

Проснувшись, Элдриан быстро переоделся, перекусил и отправился в класс. Там он снова получил дополнительную работу, на этот раз в виде практического занятия. К счастью, у него было еще несколько недель, так что он был уверен, что сможет отложить его на некоторое время.

В течение дня он разговаривал с Эриком, спрашивая его, удалось ли ему попасть в список на следующий выпуск гарнитур. Эрик ответил, что попал, но он следил за новостями вокруг игры и начал сомневаться, стоит ли оно того. Единственной причиной, по которой он все же согласился на это, были дополнительные часы работы. Это доказали многие игроки в игре.

В настоящее время он не собирался играть в игру, когда получит гарнитуру, а хотел использовать это время для чтения книг. Особенно тех, которые он всегда откладывал на потом.

Элдриан заверил его, что игра все еще удивительная и что ему не нужно в ней сражаться. Он объяснил Эрику, как он сейчас изучает кузнечное дело и магию в игре. Добавив к этому, что он немного перенастроен, он предупредил Эрика, чтобы тот хорошо выбрал свою расу при входе в игру.

Эрику показалось довольно интересным, через сколько пришлось пройти Элдриану, но он все равно смотрел на игру благосклонно. Но, опять же, большинство игроков по-прежнему так считали, только около 5% игроков из первого выпуска жаловались. Эти игроки попадали в ситуации, схожие с Phallos, когда игроков использовали в качестве приманки.

Другие ситуации были лучше: некоторые королевства использовали игроков в качестве авангарда. Но вместо того, чтобы скрывать это, они прямо предлагали игрокам выполнять эту роль, даже предлагали игрокам большую компенсацию за опасное задание. Естественно, компенсация была небольшой, но ее хватило игрокам. Других игроков полностью игнорировали и оставляли на произвол судьбы, в результате чего многие из них погибли, не получив никакого вознаграждения. Однако они не могли жаловаться, поскольку сами не строили никаких планов.

Ситуация в королевствах, где объявлялись награды, была намного лучше. Со временем игроки стали лучше убивать монстров. Обнаружив, что монстры отделяются от своей группы каждые несколько часов, они либо отправлялись на разведку, либо охотились сами. Теперь этим игрокам удавалось убивать по крайней мере одного монстра каждый день. Это приносило им около 5 серебряных, которые они делили между собой.

Единственным королевством с плохими новостями был Инглас, где все, кроме сотни игроков, воссоздали своих персонажей. Весь начальный город в этом королевстве был полностью изолирован.

Похоже, что королевство собирало армию, чтобы попытаться освободить город, но теперь вопрос в том, что будет первым. Падение города или прибытие армии.

Вернувшись домой, Элдриан зашел на форум, попивая чай. Ему было любопытно, что происходит сейчас, ведь между событиями прошло некоторое время.

Верхнее сообщение в общей теме было о том, что игроки все еще жалуются на событие и просят разработчиков хотя бы дать объяснение, почему так произошло. Похоже, что судебные иски были остановлены собственным юридическим отделом Miracle Corp. Согласно контракту, их задача была проще, чем задача юристов игроков.

Заглянув в тему объявлений, Элдриан обнаружил, что компания действительно сделает объявление по некоторым вопросам. В частности, почему боль все еще присутствует в игре и почему мероприятие было таким суровым. Однако это было отложено до пятницы.

Элдриан

Это объявление заставило многих игроков притихнуть, однако Элдриан без труда нашел несколько тем, в которых игроки обсуждали, как они собираются отомстить.

'Похоже, они не собираются бросать это дело...' вздохнул Элдриан, расстроенный тем, что после нескольких прошедших дней они все еще так горячи.

Вдоволь насмотревшись на плохую сторону форума, Элдриан поискал более веселые сообщения. Зайдя сначала в тему рейтинга, он был слегка удивлен, увидев кучу игроков, достигших первого уровня. Он ожидал, что кому-то это удастся, но заполнение всей таблицы лидеров его испугало.

Ему было немного грустно от того, что теперь он будет отставать все быстрее и быстрее. Глядя на всех людей в списке, он был полон решимости продолжать усердно работать в игре, не желая опоздать. Он надеялся, что успеет сделать это вовремя и еще сможет войти в состав игроков экспедиции.

Увидев это, он начал искать тему, в которой кто-то из игроков мог бы похвастаться своими успехами. Ему пришлось поискать всего несколько секунд, прежде чем он нашел такую тему.

В сообщении подробно рассказывалось о том, как этот игрок пошел и спросил некоторых солдат из числа ветеранов, не возьмут ли они его в ученики. Получив отказ от большинства, он в качестве последней попытки обратился к одному из пожилых солдат, не ожидая от него многого. Этот солдат согласился, сказав, что уже не может сражаться. Однако вся его жизнь прошла в боях.

И вот этот игрок учился у этого NPC. Через полтора дня игроку удалось достичь Уровня 1. Описанная им тренировка не казалась такой уж интенсивной, скорее причина столь долгого обучения заключалась в том, сколько раз игроку приходилось применять изученные навыки.

Эти умения были не слишком сложными, просто усилители скорости и силы. С помощью системы атаки игрока направлялись либо на увеличение скорости, либо на увеличение силы. Игрок описал это как ощущение, когда движешься по течению. Пытаться отклониться от курса на самом деле было трудно, игрок даже получил небольшую травму, когда попытался изменить атаку во время удара.

Игрок также рассказал, как он изучил навык, а не только о том, что он чувствует при его применении. Он получил от NPC три модели умений первого уровня. Однако ему даже не потребовалось запоминать эти модели, он смог применить навыки, произнеся только название навыка.

Прочитав это, Элдриан почувствовал растерянность. Ему нужно было запомнить модель заклинания и научиться использовать ману. Однако этот игрок мог просто подумать несколько слов и использовать навык. Единственное, на что жаловался игрок, так это на время охлаждения каждого заклинания, а также на то, как мало дополнительного урона наносит заклинание. В то же время использование заклинания было дорогостоящим.

Однако Элдриан не считал эти вещи странными, поскольку игрок не имел никаких знаний о навыке. Поэтому игроку, естественно, потребуется больше времени и энергии для использования навыка. По крайней мере, Элдриан считал, что именно поэтому игрок испытывал это так, как он. Элдриан также чувствовал, что это связано с уроном навыка, вспоминая, как Дэйв управлял заклинанием по сравнению со статическим методом.

Элдриан был уверен, что это будет главным секретом в игре, пока игроки не достигнут более высоких уровней и уровней.

В конце игрок хотел похвастаться тем, что NPC назвал его гением. Однако в итоге он просто заявил, что все игроки будут казаться NPC гениями.

'Этот парень, по крайней мере, не дал этому дойти до конца'. прокомментировал Элдриан, закончив сообщение. Он узнал из него довольно много нового. Главное, что навыки первого уровня казались очень слабыми.

Из сообщения следовало, что прибавка к урону составляла менее 10 единиц, а игрок мог использовать только около 5 умений, прежде чем у него заканчивалась выносливость или мана.

Было еще одно обстоятельство, которое привлекло внимание Элдриана: игрок получил 5 очков силы и 5 очков конституции. Это увеличение было очень маленьким, игрок даже жаловался на это.

Однако Элдриан считал, что это было незначительно, поскольку это означало, что уровень 1. Это была лишь начальная точка. Все в мире достигали этого уровня еще до совершеннолетия. Так как же это может быть важным поворотным пунктом?

f e n v . o

Элдриан продолжал просматривать форумы еще несколько минут, после чего начал работать над одним из своих заданий, ожидая, пока он сможет войти в игру. Почти закончив задание, он оставил последнюю часть на следующий день, перекусил и забрался на кровать, чтобы снова войти в игру.

Проснувшись в своей маленькой комнате в башне, Элдриан потратил несколько минут на то,

чтобы остановиться и насладиться покоем. Выглянув в единственное окно, он посмотрел на горизонт, который был еще темным.

'Поехали!' подбодрил себя Элдриан, направившись сначала в ванную комнату, чтобы привести себя в порядок. Снимая рубашку, он понял, что все еще находится в одной из рубашек Борана. Он также понял, что не может достать здесь воду без магии. Вздохнув, он снова надел рубашку и начал подниматься по лестнице, потеряв желание принимать ванну.

Получив Дэйва, они оба направились обратно в подземелье, где Элдриану удалось сделать две попытки. Однако во время второй попытки он чуть не потерял концентрацию, едва сумев удержать части своей модели заклинания.

К счастью, ему это удалось, так как Дейв исцелял его после каждой попытки. Элдриан обнаружил, что с каждым днем эта рутина становится все приятнее. Сейчас ему казалось, что его тянут две силы. Эти две силы хотели, чтобы он шел в противоположных направлениях, но ощущение этого притяжения было вполне управляемым. На самом деле, он бы даже не назвал это болезненным, только изнурительным от перетягивания каната, происходящего в его голове.

Естественно, Дейв делал все это не ради благотворительности. Его первой целью было выяснить, есть ли различия между обычными людьми и Избранными. Но в случае с Элдрианом он не мог сделать никаких выводов, поскольку тот не был человеком. Он также не принадлежал к расе, которая действительно присутствовала в городе.

К счастью для Дейва, в башню приходили и другие игроки, но в большинстве из них он не находил ничего особенного. Естественно, он не взял их в подземелье, так как все они могли без проблем произносить заклинания 0-го уровня. В результате Дейв быстро потерял к ним интерес.

Было несколько человек со странными потоками маны, но все эти случаи относились к нечеловеческим расам. Один случай произошел, когда к нему пришел гном Избранный. Этот Избранный мог легко произносить заклинания огня и земли, с небольшим усилием справляясь с другими стихиями. Однако когда Дэйв дал ему заклинание, не относящееся к стихиям, игрок быстро не смог его произнести.

Это соответствовало тому, что Дэйв знал о гномах. Они всегда с трудом справляются с более сюрреалистичными магическими заклинаниями.

Его также посетил игрок из племени дриад, но Дэйв ничего не знал об этой расе. Обычно они были очень затворнической расой, редко взаимодействующей с людьми. Этот игрок мог легко творить стихийные и природные магии, причем заклинания природы 0-го уровня по силе приближались к его собственным, если бы он творил то же самое заклинание.

Дэйв предложил обоим плательщикам пройти обучение, но только дриада согласилась.