

ЭПОХА ВОЙН

АКТ 1. Королевство Нортленд

Том 1. Начало игры

ГЛАВА 1

Воин сингла

Вот почему-то у людей складывается неправильное впечатление о нас. Почему-то всему навешиваются ярлыки. Для меня и моих друзей таким ярлыком является обидное для нас слово «гопник».

Но что означает это слово?

Продукт массовой культуры при общем бескультурье. Телевизор, а затем и интернет, создали некий образ, форму, в которую нас тут же стараются впихнуть. Тут вам и внешний вид: спортивный костюм с кепкой. И поведение: распитие алкогольных напитков обязательно в положении на корточках. И манера речи... про которую и говорить не стоит, ибо не красит родной язык те слова, которые вкладывают всякие интернетеры в речь гопников.

Но это все ложь!

И я сейчас объясню, почему я так думаю...

- Слышь Макс, ты опять завис!

Друган толкнул меня в плечо так, чисто по-дружески. Меня немного отпустило.

- Пасиб, Сеня, - поблагодарил я его. - Накрыло...

Сегодня мы праздновали. Точнее праздновал только я.

- И сколько поднял? - спрашивали меня товарищи.

- Пять штук, - честно отвечал я, зная, что друзья это не какие-то пи*ары, а нормальные пацаны, которые завидовать другу не умеют в принципе, а только лишь радуются вместе с ним. Так и я нормальный пацан, который не зажмёт деньги и отстегнёт сколько надо, чтобы друзьям было подо что, да и под чем, порадоваться счастьем друга.

- Ну, ты и выдал... Я думал, ты просрёшь ставку!

Друзья отговаривали делать ту ставку на футбол. Но я решил иначе. Мировой турнир тогда только стартовал и даже первые матчи не прошли, а я уже толкался возле букмекерской конторы с целью поставить на финал. И поставил. И выиграл, верно угадав не только участников финального матча, но и счёт, коим он завершился.

- Везучий ты пацан!

Подвели итог друзья, и мы вдарили ещё по пивку.

Засели на любимом месте. Третий этаж нашей многоэтажки. Тут и окошко большое – подышать свежим воздухом, да и на природу полюбоваться... эстетствуем помаленьку. Покосившаяся оконная рама когда-то мешала эстетствовать, вот Колян её как-то и высадил с ноги.

Привыкли мы тут...

За окном десять градусов мороза. На лестничной клетке ничуть не теплее... но мы не мерзнем.

– И куда собираешься вложить полученные средства? В недвижимость или автопром?

Да. Именно такие речи ведут норм пацанчики между собой. Вот только никак не приучу я Сеню правильно ударения в словах выставлять. Вот в данном случае он сказал «средства» с ударением на последний слог... ну кто так делает?

– Я игровую капсулу прикупил, – честно признался я. – Штуку баксов заплатил и ещё пятихатка за игровой аккаунт. Гробик ща должны уже привести и поставить в комнате...

Друзья не успели ещё осознать размер трат, как по лестнице протопал наш хороший друг. Лёня Голубь. Он спускался со своего этажа. Фамилию мы его точно не знаем, а то, что Голубем зовём... так он же типа голубь мира, и нет войне говорит. Мирный очень.

– Слышь Лёнь, – подозвал я его, когда он попытался незаметно протиснуться мимо нас.

– Да, Макс... – неуверенно прошептал он, подняв в мою сторону свой обречённый взгляд, за что и получил порцию заслуженного леща.

– Максим Палыч, – поправили его мои друзья. – Мы старше тебя, так что обращай к нам с уважением.

Воспитательная функция! Мы выполняем и её, но отчего-то все отказываются видеть пользу нашего существования. Молодежь нужно воспитывать, чтобы они не выросли вредными для государства индивидуумами.

– Максим Павлович, вы меня звали? – быстро исправился Лёня. Умный пацанчик, хоть и потерянный для общества. Но мы его направим на путь исправления. Ведь никто кроме нас.

Я кивнул и пригласил посидеть со мной вместе. А сидел я на мажорном местечке, прямо на подоконнике. Скользко, неудобно, спину продувает и есть шанс свалиться вниз во двор, но место зачетное. Лёня, опасливо глянув на асфальт внизу перед подъездом, ответил отказом.

– Ты ведь тоже в «Эпоху Войн» играешь?

– Да.

– Отлично! Я вот тоже сегодня начну. Поможешь мне там?

Лёня кивнул.

– А то я ничего не соображаю в этих новых играх с полным погружением... В старые – да играл. Эль Дьябло прошёл и первую и вторую части... Госик со всеми дополнениями... Что там ещё выходило? Ах, все части Древних Скрижалей... А вот новые игры, как-то пропустил... Но теперь вот решил заполнить пробелы и прикупил капсулу...

- А какую? - глаза Лени загорелись. Обычно он трусит, но когда вопрос касается игр или всего что с ними связано, то он весь пылает. - Если LKCP-04, то она не потянет «Эпоху Войн». «Эпоха» игрушка передовая. Полное погружение. Полная достоверность. «Эпоху» только новая LKCP-05 тянет...

- Чё ещё за элкисипи?! - не поняли мои простые друзья, принявшие термин к заковыристому оскорблению.

Я тоже вначале ничего не понял, потому что не слишком ещё привык к этим их маркировкам. Для меня «гробик» и есть гробик. Различаю их только на современные и нет. Вот то, что приобрёл всё самое передовое я и сообщил. К этому же моменту у подъезда припарковался грузовик компании и рабочие стали неторопливо катить мой «гробик» к дому.

- Вон смотри! - указал я Лёне рукой вниз, опасливо свешиваясь из окна.

Тот осторожно заглянул. Потом юркнул обратно и только после этого согласно кивнул.

- LKCP-05. Да. С системами жизнеобеспечения и автономным источником питания. Ты знаешь, что в ней можно пару суток свободно зависать, играя, и всё равно потом встать бодрым и полным сил?! Она и массаж делает и подкармливает и жидкости выводит...

- Хватит об этих ужасах! - попросили товарищи неугомонного Голубя.

Я же всё это знал и так. Не просто же так ткнул на сайте и купил. Внимательно ознакомился, вчитываясь в каждую строчку текста и в каждое слово... и не по той причине, что читаю медленно. А потому что читаю вдумчиво!

Вообще странные эти капсулы. Даже сами учёные до конца не знают, как работают «гробики» и как виртуальные миры получают такую реалистичность. А капсулу пятого поколения так вообще не могут разобрать да изучить. Все склоняются к мысли, что они находятся за гранью современного технического развития человечества. Такие дела. В интернете ходят слухи, что это вообще некогда военная разработка, перешедшая в сферу массовых развлечений. А военные эту технологию отобрали у пришельцев... Да-да, и не нужно смеяться! Многие уверены в этом. Зона-51 и прочее... Наследие от потерпевшего крушения корабля пришельцев! Этот корабль постепенно разбирают на части и что полезного найдут - используют для себя. Всякий кевлар, новые полимеры и вот... капсулу вирт-погружения.

Все товарищи и я, с интересом наблюдали за процессом выгрузки «гробика». Столпились у окна и смотрели вниз. Меня так и норовили подвинуть. Я попросил, не толпится, а то опасно так у окна зависать. Ещё упаду. Не разобьюсь, конечно, но перелом вне драки получить не очень хочется.

Но друзья продолжали толпиться и толкаться, а тут ещё и внизу случилось ужасное. Рабочие не удержали «гробик» и тот упал, гулко стукнувшись об асфальт.

- Эй, придурки, осторожнее! - заорал я на них, потрясая кулаком. - За капсулы деньги плачены!

Стоя под нами, грузчики принялись озиаться в поисках крикуна. Я свесился ещё ниже, держась рукой за косяк и ещё раз крикнул:

- Несите осторожнее!..

И тут рука соскользнула. Мороз. Отмёрзшие пальцы, принятый на грудь градус и пару косячков сделали своё дело. Я полетел вниз. словно в замедленной съёмке увидел лица товарищей. Реакция у них была одинаковой, все потянули руки, пытаясь меня схватить, но не успели. Я продолжал падать. Внизу грузчики наконец-то поняли, откуда исходит крик, поэтому задрали головы. Увидели падающего меня и отпрыгнули в стороны, бросив «гробик», у которого от падения на асфальт приветливо распахнулась крышка. На мягкое покрытие футуристического вида я и упал.

Что-то щелкнуло. То ли сломанная шея, то ли вернувшаяся на место крышка «гробика». Но мне было уже всё равно, так как сознание покинуло меня...

Загрузка...

Считывание параметров...

В следующий миг я открыл глаза и обомлел. Кругом светит солнышко. Цветут деревья. Летают птицы разных расцветок. Где-то рядом шумит ручей, отчего в воздухе ощущается влажность. Все столь красочно и ярко, что я даже подумал, что попал в рай!

– А почему бы и нет, – проговорил я вслух. – Я человек порядочный. Пусть ошибочно и называли гопником... Почему это мне не место в раю?!

Но это был не рай, о чём красноречиво свидетельствовало висящее передо мной текстовое сообщение.

Добро пожаловать в демонстрационную зону виртуальной игры «Эпоха Войн»!

На этой локации вы можете оценить все прелести нашей самой современной игры, и решить, стоит ли вам тратить деньги на покупку абонемента. Можете ничего не опасаться, ведь на данной территории агрессивных животных нет. Зона создана для демонстрации игровых технологий.

С уважением компания «КлирАланТек»

Отмахнувшись рукой от сообщения, я ещё раз внимательнее осмотрелся. То, что я нахожусь в игре – впечатляло. Да, я знал о том, что современная виртуальность невероятно совершенна, но не думал, что настолько. Она не то чтобы неотличима от реальности, но я бы даже сказал, что она более реалистична, чем сама реальность. Тут все ярче и красивее. В настоящем мире остался серый город. Зима без снега, а только с мерзким дождём. А тут прямо цветущие тропики! И ароматы... ни в одном цветочном магазине так приятно не пахнет!

– Не время восторгаться! – одернул я себя. – Что там с моим телом?

С игровым телом было всё в порядке. Я осмотрел себя и пришёл к выводу, что игровой аватар почти полностью копирует меня живого. Высокий рост и жилистость. Я всегда хотел выглядеть

более мускулистым, но, сколько бы ни качался, из-за роста всё равно кажусь худым! То, что лицо аватара – это моё настоящее лицо – я убедился, посмотрев в отражение у ручья.

Печалило, что оказался я на этом райском острове, окружённом горами, словно первый человек. То есть без одежды. Кроме не снимаемых трусов на мне ничего нет.

Но что там случилось с моим настоящим телом? Последнее что я услышал, был хруст.

Сломались мои кости?

Или это сломался «гробик»?

Но раз я загрузился в игру, то даже если сломались мои кости и капсула, то и в этом случае ситуация не смертельная. Игра работает – значит, капсула функционирует. Я думаю и совершаю действия в игре – значит, ещё не умер!

Щелкнув по значку вызова меню, я нажал логгаут.

Выполнить действие невозможно – критическая ошибка!

Я не поддался панике. Попробовал ещё несколько раз повторить, но системная надпись не менялась.

– В любом случае все видели, что произошло, – успокаивал я себя такими словами. – И уже наверняка они начали предпринимать действия по моему спасению.

Я точно уверен, касательно самого себя в одном. Я невероятно везуч. И оптимист по жизни. И то, что я упал в капсулу, а не на асфальт – говорит о везении. Я выжил, и скоро меня спасут.

Перед покупкой капсулы, я немного нарыл по ней и новой игре информации. Так вот внутри игры время движется быстрее в два раза. То есть пока паника с друзьями и грузчиков схлынет. Пока они догадаются позвать на помощь. Потом вызов врачей. Если всё серьёзно с моим телом, то госпитализация. Если не так уж и серьёзно, то вызов специалистов компании, которые найдут способ вытащить меня из игры. На всё про всё не более шести часов. В игре этот срок увеличивается вдвое.

А значит, у меня имеется двенадцать часов, которые нужно чем-то занять. И почему бы не поиграть? Лучше заняться делом, а не впустую ломать голову, что же там в реальном мире творится. А не погиб ли я? А не застрял ли в вирт-мире навсегда? Да ну к черту такие пессимистические мысли! Кругом – вон какая красотища!

Но прежде чем гулять по миру, можно заглянуть и в окно характеристик, дабы знать кто я есть и что из себя представляю.

Имя: Филин

Раса: безликий

Пол: мужской

Класс: отсутствует

Специализация: отсутствует

Здоровье: 10/10; Выносливость: 10/10; Мана: 10/10;

Основные характеристики:

Сила – 1. Влияет на величину наносимых повреждений от оружия, зависимо от показателя силы. Оказывает влияние на количество переносимого персонажем груза

Живучесть – 1. Влияет на количество Здоровья, на то, сколько урона получит персонаж, прежде чем погибнет

Ловкость – 1. Влияет на наносимые повреждения от оружия, зависимо от показателя ловкости. Оказывает влияние на величину критического урона

Выносливость – 1. Чем выше значение характеристики, тем дольше персонаж сможет выполнять любую работу, прежде чем ему потребуется отдых

Интеллект – 1. Влияет на величину наносимых умениями и заклинаниями повреждений

Мудрость – 1. Влияет на показатель Маны, чем выше значение характеристики, тем больше умений или заклинаний персонаж сможет использовать в бою

Дух – 1. Влияет на общую сопротивляемость магии, элементарному урону и негативным эффектам

Свободных очков характеристик: 5

Дополнительные характеристики:

Удача – 1. Не оказывает очевидного влияния на силу персонажа, но затрагивает многие аспекты игры

Навыки: отсутствуют

Умения: отсутствуют

Всё именно так, как и было заявлено при регистрации. Самый стандартный вид только что созданного персонажа. Единственное, что ник – свой, указанный при регистрации на сайте игры. То, что класс и специализация отсутствуют – это тоже нормально. Ведь кем ты будешь

играть, решаешь уже в игре. Нужно найти подходящего мастера, который и сделает тебя воином или магом. Вообще в «Эпохе Войн» множество классов. Многие, из которых тайные. Даже по заверениям компании-разработчика, которая свято бережёт секреты игры, сообщается, что игроками найдено только менее половины из всех классов доступных в игре. Но я сразу решил, что буду играть за воина или мага. Не нужны мне никакие субклассы. Схожу к учителям и на месте решу, что мне понравится больше.

А ведь ещё предстоит тягостный выбор расы. По сюжету все новые игроки попадают к подножию Небесного Престола. И все с самого начала – безликие, не имеющие как бы расы. Это потом предстоит найти посольство и принять подданство возжеленной страны. До того же момента, все игроки – гости в мире «Эпохи». По сюжету мы призваны в мир Нарна для борьбы с грозящей угрозой всему миру. Призваны из другого мира.

Но весь сюжет будет только в основной игре. А тут у меня лишь жалкий её огрызок.

Даже класс сменить мне никто не сможет. Но не расстраиваться же по этому поводу!

У меня имелось пять единиц очков, которые я в течение пары минут решил потратить, распределив по выбранным характеристикам, приведя их к следующему порядку:

Уровень: 1;

Здоровье: 10/10; Выносливость: 50/50; Мана: 10/10;

Основные характеристики:

Сила – 2; Живучесть – 1; Ловкость – 1; Выносливость – 5;

Интеллект – 1; Мудрость – 1; Дух – 1;

Свободных очков характеристик: 0

Дополнительные характеристики:

Удача – 1;

В игре существует три полосы статуса: Здоровье, Мана и Выносливость. Раз в этой локации нет ничего опасного, а Ману тратить не на что, то я решил прокачать Выносливость, потому что побегать по периметру придётся.

Закончив все безотлагательные дела, я отправился исследовать «остров».

Обежал его кругом по периметру минут за двадцать.

Что могу сказать, я вроде Робинзона оказался на необитаемом острове, из которого нельзя никуда свалить. Кругом высятся горы со снежными шапками на макушках. Я попытался на них забраться, но безуспешно. Они слишком круты для меня. Горы окружают долину, в которой я и нахожусь. Только лишь с одной стороны горы расступаются, открывая проход, но этот проход перегораживает высоченная стена, в центре которой двустворчатые ворота. Тяжелые, изукрашенные барельефами, стальные ворота.

Это выход в большой мир игры.

Я попытался их открыть, но высветилось сообщение:

Внимание! Выход из демонстрационной зоны в мир игры невозможен! Отсутствует интернет соединение!

Ничего удивительного. Если демонстрационная зона создана именно для демонстраций красоты игрового движка, то большой мир – это большой мир. Многопользовательская игра невозможна без интернета. А «гробик», одиноко стоящий на улице, как бы очень далёк от вожденной розетки.

– Ну, ничего, поиграем в песочнице, – не расстроился я и развернулся исследовать центр моего «острова свободы» на наличие или отсутствие чего-либо интересного либо скучного.

Для большей демонстрации великого потенциала игры, создатели под завязку забили весь небольшой клочок пространства декорациями. Тут и три типа леса. Джунгли со змеями. Тёмный лес с паутиной. Родные берёзки с кроликами. Помимо леса есть пустыня... ну как пустыня, так – песочница во дворе элитного жилья. Ручей и озерцо с рыбой. А ещё мини вулкан с лавой.

Я испробовал всё. То, что внешний мир видится реальным, я убедился. Как ни всматривался, но так и не углядел никаких полигонов, никаких пикселей. Звуки реалистичные. Запахи превосходные. Но я решил испытать и тактильные ощущения: всё трогал, кусал. Залез в ручей, стекающий с гор водопадом, и впадающий в озеро. Вода в ручье показалась гораздо холоднее, словно ключевая, в то время, как озерная оказалась вполне пригодной для купания.

А когда я сунулся в лаву небольшого вулкана, то даже ощутил боль от ожога. Не такую сильную, как было бы в реальности, но всё же боль в игре присутствовала. Это действие сопровождалось надписью:

Получено 6 единиц урона Огнём – Здоровье: 4/10

Хорошо, что я только кончик пальца опустил в лаву, иначе погиб бы сразу...

Даже интересно стало, где бы я воскрес. Наверное, там же где и появился в игре. Уж про то, что если я погибну в виртуальном мире, то и моё реальное тело отбросит копыта, я не допускал и мысли.

Но всё же умирать и проверять догадку не стал. Решил вместо этого заняться восстановлением здоровья. Не дело это ходить с четырьмя хитами.

А как восстановить здоровье в игре?

Правильно – что-то съев! Ведь ни зелий, ни свитков у меня нет. Поэтому остаётся только кушать. Тем более что голод даёт о себе знать. В игре если не покушать, то мана и

выносливость перестанут самостоятельно восстанавливаться с течением времени.

Обойдя «остров» нашёл немного еды. Странные на вид ягоды и грибы.

Ягода, ингредиент. Описание отсутствует

Гриб, ингредиент. Описание отсутствует

Не самое подробное описание из тех, что я видел.

Вначале употребил гриб. Он напомнил мне культовый шампиньон, поэтому я посчитал, что он неплохо восполнит мне НР. Но вместо этого:

Отравление!

Вы получаете урон Ядом в размере 1 единицы каждые десять секунд в течение 5 минут

Не нужно быть великим математиком, чтобы понять, что таким темпом уже через сорок секунд я умру! А ведь нужно прожить как-то пять минут!

Срочно глотаю горсть ягод. Описание изменилось:

Синехвостая Ягода, обычный ингредиент

Мелкая округлой формы ягода чёрного цвета в обрамлении синих листиков. Можно встретить по всей территории Империи

Эффект: Восстанавливают 10 единиц здоровья в течение 1 минуты

Началась великая битва.

Ядовитый Гриб наносит урон ядом, а Синехвостая Ягода лечит. Максимальный урон от Гриба если сложить будет... пять умножить на шесть... тридцать. Тридцать очков здоровья яд сжигает за пять минут! Верная смерть! Аж три раза верная смерть с моим-то количеством хитпоинтов!

Ягоды за первую минуту восполняют мне жизнь до восьми НР, но вот на второй минуте уже прекратят действовать. А яд не прекратит. Значит, мне нужно проглотить ягоды ещё четыре раза! А у меня их только на два!

Следующие пять минут я бегал по «острову» в поисках целебных ягод. Боролся за жизнь, словно это не игра, а реальность. С обречённостью человека, которому продырявили живот ножом и который теперь должен самостоятельно добраться до больницы, расположенной всего

лишь в квартале от него.

Я выжил и даже восстановил здоровье до полного объема. Помимо этого, если раньше все грибы для меня были одинаковыми на вид, то теперь те ядовитые, которые я могу опознать, сразу подсвечивались.

Затарившись целебными ягодами и всеми прочими съедобными на вид ингредиентами «острова» я начал эксперименты, вылившиеся в умение опознавать ещё три типа местных ингредиентов.

Розовощёкий Гриб, обычный ингредиент

Мясистый белый гриб на шапочке которого проглядывают пятна розового пигмента. Принято считать, что в этих пигментных пятнах содержится вся жизненная сила гриба

Эффект: Восстанавливает 3 единицы здоровья моментально

Ягода Элиру, обычный ингредиент

Крупная сочная ягода жёлтого цвета с лёгким запахом приправ и терпким вкусом. Поговаривают, что это любимая ягода Солнечных Эльфов

Эффект: Восстанавливает 15 единиц здоровья и повышает скорость восстановления выносливости в течение 5 минут

Лист Солнечного Клёна, обычный ингредиент

Зелёный лист с жёлтыми прожилками, недавно сорванный с Солнечного Клёна – типичного представителя флоры Зеркальных Островов. В темноте тускло светится.

Эффект: Лечит простое отравление с шансом 20%

Надо признать, что ничего ядовитого мне больше так и не встретилось. Да и среди грибов всё больше попадались Розовощекие, которые совсем не ядовиты. А вот ядовитых грибов во всей зоне я отыскал всего три! И это же надо, какое везение нужно иметь, чтобы сорвать такой гриб и первым съесть именно его! Всё же я действительно везучий парень!

Помимо того, что я научился различать местную еду, на меня свалилось уведомление:

Получено достижение «Свинцовый желудок I»!

Сопrotивляемость отравлению увеличена на 2%.

Для получения следующего ранга достижения нужно съесть ещё 15 неопознанных

ингредиентов.

Ну что ж, полезный бонус.

<http://tl.rulate.ru/book/3432/124749>