

— Вот это да! Мы точно в игре?

— Охренеть. Димон, ты тут такой же страшный, как и в реале.

— Мощный удар!

Саша, предпочитающий в играх обращение по первой части ника «Виллиус», уже больше пяти минут не мог налюбоваться окрестностями. Игровая графика поражала. Если бы Виллу сейчас стёрли память и попросили предположить, в игре он находится или в реальности, он без колебаний бы выбрал второе. Атмосферу вокруг можно было сравнить с масштабной сходкой Толкинистов: все ходили с оружием, сражались и выкрикивали заклинания.

Вилл не только видел детально проработанный мир, но и чувствовал его. От яркого солнечного света щурились глаза. Ветер приятно обдувал лицо. Если присесть и погладить ладонью траву, можно ощутить, как она протекает через пальцы. Даже маленькие алые цветочки с десятью лепестками имели нежный приятный запах. Вилл не удержался и лизнул рукав рубашки. Язык шершаво прошёлся по ткани.

Как и было обещано, на игрока оказывали влияние все пять органов чувств. Во многом эта заслуга специальной игровой капсулы, выпущенной на рынок около двух лет назад. Всё это время VR-мир буксовал вокруг шлемов, которые не могли в полной мере погрузить человека в виртуальный мир. Сложная капсула, в которую ложился игрок, стала настоящим прорывом.

Но даже капсула не могла сделать главного – создать достойную игру. Последние годы игроделы всё больше отходили от привычных моделей игр, отдавая предпочтения сессионкам. Жанр MMORPG и вовсе барахтался где-то на дне последние годы. Всё, что выходило на рынок – азиатские гриндилки, которые не могли и не хотели удивить ничём новым. Один проект повторял другой, и лучшее, что в них было – пышногрудые девицы и лоли.

Вилл против них ничего не имел, но душе хотелось чего-то масштабного. Хотелось вновь окунуться в ту волшебную атмосферу онлайн игр, которая витала больше десятка лет назад. И когда в интернете появилась информация, что в начале лета 2027 года выйдет полноценная MMORPG с поддержкой виртуальной реальности – Вилл стал с нетерпением ждать её.

«Трианрия Онлайн» распространялась абсолютно бесплатно. Всё, что было нужно для игры – капсула для погружения в виртуальную реальность. Свою щедрость разработчики объяснили «экспериментальностью жанра, нежеланию наживаться на потенциально сыром продукте и немаленькой стоимостью игровой капсулы, необходимой для игры». Капсула действительно стоила не мало. Виллу пришлось откладывать деньги с зарплаты целый год. Но результат того стоил.

— Вот дураки те, кто поливал игру дерьмом ещё до выхода. Да ради одной только графики сюда стоит зайти, — тихо сказал Вилл себе под нос.

Через пару минут Вилл перестал любоваться окрестностями, и огляделся по сторонам более вдумчиво. Он стоял на самом краю огромной поляны, конец которой виднелся далеко впереди. Повсюду были игроки, прибывавшие пачками каждую секунду. Согласно немногочисленной информации от разработчиков, максимальная вместимость сервера – двадцать пять тысяч человек. Для того чтобы не собирать на старте всю ораву игроков в одном месте, ими было принято решение разбить стартовую локацию на множество отдельных секторов и зон, хитро переплетённых между собой. Но даже по самым скромным оценкам, только на этом секторе находилось около тысячи с лишним игроков.

Всю ораву можно было разбить на три больших группы. Игроки первой группы, как Вилл, удивлённо оглядывались по сторонам и любовались окрестностями. Новички второй группы уселись на траву и сосредоточенно смотрели в одну точку, изучая интерфейс и мануал. Третья же группа усердно сражалась с монстрами, выполняя свой первый квест.

— Ой, извини пожалуйста!

Сзади влетела девушка, слегка выбив дыхание. Пытаясь сохранить равновесие, она обхватила тоненькими ручками Вилла за талию и смогла устоять на ногах. Он повернулся к ней, и парочка встретилась глазами. Девушка была ещё одним подтверждением прекрасной графики в этой игре. Вблизи можно было увидеть мельчайшие детали: небольшая родинка недалеко от правого глаза, маленькие ямочки на щеках. В больших голубых глазах виднелись мельчайшие капилляры. И даже распущенные белокурые волосы, едва уловимо развивающиеся на ветру, были проработаны вплоть до каждой волосинки.

— Да не парься, всё нормально, — Вилл улыбнулся. — Если ещё ты перестанешь меня душить, я очень буду тебе благодарен.

— Ой, извини ещё раз, — девушка быстро разжала руки, но увидев улыбку Вилла легонько улыбнулась ему в ответ, — я не хотела тебя толкать, просто не могу пока привыкнуть к этой игре. Я побегу, удачи!

Девушка упорхала дальше, в сторону НИПа, выдававшего стартовый квест. Чтобы не мешать остальным, стоя столбом, Вилл отошёл к дереву и присел возле него, опершись о ствол спиной. Эти деревья были негласной границей локации. Чуть дальше висела едва заметная тёмная пелена, мешавшая пройти дальше.

Вилл вытянул вперёд палец и начал щёлкать по кнопкам интерфейса. Он был красивым, гармоничным и очень удобным. Персонаж, умения, профессии, социальное меню – все родные взгляду меню были на месте. Решив начать с главного, Вилл выбрал раздел «персонаж».

Имя персонажа: Виллиус

Класс: Целитель

Уровень: 1

Гильдия: —

Сила: 5

Ловкость: 5

Выносливость: 5

Интеллект: 5

Мудрость: 5

Здоровье: 150

Физическая энергия: 75

Магическая энергия: 250

Физическая атака: 1

Магическая атака: 1

Показатель исцеления: 1

Возле каждой характеристики был небольшой вопросик. Вилл нажал на каждый поочерёдно.

Сила: Повышает физическую атаку в ближнем бою (кроме кинжалов), повышает количество физической энергии, повышает скорость восстановления физической энергии.

Ловкость: Повышает физическую атаку при использовании оружия дальнего боя и кинжалов, повышает вероятность нанесения критического удара физическим уроном, увеличивает ваш угол таргетирования (пвп), уменьшает угол таргетирования врага (пвп).

Выносливость: Повышает показатели физической защиты, повышает количество здоровья, повышает скорость восстановления здоровья.

Интеллект: Повышает магическую атаку, повышает количество магической энергии,

повышает вероятность нанесения критического удара магическим уроном.

Мудрость: Повышает показатель исцеления, повышает скорость восстановления магической энергии, повышает показатели магической защиты.

Вилл остался удовлетворённым такой системой. Набор характеристик самый стандартный, но способный согреть душу любому ветерану онлайн-игр. Единственное, что Виллу было не понятно – угол таргетирования. Ниже строчки характеристик шли резисты, а чуть левее расположилось окно со снаряжением. Сейчас на Вилле была лишь светло-синяя рубашка новичка и такого же цвета штаны и ботинки.

Закончив с просмотром окна характеристик, Вилл приступил к изучению более интересного меню – окна талантов.

Перед глазами тут же открылось окошко с сотней различных ячеек. В левой части угадывалось что-то вроде дерева с тремя чёткими ветками. В правой части расположился прямоугольник 5x15 ячеек. Бегло пробежав взглядом по названию талантов в нижней части дерева, Вилл примерно уловил систему. Три ветки символизировали три основных направления умений – лечение, различные бафы и атакующие способности. Один талант – одно умение. Исключением был самый базовый талант, который даровал два умения сразу.

Оценить всё древо талантов целиком оказалось невозможным. Чем дальше от «корней» располагались таланты – тем меньше информации о них было. Ближе к середине описание сократилось до одних лишь названий. А ближе к концу описание и вовсе превращалось в «?????????».

Почесав затылок, Вилл выбрал единственный доступный вариант.

Вы изучили талант «Последователь Котрода»

Доступно заклинание: «Самолечение»

Доступно заклинание: «Волшебная печать»

Вилл заглянул в меню с заклинаниями и вызвал описание каждого.

Самолечение I уровня.

Заклинатель восстанавливает 25 ед. здоровья плюс 100% от показателя исцеления. Не применимо к другим игрокам.

Стоимость использования: 35 ед. магической энергии.

Время перезарядки: 10 секунд.

Волшебная печать I уровня.

Заклинатель клеймит вражескую цель, нанося ей 15 ед. урона плюс 100% от показателя магической атаки. Тип урона: божественный.

Стоимость использования: 25 ед. магической энергии.

Время перезарядки: 4 секунды.

Убедившись, что два заклинания появились в следующем меню, Вилл встал и размял шею. Прохлаждаться под деревом дело хорошее, но пока ты отдыхаешь – твой враг качается. Врагов сейчас не было, но качались остальные игроки, часть которых уже закончила с первым квестом и неслась вперёд. Не то чтобы Вилл любил рьяно набивать уровни, но и быть в числе отстающих ему не нравилось. Вилл поправил слегка задравшийся подол рубашки и отправился изучать новый для себя мир.

<http://tl.rulate.ru/book/43479/999743>