

На дерево залез я явно успешнее, чем до этого на забор. Дерево по форме было похоже на взрыв макаронной фабрики, так что где-то под самой верхушкой устроился я на манер гамака. Неприятное чувство в боку оказалось застрявшим ручкой между ребер кинжалом. С удивлением я выдернул его наружу:

«Ржавый нож больного бандита, физический урон: 2-6.»

Ничего себе название. Кто-то из разработчиков курит явно не табак. Я улегся поудобнее. Последняя неделя прошла как-то совсем суматошно. Начнем с того, что игра в которую я играю появилась на рынке три месяца назад. Все бы ничего, но это первая мморпг с частично виртуальным погружением. Для полной реальности не хватило каких то крох. Или же VR уже появилась, но проект завернули, не важно. Как и миллионы людей, я грезил о похождениях в придуманном мире. Но есть одно но. Для разнорабочего вроде меня, десять тысяч за устройство и пятьсот условных кроликов за подписку – просто не подъемная сумма. Я подавал заявку на альфа, бета тесты, но прошли счастливые единицы. Мне оставалось смотреть видео в сети, стримы и читать блоги. Когда было время, потому что работал я на трех работах сразу.

Пока на одну из моих заявок не ответили. Тест нового режима и обновления, подпись всех документов, приятное ложе, гарнитура на голову и спать. Да, верно, частичная виртуальность – это контролируемый сон. Вместо положенного сна, ты играешь в игрушку. Мозг вполне справляется с задачей, но отдых раз в месяц разработчики принудительно вшили в VR-гарнитуру. Вот так вот я и оказался на том всеми богами и багами проклятом кладбище. Ладно, баранов вспомнили, пора подумать о игре. Для начала, успехи за день:

Окно статуса

Имя

Доступно после первой эволюции

Раса

Младшая нежить

Титулы

Уровень

3

Класс

Скелет

НР

10 (Жизнь*10)

МР

10 (Магия*10)

Сила

1

Ловкость

1

Жизнь

1

Магия

1

Выносливость

Бесконечная

Свободные очки распределения

15

Физический урон

1-1

Магический урон

0

Достижения

Активные навыки

Название навыка

Название навыка

Нет

Пассивные навыки

Название навыка

Название навыка

Сыроедение

Имба, просто сверхкрутой перс. Люди и другие расы начинают со статками по 10 каждый и базовыми навыками. Мобам, вроде меня предстоит трудный путь. Для начала нужно определиться, куда я хочу развиваться. Быть крутым бойцом или магом? Быть так себе игроком, что-то не вызывает восторга. С хп и маной все ясно, но как рассчитывается урон не обозначено ни гайдом, ни на форумах. Скрытая формула. Как я знаю, есть еще несколько скрытых статов, как и открываемых. Какой бы не был игровой мир, но границ развития прокачки нет. Так что маги в тяжелой броне и танки в робах еще появятся в будущем. Навыки бывают двух видов, активные и пассивные, активных можно использовать всего шесть, пассивных – сколько есть. Кстати о навыках, подсветил «Сыроедение»

«Позволяет получать опыт, поедая мясо убитых монстров».

Вот и причина, почему я тогда поднял уровень. Так кем же я хочу быть? Открыл гайд по нежити, «не знает усталости», иммунитет к атакующей магии тьмы, слабые к магии света и тому подобное... Куча текста о видах нежити немного испугала сначала, но путем научного тыка, я нашел что искал, старые добрые ветки развития и талантов. Таланты не доступны до первой эволюции. Из скелета я мог стать старшим скелетом. На этом все. Немного испугавшись, ткнул в старшего скелета. Скелет воин, скелет лучник, скелет маг. Хорошо, что скелета священника нет, уже радость. Потыкав нашел ветки развития, порадовало разнообразием. Воин: Рыцарь смерти, Призрачный убийца, Страж смерти. Лучник: Призрачный снайпер, Магический скелет лучник, Владелец умертвий. Маг: Стихийный скелет маг, Скелет некромант, Призрак.

Почитал описания, кто что делает из совершенно непонятных, оказалось, что почти все под кальку переделаны с основных боевых классов других рас. Призрачный убийца – аналог ассасина, владелец умертвий – лучник-петовод... Тобишь наполовину некромант, наполовину лук. Чем магический лучник отличается от стихийного мага? Оказалось магический лучник может использовать вообще все виды магии, правда только при выстреле, а магу даны только стихии. Но согласно описанию, я понял что стихийный маг, концентрируясь на стихиях, наносит в два раза больше урона стихийными заклинаниями, и получает штраф, используя заклинания из чужих школ. Некросу – некромантское, стихийному – стихийное. Система

простая. Вот только, ну не лежит у меня душа к магам, да и лучник из меня, чувствую, будет отстойным. Не мое это. Решено, буду бить врукопашную. Кто к нам с оралом придет, по оралу и получит. В самом конце гайда новичка была приписка:

«После первой эволюции, выбранные классы получают новые варианты развития. При особых ситуациях вы можете получить скрытый класс».

И ни слова о том, что такое эволюция, и когда и как, меняются классы. Ладно, ну и черт с ним, время придет - узнаю. Когда я закрыл все окна, увидел неприятный сюрприз. Прямо под моим деревом какие-то люди устраивались на ночлег. Вот чего они тут забыли? Им деревьев мало? Огромный мать его лес психованных зайцев, и эти недотрупы решили остановиться именно под моим деревом! Одни маты на эту первую ночь в игре.

Тем временем две девушки в коже и парень в доспехах внизу расчехлили палатку, понатыкали вокруг колышков. Вокруг моего дерева засиял синим цветом полукруг, высотой около трех метров. Две девушки уползли в палатку, оставив парня торчать на улице. Тот развел костер, достал спальник и улегся рядом с ним.

Как бы бредово это не звучало, персонажи при выходе из игры – остаются спать в том месте, где вы находились. И, кажется, мне нереально повезло. Халявные килы и лут! Спустя час ожиданий, не вернутся ли они обратно, я решился.

«Лагерь игрока Тулус-Всехнагну, восстановление ОЗ и ОМ +10 в минуту, 100% восстановление усталости в час».

Ого, школоло играется, и откуда только такие деньги на игру? Хотя может родители богатые, всякое бывает. Сам Тулус-Всехнагну умильно посапывал у костра. Уровень такой же, как и у Анжи с Дарксайдом - знаки вопроса. Очевидно, что из-за разницы между нами.

Для начала я вытряхнул его из спального мешка, такая корова нужна самому. На удивление мне удалось снять с него еще и мешок. Который в игре должен был числиться инвентарем. Напялил мешок на себя, и правда, инвентарь. Новая иконка появилась в левом нижнем углу, внутри было 4 золотых монеты и куча пустых слотов. Не думаю, что Тулус ходил с пустым мешком, скорее это защита от такого примитивного воровства. Но, свою долю награбленного я получил. Запихал в инвентарь спальный мешок. Согласно тому, что я вычитал на форумах в момент запуска игры, есть два вида получения печенок с игроков, первое это кража, второе это «Что с трупа взято – то свято». Приноровившись, я со всей дури воткнул кинжал в глаз спящему латнику.

«Вы атаковали игрока Тулус-Всехнагну, уровень ??, урон 0».

Система, ты, мать твою, заживо сжигаешь, у человека в глазу кинжал по рукоять, какой еще урон ноль? Почему ноль то? Разница в уровне конечно есть, но на кинжале урон 2-6 и мой 1-1, то есть в теории 3-7 урона. Минимальную единицу то я должен был дать? И тут до меня дошло. Кляня себя последними словами, я влил десять очков в силу и пять в ловкость. Пырнул Тулуса еще раз. «Урон 4» Это не совсем системное сообщение, маленькая надпись взлетала сверху, на краю обзора. Живем. Я Джек-Потрошитель, я убивашка... Я точно его убью? Спустя минуту Тулус спал с самым мирным видом, я махал кинжалом нон-стоп, а ему хоть бы хны. Плюс он еще и лечится в процессе, регенерация и лагерь.

Если на лагерь можно забить, десять хп (хитпоинты, они же очки здоровья) в минуту я перебиваю с трех ударов, то естественная регенерация и жирная туша на мой взгляд

нивелировали усилия. Я так до утра тут ковырять буду. И вкусен мамонт, но огромен. В край обзора попал костер. Хм? А вот это интересно, забор на кладбище по мне урон проводил, когда я падал, так что физически урон он должен получить, небольшой но все же. Я схватил за ноги незадачливого нагибатора и потащил к костру. И ура, над ним начали вспыхивать значки урона, от трех до двадцати. Хорошо горит, даже поесть захотелось. В тот момент я ковырял ножиком несчастную поцарапанную голову. Минут через десять Тулус спекся. В смысле умер, и я загреб весь лут в мешок не глядя, запах прожаренной свинины сладко и раздражающе витал в воздухе.

«Вы убили игрока превышающего вас более чем на 20 или более уровней, получено достижение «Убивец окаянный (1)», получен десятый уровень, выберите класс».

Сходил за хлебушком, это кого я шлепнул то? На автомате открыл свою статистику... Выбрал воина. 40 нераспределенных очков. Три активных навыка: «Сильный удар», «Самолечение», «Удар ядом». Ура, самый большой мой страх прошел сам собой, где скелет учителя искать будет? Два первых навыка понятны, правда цифр урона и хила не было, удар ядом же по описанию вещает дот ядом на десять секунд, каждые две секунды некий урон. Ротация ударов ясна для начала: яд, удар-удар-удар, яд и по кругу. Растащил навыки по слотам доступа. Насколько я знаю, можно либо крикнуть название навыка, либо мысленно ткнуть в ячейку навыка. Ничем не отличается от работы моей статистики или меню. Вложил двадцать очков в силу, десять в ловкость, пять в живучесть. Остальное НЗ, мало ли куда, билдов под нежить нет. У всех рас есть сильные и слабые стороны. Я не знаю, нужна ли мне мана и хитпоинты пока еще.

В палатке дрыхли девушка с луком, и вторая с кинжалами. Хорошо, что палатка – это палатка, никакой защиты или чего подобного в ней не было. Девушек звали Аникейша и Кустодротер. Кажется мне, детишки-мажоры. По принципу спального мешка латника, ведьм на костер, палатку в мешок... В смысле девушек на костер. Ограбил я их на одну медную монету и около пятидесяти золотых. Богатая лучница и нищая кинжальщица. Сдается мне, что есть какой-то скрытый навык от воровства. Иначе, почему у вора или ассасина всего монетка в сумке? Тушки горели в костре, запах свинины сводил с ума, а я впечатлялся сообщениями «Убивец окаянный (3)», «Получен шестнадцатый уровень», лут не разглядывая в мешок, успею еще посмотреть. Пора ноги уносить.

Вроде все уже сотворил, времени осталось час до будильника. Костер догорает, вкусное мясо в руке... Вкуснота, получше того чем Дарксайд угощал. До меня дошло, что именно я ем. Появившееся сообщение совпало с желанием проблеваться:

«Получен опыт от «Сыроеденье», получен семнадцатый уровень».

Желание очистить иллюзорный желудок пропало, если человеческий шашлык дает опыт, это не человечина, это экспа! Двух девушек я прожарил и съел от них по кусочку по тому же принципу что и Тулуса. Эксперименты по поеданию показали, что уровень дает кусок мяса от одной тушки, дальнейшие поедания бессмысленны.

«Получен титул: Пожиратель».

Привет система... Спасибо, удружила. Как только обзаведусь именем, этот титул буду видеть все. Например Тулуса-Всехнагну звали бы Тулус-Всехнагну Пожиратель. Я встал, вес сумки был приличным, килограмм десять, но особо не мешал. Восемнадцатый уровень, сорок пять нераспределенных очков. Осталось придумать как смыться из этого лагеря. Потому что смерть Тулуса вовсе не отменила барьер вокруг лагеря. Я попробовал пинать и бить его кинжалом, но

либо урона не хватало либо кто знает еще чего, барьер висел. От безвыходности нарвал веток с кустов в пределах лагеря, спрятал все что мог в сумку и полез обратно на дерево. К своему скелетику успел привязать ветки. И перед самым выходом из игры, увидел сообщение:

«Получен пассивный навык "Маскировка»».

<http://tl.rulate.ru/book/4861/87777>