

Вторая игровая сессия. Дорога в «Сожженном лесу».

Появился, там же где меня выкинуло, около дороги, под обгоревшим деревом.

С возвращением друг!

- Привет Вась, я тоже по тебе скучал. – с улыбкой ответил своему помощнику.

У тебя есть оповещения, требующие просмотра. Не мог бы ты их просмотреть?

- Конечно. Что там у меня?

Перед глазами появилось окошко. С кучей текста.

Поступил платеж в 10 золотых.. Поступил платеж в 10 золотых.. Поступил платеж в 10 золотых.. Поступил платеж в 10 золотых.. Поступил платеж в 10 золотых.. Поступил платеж в 10 золотых.. Поступил платеж в 10 золотых.. Поступил платеж в 10 золотых.. Поступил платеж в 10 золотых.. Поступил платеж в 10 золотых..

- Вась, можно убрать текст получения денег? Просто конечную сумму, а так же плюс, сколько я получаю сейчас.

Сделано.

+ 10 230 золотых.

Получено коллекционное, уровневое достижение «Богач 1 уровень»

Получено коллекционное, уровневое достижение «Богач 2 уровень»

Получено коллекционное, уровневое достижение «Богач 3 уровень»

Получен статус «Самый Богатый».

Потерян статус «Самый Богатый».

Получено 50 ОХ.

Ваше открытие «СФУ» стало общедоступным.

С вашего счета списано 2 тысячи золотых. Ваш баланс 8 230 золотых.

Ваша достоверность информации повышена до 93%.

Вы первый в рейтинге «Лучший Информатор».

Вы потеряли первенство, в рейтинге «Лучший Информатор».

Получено коллекционное достижение «Первый среди миллионов».

- Фиииууу... Вот это пришло добра. Хорошо, что мне писать можно только с 5 уровня, а то чувствую половина игроков, решила бы мне написать. – я был шокирован цифрами. Если по золоту, было еще понятно. Но то, что 10 человек потратили 5 очков полученных за уровень, на получение информации о интуиции... Меня ввело в ступор.

- Информация о городе была Вась? – спросил у помощника.

Бесплатная информация, только о том, что город огромный. Есть платная информация о нахождении.

- Сколько стоит?

1 000 золотых.

- Ну его, этот город, подожду пока появиться бесплатная. Я хоть и богат, но тратить на то, что узнают потом все, не собираюсь.

Поворчав еще немного, отправился по дороге, в глубь леса. По информации, что я нашел на форумах, дорога должна привести меня к каменоломне, где стоит небольшая деревня, которая выдает задания на нее. Не понятно почему, но информации о городе не было вообще, в открытом доступе. Все хотели знать, куда идти со стартовой поляны, но никто не знал куда. Поэтому информация о каменоломне, была для народа своего рода навигатором движения.

На том же форуме, были рассказы о монстрах леса. Фотографировать в игре можно было, только приобретя специальную услугу, которая опять же, будет доступна после Первой Арены. Но рассказ был красочным, многие свободные художники даже делали эскизы, показывая монстров.

Обгоревшие мутанты белки, волки, медведи, неопознанные твари. Кто-то даже хвастался встречей с боссом леса, но судя по комментариям, это было пустое хвастовство. Каждый монстр в игре, был по-особенному уникальным. Если не особо задаваться внешним видом, то можно было подумать, что они одинаковые, но каждый из них мог отличаться, как

незначительным цветом хвоста, так и совсем другим строением тела. Очень ярко об этом сообщал один из комментаторов, утверждая, что он встретил прямоходящую лису. Его пытались высмеять, но он утверждал, что при открытии купит возможность фотографировать и заткнет этим всем рты.

Но возвращаясь к дороге, на ней не должно было повстречаться никого. Так утверждали все, кто по ней шел. Но углубившись метров на 100, можно было встретить монстров.

Так я и сделал, стараясь держать дорогу где-то на таком расстоянии от себя, начал двигаться по лесу. Так же все советовали взять сук потолще, использовать его как дубину. С голыми руками, была опасность получить травмы. Так же была информация, что передав сук другому, он получал оружие с названием «Дареное Оружие» без открытой статистики этого оружия, которая была у того кто передавал. Поэтому, я поднял обгоревшую ветку, которая показалась мне самой крепкой из всех. Полутораметровая палка, легка искривленная в середине.

Обожженная ветка.

Урон 15.

Думаю, если бы те оборванцы взяли такие палки, я бы улетел на перерождение. Всем кто получил 1 уровень, после смерти давалась возможность воскреснуть на месте или на ближайшей точке воскрешения. Каждый улетал на разную, кто-то к каменоломне, кто-то на лесном пяточке, в сожженном лесу, кто-то улетал в город. Статистики было мало, поэтому в обсуждении большинство говорили, что лучше разок умереть, но попытаться попасть в город.

Были и те, кто поднял несколько уровней, поднимая характеристику до 5. Им предлагали выйти из игры на час, для эволюции характеристики. Информация после перезахода, была, скажем так, слишком противоречащей друг другу. Этот момент, я решил проверять сам, а не слушать байки из склепа.

Перебежки, в купе с попытками делать сальто с деревьев, пока не приносили плодов, но я был уверен, что иду правильным путем. Как только упрусь в долгую стену повышения, вложу ОХ. Каких-то уникальных советов не было, но комментарии о том, что прокачав силу, проще убивать, были слишком очевидными, поэтому я им не придавал значения.

Первым встреченным монстром в этой игре, для меня стал кабан. Подпаленная шкура и нижние клыки, которые нехило так выступали вперед. Вот что собой представлял кабан, размером с добермана. Над ним появилась табличка.

Выживший кабан-мутант.

3 уровень.

После прочтения, она пропала, но на смену ей появились две полоски. Одна полоска, была количеством жизни кабана. Вторая была пустой.

Стоило кабану увидеть меня, он сразу же направил свои клыки в меня и взял разгон. Отбежав к дереву, встал спиной к нему. Выставив вперед палку, на манер копыеносца, дожидался кабана, который не заставил себя ждать. В самый последний момент, я просто завалился вбок, а кабан на полном ходу врезался в дерево, теряя треть жизнью, а что самое главное, он застрял. Пока он пытался освободиться, я вскочил и стал его дубасить. Здоровье твари убывало медленнее, чем хотелось. Особо удачный удар по голове, повесил на кабана оглушение, которое было выражено в звездочках, кружащихся над его головой. Потратив секунду, прицелился и всадил концом ветки в его глаз, снимая оставшееся здоровье.

Тушка кабана пропала, на его месте появился красный шарик света, который втянулся в меня. Помимо шарика в ушах у меня звякнуло, а Вася сообщил:

Поздравляю с победой!

Получено 30 опыта, до следующего уровня 70 очков опыта. Так же получен 1 золотой.

- В общем, с почином меня. Насчет очков опыта, можешь мне не сообщать, Вась. Только о получении уровня.

Будет сделано.

За следующие три часа, мне попало всего шесть монстров. Самым тяжелым соперником оказался волк 4 уровня, который перегрыз мое оружие. Но удачное попадание одной половинкой ветки ему в ухо и я вышел победителем, с третьей жизнью. Полученный после него третий уровень, полностью восстановил мое здоровье.

Выйдя из леса, увидел срубленные пни, это был признак, что деревня неподалеку. Подводя итог приключения в лесу: +1 к выносливости, +1 к силе, +2 к ловкости, +2 СФУ. Выносливость поднялась, только в конце забега, который я выдал на пределе своих сил. Видимо дальше будет еще тяжелее.

Имя - Пихто.

Уровень 3.

Характеристики:

Сила - 2.

Выносливость - 4.

Ловкость - 3.

Интеллект - 0.

Дух - 0.

Свободных очков 15.

Заблокированных очков 50.

Открытые характеристики:

Интуиция 1.

СФУ 3.

Достижения:

Случайная Новая Раса.

Открывающий.

Друг Помощника

Богач 3 уровень

Первый среди миллионов

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.

Убийств Игроков: 2.

Убийств НИП: 0.

- Вась, почему у меня 50 заблокированных ОХ? Откуда это?

Администрация игры, заблокировала, до окончания Первой Арены, дабы не было сильнейшего перевеса в характеристиках у персонажей.

- Хм... А объявление этого, я что-то не видел и не слышал.

Этот пункт был в пользовательском соглашении.

- Понятно. Печально это. Хотя я.. - махнув рукой от досады, отправился дальше в сторону деревни.

<http://tl.rulate.ru/book/31945/689993>