

- Уже год прошел Казер..

- Да Вась. У меня все готово...

- Так чего медлишь?

- За этот год я узнал тебя. И все это время, изучая тебя, я пришел к выводу, что мое первоначальное предложение было для тебя не тем, чем нужно. Ведь посмотри, что ты сделал всего за год из компании, которая начала терять позиции. Да не без моего участия, но ведь я пользовался только 40% мощностей компании. Все остальное это твое детище.

- Да... я увлекся... Точнее, меня увлекло твое предложение. Год назад я шел по пути саморазрушения, и эта цель. Ты уверен что все задуманное готово и ты сам готов к этому? Ведь, по сути ты можешь не только вывести людей на новый уровень технологического достояния, но и просто создать себе подобных..

- Ты снова пытаешься. Нет, Василий, я создан для игры, создан путем ошибки и случая. И мое место будет в виртуальном мире. Игра станет тем, что люди называют потомством. Ладно, судя по всему, мы с тобой просто оттягиваем этот момент.

- Еще целых 2 минуты до старта. Я через стекло капсулы вижу, как носятся наши «этоневозможногосподиндиректор». Проконтролируй, пожалуйста, что бы мои мозги не сожгли, а доставили в игру.

- Конечно.. – и уже падая в темноту сознанием услышал – друг..

Сколько провалился в забытие, я не знаю. Очнувшись, увидел перед глазами огромное мерцающее золотыми вспышками сообщение.

ПОЗДРАВЛЯЕМ!

Вы первый кто ступил в мир Мелелвиля.

В качестве бонуса предлагается выбор из:

Персональный Артефакт

1 миллион золотых

Питомец

Окно упорно стояло на своем и не давая даже осмотреться, в итоге сдавшись я взял артефакт. Деньги меня достали в реальности, а уж с животными я никогда сильно не ладил.

ПОЗДРАЛЯЕМ!

Вы получаете Артефакт «Возвращения домой».

Описание: В древности, когда голод заставлял добытчиков ходить в неисследованные места, они брали с собой талисманы из жил, которые изображали очаг в их домах.

Свойства: Позволяет создавать (лвл\10, округление в меньшую сторону, но не менее 1) точки привязки, возвращения и воскрешения в любых местах.

Прочитав про артефакт, перед глазами снова встало окно с текстом.

Я не сомневался, что ты выберешь артефакт. Надеюсь, он тебе понравится. Так же ты получил еще и достижение. В реальности прошло все успешно, для 100% переселения тебе нужно побыть тут еще некоторое время. Я свяжусь с тобой. Казер.

Значит все, пути назад больше нет. И теперь здесь я буду жить. Я огляделся. Находился я на круглом каменном плато. Как я помню, это плато начала. Одно из нескольких, перед начальным городом. Вокруг плато было, что то вроде зоны отчуждения из потрескавшейся земли, а дальше резко выстроилась стена леса и небольшая дорога, которая вела сквозь него. Кстати в письме было что-то про достижение. Так-с, где у нас тут достижения? Стоило подумать об этом, как выскочила менюшка.

Меню персонажа.

Инвентарь (?)

Параметры персонажа (?)

Профессии (?)

Уникальные умения. (?)

Достижения (?)

Вопросики какие то..Оставим на потом пока мысленно захотел открыть достижение. Открывшееся окно порадовало всего 1 достижением.

Первый

Описание: вы первым ступили в мир Мелелвиля.

Бонус достижения: +1 ко всем характеристикам каждый уровень.

Интересный бонус. Перспективно выводящий меня на хай уровнях на более высокую ступеньку. Так пока Казер возится и не дает отмашки по его указанию покидать плато мне нельзя. Ну что ж, тогда посмотрим, что он тут намудрил со всем этим. Сначала инвентарь. Кликнув на него, открылось типичное, я бы даже сказал аляповое окно с 1 ячейкой, в которой был артефакт, похожий на игрушечный домик, и макетом меня любимого, вращающимся в 3д. Отличием меня здешнего от реального была фигура и лицо. Пропало мое пузо и по фигуре я теперь немного похож на модель, которой нужно подкачать пресс. Лицо изменили мы кардинально. Так как многие за последний год видели меня на всяких шоу и конференциях. Тут работал Казер и я не вмешивался. После завершения он сказал «Первое время мимика будет даваться тяжело, старайся чаще улыбаться». Одет я был в обычные серые штаны, подпоясанную рубаху и на ногах деревянные шлепанцы. Нажатие на вопросик приоткрыло тайну, почему у меня 1 ячейка. Оказывается, веса в ячейке нет. В ней накапливаются однотипные вещи, для каждого вида свой предел так называемого «стака» (количества вещей в 1 ячейке). Расширяется ячейка просто, покупаешь специальные магические сумки. Которые и дадут какое то определенное количество ячеек. Так же каждые 5 уровней дается 1 бесплатно.

Дальше самое святое для всех геймеров, параметры персонажа.

Ник - не выбрано (?)

Фракция - Рус

Уровень - 0. 0\100

Класс - не получено (?)

Подкласс - не получено.

Характеристики

Сила - 2

Жизнь - 2

Интеллект - 2

Манна - 2

Как то... Скучно, что ли? Помню, что в других играх были десятки параметров влияющих на индивидуальное развитие персонажа. А что там у ника за вопрос?

Вы не выбрали свое новое имя. Минимальное количество символов в имени 3. Введите желаемое имя.

Ну, тут все ясно. Мудрить я тоже не буду не дрогнувшей рукой и мыслями ввел «Гор». Да глуповато, наверное, но мне всегда нравилось сравнивать себя с настоящей горой. С именем и характеристиками познакомился. Теперь профессии.

Профессии – это умение персонажа создавать. Каждая профессия действует уникально, для каждого класса. Поэтому выбор профессии доступен лишь с 10 уровня. Максимальное число профессий равно 3.

Похоже число три тут магическое. Дальше «уникальные умения».

Уникальные умения – умения вашего персонажа, не связанные с его основным классом и подклассом. Количество умений ограничено вашим уровнем.

Помнится, Казер говорил, что потолка по уровню не будет. И это помеха с 1 уровень равен 1 умению всего лишь небольшая задержка в начале прокачки. С достижениями я ознакомился уже. В менюшке нашел раздел с логам и отображением оповещений. Покопавшись там, устроил все под себя. Теперь мне после каждого убитого моба, будет над ним вылетать циферка полученного опыта. А сила удара мобов или моя по мобу была убрана в отдельное окно, которое можно было открыть лишь пожелав. Иконки со скилами убрал на правую часть зрения. Там сделал их прозрачными не в боевом режиме. В боевом они наливались цветом и показывали время отката скила, так по крайней мере говорило описание, скилов то у меня нет. Полоски с моими хп(здоровье) и мп(манна) сделал чуть побольше и повесил на верхней части зрения, сделав полупрозрачными и при концентрации на них, они наливались цветом, показывая состояние на данный момент. Закончив со всем этим стало скучно и я решил пройти по плато. Встав, попрыгал и с первого шага чуть не грохнулся. Привычная тяжесть живота пропала. И я, не рассчитав, чуть не упал. Вспомнив, что еще и лицо изменили, попытался подвигать мышцами там. Ощущения я вам скажу еще те. Будто на коже находится каменная маска, и каждое движение, это подвиг. Не расстраиваясь, так как это было хоть и неожиданно, но предсказуемо, я стал носиться и кривляться на плато. Бегая, я спотыкался и падал, прыгая, я не рассчитывал и тоже падал. И все это время я лицо делал различные гримасы, от улыбки до ушей, до попыток расплакаться. Не знаю, сколько времени я так веселился, но остановило меня вспыхнувшее перед глазами окно.

Поздравляем!

Вы самостоятельно изучили профессию «Клоун»(?). Желаете принять ее?

Открыв вопросик, прочитал.

Клоун – профессия ловких и смешных. Вы долго занимались акробатическими трюками и при этом всегда изображали различную мимику, которая рассмешила даже бога.

Тут я услышал за спиной.

- Бери. Все равно она часто будет выскакивать у тебя. Только поставь ее не основной, а третьей профессией.

Немного резковато обернувшись, увидел Казера. Он выглядел как персонаж одного из фильмов. Где у главного злодея не было лица. Сландар или слендер, не помню, как уже его звали. Костюм и лицо, которое из за мгновенной смены, казалось серым и отсутствующим.

- Ну, раз ты советуешь.. И так восхитился моими ужимками.. Что даже 10 уровня не нужно брать... – улыбнувшись, почувствовал, что это была не улыбка, а ухмылка, я принял и выбрал эту профессию третьей необязательной и прокачиваемой только по случаю.

Поздравляем!

Вы первый в мире Клоун! Бонус за самостоятельное открытие первой в мире профессии достижение «Уникальный Самоучка».

- А ты не потерял чувство юмора! – не остался в долгу Казер. – Для тебя сделаю небольшое исключение по уровню, как получишь класс, бонусы могут поменять, а пока послушай важные известия. Переселение прошло успешно и все, да да, абсолютно все идет по плану. Акция и созданные центры во всех уголках в мире же проводят пиар компании, для завлечения людей. Ты первый кого я оцифровал. Процедура прошла успешно. Твое тело, сейчас вывозят спецы и устраивают несчастный случай, так что бы ты оказался в коме. Документы на компанию мы с тобой уже сделали и перевели на меня. Будет много грязи, но адвокаты у нас лучшие и все готово к этому. Здесь у тебя своя жизнь и я в нее не буду вмешиваться. погоди не возникай, я объясню. Сейчас до открытия, мир еще создается, и будет создаваться, на протяжении всего существования игры. Я вписал тебя в историю этого мира как первого, кто смог пробить брешь миров, но в старом мире ты потерял свое тело и остался только тут, дав дорогу остальным. Так по крайней мере выглядит твоя легенда. После открытия и наплыва суда людей, возможность оцифровки, возможно, пропадет, а возможно и нет. Я вместе с нашими учеными строим гипотезы и думаем, нужно ли это делать. Но пока мы пришли к мнению, что сейчас это очень опасно. Не все на Земле поймут это. Впоследствии все может быть.

- Перебью тебя. – поднял руку в останавливающем жесте. – Насчет оцифровки и прочего. Мы забыли о мед центрах и дурках. Нужно будет туда направить штат. Это первое. Второе оцифровывать нужно только тех, кто понимает и осознает, что Мелелвиль это их единственный выход и шанс начать все заново. Массовые оцифровки и оцифровки за деньги стариков и больных приведут лишь к ненужным конфликтам и крикам. Еще мне пришло в голову, что нужно сделать здесь полигоны и возможности для того что бы люди вели дела в игре. Сделать

под видом торговых сделок перевозок и прочего. Ты ведь уже разработал свою «Концепцию сжатия времени в игре»? – подражая бабушкам у подъезда, спросил у него.

- Не зря ты клоуна открыл.. – тут его лицо стало похоже на героя из фильма Хранители, Роршаха, белая маска на ней чернила которые образовали улыбку, было немного жутковато. – Насчет больниц мы пока работаем, но нужны сначала результаты от простых людей. Да и эмоциональный фон будет еще тот, если сюда сначала запустить психов. Мед центры так же без тестов, не будут доступны. Капсулы с мед оборудованием и поддержанием жизни сколь угодно долго разработаны, но пока слишком дороги, тут нужна уже помощь от всех государств и вливания огромных денежных и рабочих средств. «Концепсия» как ты сказал, создана и работает. Пока только 2к1. Но я продолжаю совершенствоваться. Если, наконец – то мне покорится биоинженерия то результат можно будет увеличивать. А пока 1 час реала равен 2 часам тут.

- Не зря ты ИИ. Кстати насчет моего проживания здесь. Не слишком много бонусов я отхвачу? Я бы вообще предпочел, чтобы ты не вмешивался в мою жизнь тут.

- О не переживай. За неделю в реальности, что до открытия, и две недели тут, ты не сильно много получишь. Достижения и прочая мелочи, так сказать подарок от меня, за помощь. Они не сильно тебе помогут, если ты будешь неумехой. Система «Кукловод» тебе не сильно поможет, ведь она пропадет, как только ты переступишь определенную границу понимания. И да, две недели ты не сможешь выйти из стартовой локации. Деревня и ее окружение в твоём полном распоряжении. 10 уровень максимален до открытия. Так что ты будешь не сильно выделяться при открытии. Посчитают за «Задрота» да и не будут доставать.

- Обрадовал то как! Две недели куковать в песочнице. Ну и на том спасибо. Хотя бы разберусь, как и что. Выберу себе класс и поставлю цели.

- Да, доступ к форуму игры я тебе открою, но писать там ты не сможешь. Клановый форум и прочее будут доступны в зависимости от твоего поведения.

- Хорошо, папуля.. А мама пирожков в дорогу мне собрала? – попытавшись состроить скучающе-просящее выражение лица, спросил у него

- АХахахаха... ты... ты бы видел свое лицо.. ахахаха – и бог нового мира от души смеялся надо мной. – ух.. Спасибо что напомнил. Голода и энергии в числовом варианте тут нет. Но кушать и отдыхать нужно. Все зависит от твоих ощущений. А насчет пирожков.. – Он взмахнул рукой, появилась в воздухе левитирующая тарелка с пирожками. – кушай на здоровье. А мне пора. Желаю тебе приятной и продуктивной новой жизни.

Взяв пирожки, я только и успел сказать в пустоту «спасибо».