 0.

Ловкость – 0.

Интеллект – 0.

Дух – 0.

Свободных очков 5.

Открытые характеристики:

Отсутствуют.

Достижения:

Случайная Новая Раса.

Победы:

Арена 1x1 – 0.

Арена 2x2 – 0.

Арена 3x3 – 0.

Арена 5x5 – 0.

Арена 10x10 – 0.

Арена 100x100 – 0.

Гильдейская арена – 0.

Все Против Всех – 0.

Дуэли – 0/0.

- Вась, объясни мне, почему у меня в характеристиках стоят нули, но я могу двигаться?

Это ваши игровые характеристики, в игре никто не отменял реальные возможности. Поэтому, в игре и отсутствует, такой классический параметр, как усталость.

- А как же, тогда я в бою чувствовал, что устаю? – продолжил расспросы, продвигаясь через поле новичков.

Этот параметр целиком и полностью зависим от ваших собственных понятий усталости.

- То есть, если я внушу себе, что я робот и могу сутками драться, я буду сутками драться? – я был удивлен.

Информация отсутствует. Приношу свои извинения.

- Не отвлекайся на извинения. Я понял суть, дальше разберусь. Ты молодец. У всех такой помощник в игре?

Да, каждый игрок получил в свое распоряжение персонального помощника.

- Вас можно как то развивать, улучшать?

Информация отсутствует.

- Значит, возможность теоретически есть. Ладно, вернемся к насущному. Достижение «Случайная Новая Раса», могу я узнать информацию об этом?

Можете. Достижение «Случайная Новая Раса» - выдается всем, кто при создании персонажа воспользовался возможностью случайного выбора. Это достижение является «Коллекционным», «Уникальным».

- Есть информация о «КоллЭкционных», «Уникальных»? – немного исказив, решил проверить,

как отреагирует мой помощник.

Коллекционное достижение – не дает бонусов связанных с характеристиками, умениями. Открывает доступ к «Коллекции».

Коллекция – сборник достижений, которыми вы можете хвастаться.

Уникальное достижение – скрытое достижение, которое можно получить, выполнив ряд условий, скрытых от всех.

- Начал играть, а уже есть чем похвастаться. – усмехнулся, потом продолжит терроризировать Васю. – Если ли информация по характеристикам?

Сила – влияет на физический урон.

Выносливость – влияет на здоровье, увеличивает вашу выносливость.

Ловкость – влияет на вашу подвижность.

Интеллект – влияет на вашу способность к изучению заклинаний.

Дух – влияет на вашу манну, увеличивает ее регенерацию.

Каждую характеристику на порогах в 5-10-50-100-200-300-400-500-1000 нужно эволюционировать, дабы тело приспособилось к полученному усилению.

Для более подробной информации по Характеристикам, обратитесь к любому наставнику в городе.

- А вот это что-то новенькое, никогда не слышал о таком способе. – не сказать, я был совсем отсталым в играх, но все равно не слышал, что бы характеристики нужно было эволюционировать.

- Вась, у меня тут возник вопрос, а как здесь со смертью игроков и НИП?

Каждому игроку дается 1 бесплатная возможность возродиться за игровую сессию. Последующие смерти будут отнимать игровое золото: с 1 по 9 уровень (Уровень*2), с 10 по 49 (Уровень*10), с 50 по 99 (Уровень*50), с 100 и выше (уровень*100). Смерть на арене не засчитывается. Если у персонажа отсутствует золото, при каждой смерти он теряет 10% прочности одетых вещей. При отсутствующем золоте, сломанных вещах, каждая смерть уносит с собой 1(с 1 по 9), 2(с 10 по 49), 3(с 50 по 99), 4(с 100 и выше) очка характеристик.

НИП умирают конечной смертью, за исключение некоторых, которым дана возможность переродиться. НИП участвующие на арене, не погибают, а переносятся с 1 единичкой жизни за пределы арены.

- Вот это поворот. А что будет с торговцем НИП, если его уничтожат?

Информация будет доступна через 3 суток.

- А с чем это связано? – я целенаправленно шел, в сторону виднеющегося леса.

Через трое суток будет проходить Первая Арена в формате «Все Против Всех». Участвуют все достигшие 5 уровня, в обязательно порядке. При нахождении за пределами своего города, Игрок будет автоматически перенесен на арену.

После окончания Арены, в Игру будет добавлена эта и другая информация.

- Значит, без драк тут не проживешь... Многим любителям спокойной жизни, это очень не понравится.

Позволю себе заметить, что только первая Арена обязательна к посещению. Последующие Арены, кроме уникальных, будут доступны только по желанию Игрока.

- А ты у меня инициативный! – похвалил своего помощника.

До леса оставалось около ста метров, народ, встреченный мной по пути, уже целенаправленно в него шел, не отвлекаясь на попытки очередного убийства многоножки. Видимо лес, это новое место прокачки.

- Ну что же! – я повел плечами, делая волну в своем теле, пробуждаясь. – В путь Васек, нас ждут сражения!

Прошу заметить, что у вас осталось 6 часов 13 минут до конца сессии. Желаете вывести таймер на интерфейс?

- А ты можешь за полчаса сообщить о выходе? – поинтересовался у него, подходя к лесу.

Если вы не будете в сражении в этот момент, то я сделаю это.

- Так и поступим. – С этими словами я подошел к опушке леса.

<http://tl.rulate.ru/book/31945/689985>