

ГЛАВА 3

Зритель мультиплеера

Только когда я полностью облачился в созданный доспех, только тогда понял, насколько же глупо в нём выгляжу. Мало того, что расхаживаю по жарким джунглям в меховой одежде, да еще и сшитой тяп-ляп, так она ещё и с кроличьими ушками на голове! Сраные ушки! Почему игра решила при создании шапки прикрепить туда ушки?! Меня даже защита, которая из вечного ноля скакнула до 12 единиц, не утешает.

- Но никто же не видит, - заключил я, и решил пока не снимать броню.

Внутренний таймер пискнул и сообщил об истечении отпущенных полусуток. Удивительно, но в этой тестовой локации отсутствовала смена дня и ночи как таковая. Всё время полдень. И ориентироваться по времени я могу только по встроенным в меню часам.

Время пролетело незаметно. И этого времени с запасом хватило бы внешнему миру, дабы меня спасти. Всё, теперь я официально разрешаю себе волноваться. Немного. Или вместо этого будет лучше почитать о тех навыках, что подарили мне создатели игры за изготовление дизайнерской брони? Прямо не знаю... волноваться или изучать навыки?..

Изучен новый навык!

Скорняк начального ранга (1 из 10 Ур.)

Создавайте из кожи доспехи, одежду и прочие предметы

Влияет на качество производимых предметов. Также вы получаете возможность чинить вещи, при наличии соответствующих инструментов

«Ремесло I» успешно перешагнуло на 3 уровень.

Игра посоветовала мне закругляться и немного вздремнуть. Видимо сработал не только мой таймер, но и игровой, который следит за тем, как бы игрок не переутомился. Я решил последовать совету. Вот только сон ни в какую не шёл. То ли я вырос из того возраста, когда требуется полуденный сон, то ли спать в игре невозможно, но заснуть не получалось.

Поэтому затарившись едой, я отправился бить зайца. Точнее Волка.

Подготовленному к бою, в броне и при оружии мне, Волки шестого уровня - не соперники. Даже когда я убивал второго зайца и появлялся второй Волк, даже тогда я справлялся с двумя противниками, не уходя в жёлтый сектор здоровья.

Раз мне не хочется спать и нет возможности покинуть игру, то я буду качаться. И если больше не прокачивается уровень, то буду качать навыки.

Изучен новый навык!

Ближний бой начального ранга (1 из 10 Ур.)

Сражайтесь с противниками голыми руками или при помощи любого оружия ближнего боя

Урон в ближнем бою увеличен на 2%

Через некоторое время:

Начальный навык Ближний бой повышен! Текущий уровень – 6

Урон в ближнем бою увеличен на 4,5%

Но и это ещё не всё, чего я сумел добиться за часы сражений. Хотя я и старался уклоняться от атак хищников, но они часто меня кусали. Боль была какой-то странной от этих атак, словно фальшивой. Это единственное чувство в игре, которое я описал бы как фальшивое. Даже не сравнишь с болью в настоящем мире после крупной драки. Но благодаря тому, что я стойко переносил все укусы противника, меня наградили сообщениями:

Изучен новый навык!

Стойкость начального ранга (1 из 10 Ур.)

Получайте меньше урона в сражениях

Получаемый физический урон снижается на 2%

Начальный навык Стойкость повышен! Текущий уровень – 3

Получаемый физический урон снижается на 3%

И в самом финале, когда я уже начал задумываться о том, чтобы прекратить эту пытку над собой и животными, ещё не занесенными в красную книгу, но с моей помощью скоро туда бы отправленными, игра выдала следующую порцию наград.

В награду за долгое сражение без сна и отдыха, вы получаете бонус:

Сила +1

Живучесть +1

Ловкость +2

Получено достижение «Волкодав I»!

Повышение шанса выпадения охотничьих трофеев и мяса с волков и собак на 3%

Получаемый урон снижен на 5%. Наносимый урон увеличен на 5%

Для получения следующего ранга достижения нужно уничтожить ещё 600 волков

Шесть часов бесконечного кача обернулись неплохой прибавкой к урону и защите. Если я не могу получать уровни, то могу прокачивать навыки и умения. Тем более прибавка к характеристикам в виде бонусов теперь видно, что иногда всё же проходит. Вместе с тем с волков мне досталось три десятка их шкур, которые я, конечно, мог бы потратить на пошив одежды, но памятуя о результате... а, впрочем, ради прокачки Ремесла и Скорняка можно и поковыряться в нитках немного.

А уж что именно из деталей брони шить я и не сомневался. Мерзкие волки разорвали мне куртку и штаны до состояния невозможности починки. Если на шапку, перчатки и ботинки я наложил заплатки, вернувшие почти полное состояние предметов, то куртку и штаны починить при моих умениях было уже невозможно.

И вот, когда я заканчивал штаны из шкуры волка, мигнуло радостное сообщение:

Интернет соединение восстановлено. Приятной игры

Нитки и недошитая одежда тут же отлетели в сторону. Я обрадованно вскочил и попытался нажать Логаут. Не удалось. Побежал к дверям, ведущим в большой мир, на ходу обрадованно сообразив, что раз капсулу подсоединили к интернету, то значит, её и моё в ней тело хотя бы утащили с мороза. А это уже означает, что меня не оставили там умирать.

Никогда бы не поверил, что братухи кинули бы менядохнуть на улице как какую-то псину, но вся эта ситуация... Очень сложно просто ждать и верить. Тупо верить, так как сам себе помочь в таком состоянии я не могу.

Я подбежал к дверям, ведущим в большой мир, и о чудо, они раскрылись передо мной, явив свечение портала.

Желаете переместиться в локацию Драакские Горы, провинции Нортленд?

Драакские Горы – это стартовая локация для всех игроков. Именно в них расположен Небесный Престол. А рядом и первый городок – Крисна. Перемещение туда означает

долгожданный выход в онлайн.

Но я подавил немедленное желание нажать «ДА» и поспешил забрать с собой те немногие вещи, которые мог. Ведь жалко оставлять шкуры волка тут. А всё своё имущество я всё равно с собой захватить не могу – инвентарь попросту не позволяет. Я и так по всем уголкам локации раскидал мясо и шкуры зайца, надеясь, что ничего из этого не пропадёт со временем. Поэтому, чтобы шкуры не пропадали, я потратил ещё немного времени, дошивая штаны.

– А ничего так получилось. Симпатично...

Штаны из волчьих шкур имели замечательную особенность – шикарный хвост сзади. А вместе с шапкой с кроличьими ушками все это смотрелось до жути забавно.

Меховая куртка из волчьих шкур, обычная броня

Защита: 8

Прочность: 13/13

Меховая куртка, изготовленная из невыделанных шкур волка. Бездарная работа. Запах хищника отпугивает неагрессивных животных. Повышает устойчивость к холоду на 5%

Требование: Уровень 6. Сила 4. Ловкость 5

Меховые штаны из волчьих шкур, обычная броня

Защита: 4

Прочность: 10/10

Меховые штаны, изготовленные из невыделанных шкур волка. Запах хищника отпугивает неагрессивных животных. Бездарная работа. Повышает устойчивость к холоду на 5%

Требование: Уровень 6. Сила 4. Ловкость 5

Забив под конец все свободные слоты инвентаря целебными ягодами и грибами, я отправился покорять просторы большого мира. А если говорить по правде, то я направился в зону с мультиплеером, где я наконец-то смогу связаться с внешним миром и узнать, что же случилось с моим телом и когда меня отсюда вытащат.

На повторный вопрос портала, я уверенно ответил «ДА».

Добро пожаловать в «Эпоху Войн»!

Желаем приятной игры и удачи на пути к достижению поставленной цели.

С уважением, администрация.

P.S. В случае каких-либо замечаний вы можете связаться с администратором отправив письмо на официальный электронный адрес, либо же через специальное окно почтового клиента игры

Вот именно это мне и нужно! Никаких знакомых в игре у меня нет, поэтому и разузнать про своё тело не у кого. Остаётся только написать админу. Только разберусь вначале с ещё одним высветившимся сообщением.

Доблестный Безликий нам неведомо, из какого дальнего мира ты попал в Нарн, но мы рады приветствовать тебя на землях нашей родины, которую однажды мы надеемся, и ты с гордостью назовешь своей.

Эпоха Союзов подошла к концу, как и дружеские отношения между провинциями некогда великой Империи. Император не способен удержать страну от краха. Вспоминаются бывшие обиды. Каждая провинция готовится признать независимость. Только Призрачные Стены удерживают агонизирующую Империю от большой войны. Провинции готовят армии, ведь Призрачные Стены не будут вечно разделять Нарн на части. И когда защита ослабнет все страны сойдутся в битве за мировое господство. Так сказано в Пророчестве Суувы, а значит, так будет. Ибо настала Эпоха Войн. И появление Безликих – явное тому подтверждение.

Первый год Эпохи Войн. Небесный Престол в провинции Нортленд заработал, пробудился от вечного сна, впуская в Нарн переселенцев из неведомых миров. Только от усилий Безликих будет зависеть, завершится ли эта эпоха полным уничтожением Нарна, или мир воспрянет из пепла...

Безликий, ты стоишь сейчас на вершине Небесного Престола, что в Драакских Горах. Спускаясь, ты попадёшь в поселение Крисна. Этот городок на некоторое время станет твоим вторым домом.

Нам неведомы твои стремления, Безликий, поэтому в начале докажи, что ты достоин нашего доверия. Помоги жителям Крисны в их делах и тогда мы решим, стоит ли даровать тебе право жить в Нарне наравне с уроженцами нашего мира...

Я даже не стал дочитывать высветившееся сообщение полностью. Обычная сюжетная лабуда, которую я успел узнать, прежде чем заказал гробик. Помимо подачи сюжета сообщение также подсказывает, что же делать игроку в самом начале его пути. А именно нужно выполнять квесты жителей Крисны, пока не достигнешь 10 уровня, и не поднимешь репутацию с поселением до «дружбы». Только лишь после этого обратившись в здание посольства, можно принять подданство какой-либо местной страны и стать легализованным местным. Раса «безликий» сменится на какую-то из местных, и ты сможешь беспрепятственно блуждать по Нортленду.

Но у меня есть одно безотлагательное дело. Нужно связаться с администратором.

Покопавшись во всех менюшках, я так и не обнаружил раздела «почта». Или я что-то неправильно делаю, или вначале всё же нужно добраться до Крисны. В любом случае нужно

спросить у более знающих людей.

Я огляделся. Неопишущая красота сотворённого дизайнерами и художниками мира меня мало волновала в данный момент, меня больше беспокоила судьба тела, оставшегося где-то там... Но всё же я отметил и оценил труд десятков, а то и сотен людей.

Небесный Престол оказался огромным сооружением. Лестницей, ведущей в небо, оканчивающейся широкой площадкой защищенной от ветра невидимым барьером. Я оказался на этой самой площадке. В центре тускло мерцает свет порталного окна. По краям площадки грозно стоят воины в золотых кирасах. Уровень их видеть мне не дано, но явно он не маленький. Кругом витают густые облака, а мы на этой площадке, как бы возвышаемся над ними.

Лестница, ведущая вниз, оказалась магическим эскалатором. Я ступил на порожек и неторопливо покатился вниз. Миновал облака и наконец-то увидел всю прелестную картину. Видел долину с цветущей зеленью. Петляющую реку. Тёмные горы. Городок неподалёку – ту самую Крисну. Этот спуск видимо и был предназначен для того, чтобы показать новым игрокам все красоты этого мира. Поразить их. И у них получилось это сделать! Я поражён!

Затянутый в омут чудесных видов я даже не заметил, как долгий спуск закончился, и я оказался в горах. Те самые стартовые Драакские Горы. Из лабиринта которых можно выбраться лишь по одной дороге, ведущей прочь от Крисны. И уйти никто вам не позволит, пока вы не получите нужный уровень и не примете подданство какой-то страны.

Местность в горах была чуть прохладной, но не достаточной для того, чтобы даже оправдать наличие на мне меховой одежды. Холодно лишь для того, чтобы новые игроки ощутили кожей, что они ещё никто. Что они голые и незащищенные. А кругом опасный мир...

Суслик (Ур. 1) Здоровье: 10/10

...относительно опасный.

Пока я стоял в прострации и наблюдал за таким громадным по сравнению с моим «островом свободы» миром, мимо бегали, чуть не сталкивая меня с узкой горной тропки игроки. Многие уже обзавелись хоть каким-то оружием и с упоением охотились на Сусликов. Хотел я предупредить их об опасности получить достижение «Живодёр», но потом передумал. Просто вряд ли они убьют столько мирных существ, чтобы получить даже первый ранг этого достижения. Это мне деваться некуда было, вот и пришлось качаться на мирных существах, а эти игроки сейчас немного их побьют, да и успокоятся. Пойдут на кого-то более опасного охотиться. Забросят свои палки, получат вместо них мечи, и убьют своего первого агрессивного моба... Или он их, что тоже возможно. Игра очень реалистична. Поэтому впечатлительные дети могут и растеряться, когда на них неожиданно прыгнет Волк, вроде тех, которых бил у себя я.

Это я человек к дракам привычный. И какого-то хищного зверя не воспринимаю за что-то страшное. Вот обдолбанный наркоман со шприцем в руке – страшно. Ткнёт случайно иголкой, и всё... заразишься от него хоть СПИДом, хоть ещё-какой гадостью...

В общем голозадых игроков с палками в руках, гоняющихся за мирной фауной, тут было полно.

Но мне нужны были кто-то повнушительнее выглядящий. Тот, кто уже почти достиг десятого уровня и готов покинуть этот уголок нубов в любую секунду.

И в поисках такого знающего человека, я всё ниже и ниже спускался с горы, пока не добрался до города. Крисна, как она есть. С каменной стеной в рост взрослого мужчины высотой и незапертыми воротами, возле которых прохладается один стражник. На щите и накидке стражника изображён герб с бараном – видимо это символ города, или вообще местного фьорда.

Но внутрь города я так и не попал. Уже снаружи, у стен я заметил много праздно шатающихся игроков. У всех уже есть нормальное оружие и одежда. В основном даже не броня, а просто рубашки и штаны. Но всё же это лучше, чем ходить голышом.

К одному из них я и подошёл. Но прежде, чем успел что-то спросить – он растворился в воздухе – вышел из игры. Я поспешил к следующему, но и он вышел. Только третий по счёту просто стоял на месте, но и он видимо был занят, копаясь в инвентаре или меню. К нему я и обратился:

– Эй друг, скажи где почта!

Не сразу он уставился именно на меня, а не на игровой интерфейс. Но и то, что он обратил на меня внимание, ни к чему не привело.

– Ты что не видел сообщение?! Отвали! – грубо ответил он мне и исчез из игры.

Такое поведение окружающих привело меня к такой мысли: народ в таких играх совершенно хамский. Осознавая безнаказанность, всякие школьники только и могут, что срывать злость в виртуальном мире, где они мнят себя великими воинами, а всех остальных – га*ном. Вот бы с ними на улице поговорить... к стоматологу бы потом мчались – зубы вставлять.

Я попробовал тормознуть ещё несколько человек, но с тем же нулевым результатом. Они или куда-то бежали, словно за ними толпа монстров гналась, или попросту выходили из игры. Прямо безумие какое-то! Даже привычные, верно срабатывающие в любых ситуациях слова...

– Эй, пацанчик, сюда иди!

...и те давали сбой!

Никакого уважения к себе я не добился. Да и какое уважение ко мне в таких обноски. Вон местные игроки, которые хоть пару квестов выполнили, уже одеты симпатичнее меня. Конечно выданная одежда вероятнее всего хуже, чем моя самодельная броня, но выглядит не так нелепо!

Поняв, что помощи дожидаться не от кого, я решительно направился внутрь города, дабы самостоятельно отыскать всё что нужно.

Крисна – это небольшое горное поселение у стартового портала. Тут доступны самые начальные квесты и учебки. Я, проходя уже заметил с десятков неписей, которые обязательно выдали бы мне простой квест. Для проверки своих подозрений я приблизился к торговцу одеждой и поздоровался.

– Ты ведь с горы спустился? – поинтересовался тут же торговец. – Ты же Безликий! Что же за время-то такое... Спаси меня Свет! Вот ты хочешь узнать, что за время-то сейчас наступило?

Вам предложено задание «О времена, о нравы!»

Сложность: F

Описание: В Крисне вам встретился добродушный человек, торгующий одеждой на площади. Торговля у него идёт ни шатко, ни валко, но человек не унывает. Он утверждает, что иной раз поговорить с хорошим человеком бывает лучше, чем заработать монету. Торговец жутко охоч до разговоров, но местные жители уже устали выслушивать его истории. И появление каждого нового лица вызывает у торговца приступ радости. Вы, конечно, можете купить у него нужную одежду, но если выслушаете разговор до конца, то получите часть одежды бесплатно.

Цели: Выслушать монолог торговца одеждой до конца

Награда: простая рубашка; повышение репутации с Крисной

- В другой раз, - отказался я принимать задание. - Ты мне лучше скажи, как пользоваться почтой.

Но торговец, видимо расстроенный моим отказом, отказался и сам говорить про работу игровой механики. Он только предложил свой ассортимент на продажу. У меня денег нет, поэтому я смело отказался и пошёл дальше в поисках информации.

Моя теория подтвердилась. Большинство заданий в Крисне - самые нубские. Вроде выслушать пятиминутную историю, в обмен за что дадут рубашку. Потом наверняка продавец захочет рассказать вторую историю и выдаст штаны. Затем ботинки... Вот так и одеваются новички. Обмен времени на вещи. С одной стороны, тратить время никому не хочется, а с другой - наверняка в таких разговорах выдаётся основная сюжетная подоплёка.

Но я лучше в интернете статьи почитаю, чем буду выслушивать нытье торговца.

К тому же кое-что уже знаю и так. В Крисне интересных заданий почти нет. Тут зона туториала. Полноценная игра начнётся с выходом с гор. То есть когда уже будет получен десятый уровень и выбрана раса. С классом можно и повременить, дабы в большом мире выбрать из того, что больше приглянется. В первом городе... как там его прозвали... Вастен вроде... или нет? На форумах читал, но теперь что-то из головы название вылетело. Да и чёрт с ним! В первом настоящем городе уже будут и учителя всех основных классов, и гильдии, и магазины и настоящие квесты. А тут безопасная локация для нубов.

Игровые правила облегчены по максимуму.

А вот в большом мире всё уже серьёзно. Хотя какой ещё большой мир. Игра всего месяц как вышла, и в настоящий момент доступна для исследования только одна провинция некогда великой Империи. Нортленд. Самая северная провинция Империи. Страна снегов, гор и викингов. Игроки уже сейчас возмущаются, что нельзя попасть в другие страны. Хотя, чего возмущаются, если и Нортленд не исследовали и наполовину. Тут ещё столько подземелий никто не находил, а вместе с этим и артефактов с боссами... на годы хватит. Но разработчики уверяли, что в скором времени выпустят дополнение и разблокируют доступ в другую провинцию. Какую, пока секрет! Привяжут это как-то сюжетно и обновят игру. Ведь по сюжету нельзя попасть в другие провинции по причине активации Императором Призрачных Стен,

которые сдерживают наступление Эпохи Войн. Так что или Император отключит участок Стены, или она сама развеется. Разработчикам виднее, как продвигать появление новой территории. Пока же доступен лишь Нортленд.

Я не заметил, как добрался до центральной площади Крисны. Тут было ещё больше игроков, чем в других местах. Все разговаривали, бегали – создавали шум, какой бывает в метро крупных городов. Но и в этом шуме привычные игроки могли выделить для себя главное.

– Эй ты, иди сюда! – подозвал меня какой-то игрок, облачённый гораздо лучше прочих новичков. На нём уже вполне приличная кожаная броня и неплохой палаш на поясе.

– Это ты мне?

Ну а что, почему бы и не поговорить с ним. Больше же никто не соизволил со мной общаться.

– Да тебе, меховой, – улыбнулся игрок. – Ты где такие обмотки раздобыл? А, впрочем, ладно!

И зачем сразу смеяться над моим видом? Грубо же! За такое и в морду дать не зазорно.

– Подраться не хочешь? – неожиданно предложил игрок. – Дуэль. За проигрыш ты ничего не теряешь и даже на респаун не отправляешься.

Я обдумал предложение. Наказать того, кто надо мной посмеялся – дело чести. Но тратить время впустую – нельзя.

– Нет. Мне нужно на почту. Ты знаешь, где она?

Игрок обдумал вопрос.

В это время поток игроков на площади стал редеть. Или они уходили по своим делам, или при моём приближении решили покинуть игру, как то делали все встречные мне игроки до них. Но площадь стала пустеть от игроков. Исчезала бестолковость и поспешность, которую привносили Безликие. На площади оставались неписи, но они вели себя степенно, как и положено местных жителям.

Игроку показалось, что тут всё равно слишкомлюдно и он потянул меня в соседний переулок. Где вообще никого не было. И только тут ответил:

– Я знаю, где находится почта. Но за просто так информацией делиться не стану.

– И что же тебе нужно от новичка в этой игре?

– Давай сразимся. И вне зависимости от результата я тебе сразу укажу, где почта. Идёт?

А почему бы и нет? С одной стороны, отомщу за смех. С другой получу информацию.

– Идёт.

Я огляделся, убедившись, что никто нам не помешает и потянул из-за пояса медный меч. Уж драться в подворотнях я научен. И ни у одного местного игрока в деле выбивания дури нет столько опыта как у меня.

Но игрок отчего-то не спешил вытаскивать свой палаш. Он даже руки выставил в примирительном жесте.

- Чего ждём?

- Не спеши, - ответил он. - Я дерусь не за просто так. Ставка - одна серебряная монета.

Для вида я покопался по карманам, но естественно денег не обнаружил. Вместо этого я протянул ему стопку шкурок.

- Что это? - удивился он.

- Шкуры зайца, - с большой охотой пояснил я. - За их продажу выручишь больше одной монеты.

Я не был уверен, какова рыночная цена самых обыкновенных шкурок. И, по всей видимости, этот игрок тоже не представлял. С некоторым пренебрежением он взял протянутый дар и запрятал в своем инвентаре.

После этого потыкал в меню, результатом чего стало видимое мне сообщение:

Воин Страйзер (Ур. 10) вызывает вас на дуэль. Вы согласны?

Не понятно, чего добивается этот Страйзер, вызывая на дуэли игроков начальной локации. Понятно, что он и сам не сильно прокачен, но все же... 10 уровень, да еще и класс уже выбрал. Пора бы из лягушатника сбежать и серьезными делами на просторах Нортленда заняться, а он отчего-то продолжает тут околачиваться. Станный, какой-то. Видать что-то мутит. Я таких типов знаю. Махинаторы хреновы. Нет бы по-честному зарабатывать, избивая кого-то. Вместо этого они обманывают! Ненавижу таких!

А значит его нужно наказать.

<http://tl.rulate.ru/book/3432/139426>