

ГЛАВА ВТОРАЯ

Загрузочный экран заполнил мой обзор.

Блин, такое нечасто увидишь в наши дни, но я предположил, что игра произвольно генерирует наш мир, пока мы ждем. Начали появляться подсказки, сообщающие нам некоторую базовую информацию о выживании.

Подсказка 1

Собирайте палки, камни и длинную траву, чтобы сделать основные инструменты. Ищите все, в прямом смысле ВСЕ!

Подсказка 2

Используйте каменный топор, чтобы рубить деревья и разрушать скальные образования.

Подсказка 3

Как можно быстрее найдите укрытие, создайте или найдите оружие. Ночь опасна, и вы не переживете ее, если она застигнет вас врасплох. Оставайтесь в укрытии.

Подсказка 4

Вы должны спать по крайней мере 5 часов каждые 24 часа, которые вы проводите в игре, поэтому убедитесь, что ваша спальная зона безопасна и что, когда вы исследуете, вы помните об этом, поскольку вы не захотите быть в здании, зараженном мутантами, нуждаясь во сне. Вы не захотите сжигать драгоценные дневные часы в постели или страдать от недосыпания, поэтому убедитесь, что время вашего сна таково, что вы делаете это только ночью!

Подсказка 5

С течением времени мутанты станут более опасными, начнут появляться новые виды, каждый с непредсказуемым поведением. Будьте осторожны!

Подсказка 6

Держите уровень голода и обезвоживания выше 25%, или вы понесете штраф выносливости, скорости движения, скорости атаки и будете иметь повышенный шанс подхватить болезнь.

Подсказка 7

Неважно, где вы находитесь, следите за вашей спиной. Смерть может прийти в любой момент. Мутанты часто остаются в своих логовищах в течение дня. Используйте это в своих интересах.

Все еще чертова загрузка. Я закатил глаза. Лучше бы эта игра стоила ожидания!

Подсказка 8

Почаще смотрите на свой наручный КПК. Он будет отображать время, ваш инвентарь, меню крафта и ваше текущее здоровье, выносливость, голод, жажду и любые баффы или дебаффы, которые активны в данный момент.

Подсказка 9

Большие города опасны и страшны. Военные базы тем более. Для тех, кто ищет максимальную опасность, ищите скрытые исследовательские объекты и подземные военные объекты в игре.

Подсказка 10

Если ты умираешь, то получишь штраф. В течение двух дней после возрождения ваша статистика будет снижена. Вы также сбросите все снаряжение после смерти и должны будете вернуться в то место, где вы умерли, и забрать его. Только в том случае если другой игрок не забрал все ваше снаряжение...

Примечание: штраф статистики произойдет только после того, как вы умерли три раза в игре. Первые три смерти-без штрафов.

Подсказка 11

Прогресс персонажа в 7 Days Later зависит от уровня экипировки игрока. На ранней стадии у вас будет больше шансов найти изношенные или поврежденные предметы, но по мере продвижения недели ваши шансы найти использованные, ухоженные и новые инструменты, оружие и броню увеличиваются. Вы находитесь в постоянной гонке вооружений с мутантами и другими игроками. Убедитесь, что вы не отстаете.

Подсказка 12

Если вы играете в группе, вы захотите специализировать своего персонажа на определенной роли. Все персонажи начинаются как мастер на все руки, но, когда вы получаете технические руководства, вы можете получить специализацию. Технические руководства редки и используются только один раз, поэтому группа игроков должна решить, кто будет их использовать, чтобы получить бонус от него. Использование технических руководств ограничено, 15 на персонажа. Есть пять основных специализаций, полученных от чтения руководств, и шанс найти их будет увеличиваться с течением недели.

Их использование даст вам бонус в одном из следующих параметров:

Бой

Телосложение

Крафт / приготовление пищи / ремонт

Строительство

Сбор Ресурсов

Смотрите само руководство, какой бонус вы получите за его прочтение.

СОЗДАНИЕ МИРА ЗАВЕРШЕНО

ПОЖАЛУЙСТА, ЖДИТЕ...

Наконец то, я бы сейчас с удовольствием потер руки, если бы мог.

НАЧАЛО ЗИМЫ

7 ДНЕЙ ПОСЛЕ АПОКАЛИПСИСА

ТЫ ВСЕ ЕЩЕ ЖИВ.

НО НАДОЛГО ЛИ?

ЭТО ИСТОРИЯ О ТВОЕЙ СМЕРТИ...

Ослепительная вспышка наполнила мои глаза.

Я упал назад, споткнулся обо что-то и тяжело приземлился на задницу, мое обычное поведение, когда я впервые захожу в HYPER VR. Вход в новый игровой мир всегда был сенсорной перегрузкой для меня.

Когда я смог видеть, то обнаружил, что нахожусь в травянистом поле, а в нескольких десятках футов передо мной стена тростника. Отлично, я в игре.

Поднявшись на ноги, я оценил ситуацию. Это была игра от первого лица, и моя камера была глазами моего персонажа. Я поднял руку и внимательно осмотрел ее.

Неплохо. Графика была фотореалистичной и совсем не стилизованной.

Я чувствовал свое цифровое тело, ощущал землю под ногами, легкий ветерок обдувал мою кожу. В общем, мне казалось, что я действительно был здесь, на травянистом поле с тростником поблизости.

Мои мысли обратились к Бек. Где же она была?

Руки обхватили меня за талию, отчего я чуть не наложил в штаны. «Это я» - слышался знойный женский голос.

Я обернулся и увидел великолепную пышногрудую блондинку, одетую в ярко-розовый топ и светло-голубые джинсы, стоящую передо мной. – «А, Бек?»

«Да.» - Она усмехнулась, оглядывая меня. – «Ты выглядишь не так уж плохо, но твой голос...»

Я рассмеялся. «Я знал, что тебе понравится.» - Я пробежал глазами по ее телу. Скорее всего, она сделала своего персонажа таким сексуальным, чтобы подразнить меня. Я обхватил ее руками. «Ну, вот и все.»

Она знала, что я собираюсь сделать, и поджала губы. Это было первое, что мы всегда делали после того, как начинали игру вместе.

Я поцеловал ее, долго и крепко, засунув язык ей в рот. После долгой минуты я отстранился с озорным смешком. – «Для меня это было вполне реально.»

«Здесь то же самое.» - Она прижалась ко мне всем телом. «Приятно знать, что они разработали все сексуальные детали для игроков парочек.»

Большинство игр не беспокоились об этом, по крайней мере, не сразу. Но секс есть секс, а виртпространство настолько реально, что означает возможность чувствовать все (кроме боли и тошноты) была самой желанной функцией почти в каждой игре.

Мы присоединились к группе, и справа от меня появился маленький значок с именем и лицом Бек, а через несколько секунд он исчез. Правда, я заметил, что ее звали не Бек.

Она уперла руки в бока. – «Макс, говоришь?»

«Эй, лучше, чем твое имя... Сайонара.»

«Мне нравится Сайонара.» - Она одарила меня белоснежной улыбкой, ее губы, покрытые розовой помадой, блестели на утреннем солнце. «Может быть, тебе следовало быть более изобретательным.»

«Хе. Макс меня вполне устраивает.»

Я взглянул на свой наручный КПК.

Имя: Макс

Время: 7: 08 утра

Сезон: Ранняя Зима

Здоровье: 100

Выносливость: 100

Защита: 0

Уровень снаряжения: 1/100

Голод: 99

Жажда: 98

«Думаю, нам лучше приступить к работе.» Я начал искать камни среди травы, направляясь к ближайшему дереву.

Наши запасы были связаны, по крайней мере, когда мы были близко друг к другу. Это позволяло нам делиться вещами между собой, не передавая их из рук в руки.

Подобрав три камня, мы подошли к дубу и начали обламывать ветки, чтобы собрать палки. «Мы не сможем нести больше.» - Я сунул палочку в карман. Карман позволял мне носить 4 различных предмета, которые могли складываться до 10 штук каждый.

Сайонара изучала свой КПК. «Нам нужно 10 пучков травы, чтобы сделать простой рюкзак. Он позволит нести 8 предметов, которые могут складываться до 20 штук в одном слоте.»

Я вызвал меню крафта в своем собственном КПК. «Нам понадобится оружие и инструменты.» Я не буду чувствовать себя комфортно, пока у меня в руках не окажется какое-нибудь оружие.

Говоря об оружии, я осмотрел окрестности в поисках опасности. Кроме разбросанных деревьев, небольшого тростникового леса, и нескольких скальных образований, ничего не было видно.

Никаких монстров, о которых на данный момент я ничего не знал, кроме того, что они попытаются убить нас. Не было никаких зданий и никаких признаков других игроков.

После того, как мы собрали по 10 палок и камней, мы начали собирать достаточно травы, чтобы сделать рюкзаки. Я открыл свой КПК, выбрал рюкзак, и через десять секунд на земле передо мной появился простой коричневый рюкзак.

Простой рюкзак: вмещает до 8 предметов, которые можно складывать до 20 штук в один слот.

«Похоже на довольно простую систему крафта,» - сказал я. «Может быть, они сделают его более детальным в будущем патче.»

«Я предпочитаю такой.» - Сайонара накинула рюкзак на плечи. «Помнишь ту игру в пустыне, в которую мы играли, где создание чего-либо требовало 100-шагового процесса?»

«Больше было похоже на 200 шагов.» - Я усмехнулся, вспоминая все не очень приятные воспоминания, которые у нас были в той игре. Черт, это было так ужасно, что я даже не мог вспомнить, как она называется.

Следующими предметами, которые мы сделали, были простые травяные шляпы.

Травяная шляпа: уменьшает потерю жажды в дневное время на 5%

Мы надели их и посмеялись над тем, как глупо они выглядели. «Я думаю, что поставлю его так, чтобы головной убор был невидим на мне.» Сайонара постучала по своему КПК, и через секунду ее дурацкая шляпа исчезла, но игра продолжала давать ей преимущества при её ношении.

Я ухмыльнулся. «Я предпочитаю видеть твоё сексуальное лицо и волосы, чем эту дурацкую

шляпу.» Точно так же, как и она, я скрыл и свою.

Вдалеке завыл волк.

Мы с подругой повернулись в ту сторону, откуда донесся звук. «Я ничего не вижу» - сказал я, вглядываясь в деревья и кусты.

«Возможно, это просто способ разработчика напомнить нам, чтобы мы не сидели на месте.» Сайонара снова взглянула на свой КПК. «Нам нужны два камня, две палки и немного травы, чтобы сделать каменный топор.»

Мы снова принялись за крафт. Через тридцать секунд я уже держал в руке примитивный каменный топор. Я повертел инструмент в руках, чтобы почувствовать его. «Такое чувство, что эта штука сломается, если я попытаюсь срубить ею дерево.»

Каменный топор: основной инструмент. Может использоваться для разрушения предметов, сбора древесины, добычи полезных ископаемых, рытья и выполнения базовых улучшений различных блоков.

Оценка Эффективности: 5%

1 пустой слот для модификаторов.

Оценка эффективности: чем выше оценка, тем меньше энергии вам нужно будет использовать при использовании инструмента. Продвинутое инструменты имеют более высокие оценки, что означает, что вы получите гораздо больше производительности от них, используя меньше вашей сытости и жажды.

Сайонара била каменным топором по земле, пока не выкопала яму. Комья грязи складывались в маленькие квадратики, которые плавали в дюйме от Земли.

Их называли земляными блоками.

В отличие от некоторых из этих игр, этот мир не был сделан из квадратных блоков или кубов и не был основан на вокселе, но ярлык "блок" все еще использовался для представления кусков местности размером 1x1 метр. Там, где она выкопала землю, осталась яма в один метр глубиной и один метр шириной.

Моя подруга подняла один из грязных блоков, затем посмотрела на свой КПК. «Бха.» - Она отшвырнула блок. «Прямо сейчас из грязи ничего полезного не получится.»

Я подошел к дереву и принялся его срубить. Пока я рубил ствол, Сайонара собрала пучок

тростника, который превратился в траву, когда она положила его в карман.

После пятидесяти утомительных ударов топора, и половины моей выносливости, дерево опрокинулось и распалось на двадцать кубиков дерева, которые висели аккуратной кучей в дюйме от Земли.

Я быстро собрал их все, затем отдал половину своей девушке. «Мы можем сделать деревянную дубинку» - сказал я, открывая свой КПК и выбирая оружие.

Деревянная дубинка: основное оружие ближнего боя. Можно использовать одной рукой или двумя, при использовании двумя руками урон увеличивается на 35%.

Вскоре мы оба были вооружены деревянными дубинками. Мы взмахнули ими несколько раз, чтобы почувствовать их вес.

После того, как мы купили игру, мы оба решили не вдаваться в детали врагов в этом мире или что-нибудь еще, что могло бы испортить удовольствие. Уходя от цифрового искусства и скриншотов на странице магазина, упоминания мутантов в подсказках во время создания мира, главным врагом в этой игре было что-то вроде зомби, но с более звериным образом.

На одном из снимков были изображены темные фигуры, стоящие внутри руин здания и всматривающиеся в того, кто сделал снимок.

На одном из снимков были изображены темные фигуры, стоящие внутри руин здания и всматривающиеся в того, кто сделал снимок.

Эти вещи не были чем-то, с чем вы хотели бы столкнуться в игре Hyper VR, когда вы были там лицом к лицу с ними, а не каким-то персонажем, за которого вы играли с помощью мыши и клавиатуры или контроллера. Но игры ужастики снова стали модными в эти дни.

Что-то в траве неподалеку привлекло мое внимание. Я подошел и нашел мусорный мешок, который выглядел так, будто в нем что-то было. Я открыл его и нашел две пустые жестяные банки (я сломал их и получил 2 единицы металлолома), неоткрытую банку содовой и тринадцать перьев.

Случайная добыча-это случайная добыча.

«Эй, хочешь поделюсь?» - Я протянул ей банку содовой. «Держу пари, она на вкус как кошачья моча.»

«Я думаю, что мы должны придержать её, пока наш уровень жажды не будет ниже 70%.» - Сайонара обыскала землю в поисках новых контейнеров с добычей.

Прежде чем сунуть банку в рюкзак, я просмотрел информацию о ней.

Банка содовой: + 10 жажда

Нам понадобится гораздо больше, чем одна банка, чтобы восстановить уровень жажды в течение дня. Мой уровень жажды уже упал до 93, а ведь мы играли совсем недолго.

Осматривая землю, мы отошли от камышей и направились к солнцу. Одна вещь, которую КПК не сказал нам; было то, в каком направлении мы направлялись.

Возможно, компас был внутриигровым предметом, который можно было найти или создать. В этот момент не имело значения, в каком направлении мы двигались. Земля была в основном ровной, с несколькими холмами и горами вдалеке.

В нескольких сотнях футов от того места, где мы начали, мы вошли в лес и наткнулись на заброшенную палатку. Мы оба мгновенно остановились, держа оружие наготове, выискивая любые признаки опасности. В ушах шумел ветер, на одном из ближайших деревьев щебетала птица, но кроме этого я ничего не слышал.

«Думаю, никого поблизости нет.» - Я направился к палатке.

Прежде чем заглянуть внутрь, я осмотрел землю вокруг в поисках вещей, которые можно было бы разграбить, но ничего не нашел. Внутри палатки было одеяло (+10 тепла), бритва и банка сардин.

Сардины: +8 Голод +3 Жажда

«Это одеяло может пригодиться, если ты понимаешь, что я имею в виду.» - Я одарил ее озорной улыбкой.

«Ты боишься, что нас кто-нибудь увидит?» - Она откинула назад челку и захлопала ресницами, глядя на меня. «Кому нужны одеяла, чтобы прятаться под ними, когда они делают грязную работу?»

«Ну, был один раз, когда мы занимались этим в VR Rift, и этот чувак вошел прямо в нас и споткнулся о твою ногу.»

«Он почти ничего не видел, а потом с криком убежал.»

«Верно. Но всегда найдутся подонки, которые будут стоять и смотреть.» - Я положил вещи в рюкзак. «Здесь много камней и деревьев. Давай запасемся, прежде чем снова двинемся в путь.»

Каждый из нас покинул лагерь с 40 ед. дерева, 20 ед. камня и 20 ед. травы в рюкзаках и карманах, вместе с другими предметами, которые мы собрали.

Мы прошли всего несколько шагов, когда услышали позади себя рычание.

Развернувшись, мы столкнулись лицом к лицу со страшным волком.

Оскалив клыки, зверь направился к нам.

<http://tl.rulate.ru/book/34500/752932>