

Добравшись до поселка, Алексей вышел из игры. Выбравшись из капсулы, он принялся за интенсивную разминку. Не смотря на то, что капсулы стимулировали тело во время погружения, все равно оставалось некое подспудное чувство вялости мышц.

Размявшись до первого пота, Сай сделал звонок в местную доставку суши. Готовить сегодня не было настроения. А пока доставщик добирается до его квартиры, Алексей успеет принять душ.

Развалившись на диване, Сай открыл на визоре сайт игры и стал листать гайды, которые создали на скорую руку самые «быстрые». Разработчики поддерживали форум в тонусе, постоянно выдавая таким вот писакам различные плюшки, бонусы и т.п. В прочитанных гайдах не было ничего нового, но для Алексея они стали в некотором роде откровением. Привыкший к тому, что весь донат в шутерах крутится вокруг «декора»(внешнего вида), в ММО играх все было иначе.

Спектр услуг донат магазина был не таким уж и широким, но все эти мелочи помогли множеству не бедных игроков солидно вырваться вперед. Открыв новую вкладку с игровым магазином, Сай начал вчитываться в описания вещей и закидывать нужные в корзину для покупки. Туда отправились такие наборы как:

Набор новичка(200 кредитов):

10 мизерных зелий здоровья.

10 мизерных зелий маны.

5 мизерных шариков опыта.

1 мизерное зелье удачи.

10 слотов инвентаря.

Набор можно было купить лишь один раз за все время игры. Когда Сай рассматривал его, то статистика продаж этого комплекта летела с астрономической скоростью, а это значит, что комплект действительно того стоит.

Набор Быстрого старта(500 кредитов):

50 мизерных шариков опыта.

5 мизерных зелий удачи.

5 потрепанных свитков «Золотой Бум».

Этот набор можно было использовать только персонажам до 10 уровня и только 1 раз. Шарик опыта давали увеличение получаемого опыта на 100% в течении часа. Зелья удачи давали персонажу 1 единицу удачи на час, а свитки «Золотой Бум», увеличивали количество получаемых монет на 50% в течении часа.

Набор Гурмана(1 000):

100 Кусочков Высококачественного мяса барана(100% утоление голода).

100 Бутылок родниковой воды(100% утоление жажды).

10 кусочков кровавого мяса волка(+10 ОЗ каждые 5 секунд в течении минуты).

10 капель из магического источника(+10 ОМ каждые 5 секунды в течении минуты).

Этот набор был таким же популярным, как и набор новичка. Еда была очень важна в Доминионе, поэтому, купив этот набор можно было надолго забыть о голоде и жажде.

Набор Богатого путешественника(10 000 кредитов):

10 благословений богини фей(далее ББФ).

10 замков бога защитника(далее замки).

Этот набор советовали купить всем «донатерам», так как ББФ позволяла воскреснуть на месте смерти с половиной здоровья, а замки блокировали выпадение вещей. Как уже успели узнать игроки, замки не давали 100% шанса защиты. Еще меньше шанс защиты был у убийц игроков.

Купив эти наборы, Сай не решился покупать зелья или другие вещи поштучно. Нужно было понять, насколько полезны те, что он уже приобрел. В описании у всех стояло, что они действительны только до 10 уровня, поэтому, Саю не казалось выгодным покупать их, не удостоверившись в полезности.

После покупки нужных для повышения уровня вещей, Сай ради интереса зашел в раздел «Декор», где пользователи могли изменять свой аватар. Надо сказать, что все игроки в Доминионе были абсолютными близнецами, различаясь лишь полом и выбранным классом. Так например берсеркеры и танки были двухметровыми качками, а те же лучники и стрелки выглядели на их фоне щепками.

Для любителей индивидуальности, разработчики придумали отдельную вселенную, в которой можно было превратить своего персонажа в эталон своей красоты, одев его в красивые, но не практичные для боя вещи. Для особо ленивых придумали специальные шаблоны героев различных фильмов, сериалов и мультиков. Но, что больше всего понравилось Алексею, так это маленькая строчка в самом низу магазина: Все вещи и изменения внешности могут быть добыты игровым путем. Гениальный ход – хочешь выделять с самого старта игры – донатить. Готов потратить десятки часов на создание уникальное внешности – вперед.

Наслаждаясь доставленными суши, Сай свайпал страницы с изображениями декоративных вещей. Тратить тысячи кредитов на «внешку» ему было жалко. Даже не смотря на то, что сейчас он был в состоянии потратить пару сотен тысяч кредитов без особых проблем. Но, разработчики и пиар менеджеры не зря ели свой хлеб. Взгляд Сая зацепился за раздел с масками. Залипнув, Сай все же решился, и купил себе маску из одного старого аниме. Она

была белой, с вырезанными глазами и тонкой щелью рта, которую пересекало несколько вертикальных линий. При экипировке глаза и рот не были видны, вместо них были черные провалы. Смотрелось очень даже неплохо.

Однако, надеть маску можно было, только экипировав соответствующий предмет в самой игре. Поэтому, помимо траты 500 кредитов на «внешку», Саю предстояло еще найти себе какую-нибудь маску в игре.

Закончив с перекусом, Сай пролистал почту, которую заспамили предложениями хедхантеры из различных команд. Удивительным стало то, что большинство предложений никак не было связано с новой КС. Вместо этого, предлагали контракты на игру в Доминионе. Это еще больше подкрепило уверенность Сая в том, что он на правильном пути. Закрыв почту, выпив энергетик, Сай продолжил листать гайды и короткие рассказы игроков.

Большинство восторгалось классами мечника и мага. Эти два класса были в топах своих поселков, солидно отрываясь от других классов. У мечников был очень сильный первичный навык под названием «Проникающий удар». После получения 1 уровня, а это 10 очков мастерства, у навыка уменьшалось время перезарядки и солидно повышался урон. Монстры первых уровней не имели защитных способностей и вещей, что позволяло мечникам мгновенно убивать, отрубая головы монстрам. В то же время элементалисты, они же маги, были единственным классом, которым с 1 уровня получали два навыка – Огненный Шар и Ледяной Шар. Повысив мастерство навыков маги атаковали очень быстро и мощно. И если бы навыки не так много съедали маны, то они бы были недостижимыми лидерами по получению опыта и нанесению урона.

Игроки уже обнаружили первых боссов локаций, но пока еще никто не совершил первое убийство. Так же были обнаружены подземелья, однако войти в них можно было только после получения 5-го уровня и в команде из 5 человек. Пока что игроки достигли только 4-х уровней, но судя по тенденции, ближе к вечеру будут новости из подземелий. Не смотря на большое количество опыта, нужного для уровня, опытные игроки уверенно поднимаются по уровневой лестнице вверх.

Хорошо отдохнув, прочитав множество различных гайдов, баек, споров и заявлений гильдейских сообществ, Сай закрыл визор и отправился в капсулу. Следующей его целью было максимально быстрое получение пятого уровня.