

"Уважаемый искатель приключений, ваш персонаж создан. Вы будете перемещены в деревню-новичок 777. Желаю вам приятного путешествия".

Картина сменилась. В тот же миг Макре был перенесен к входу в деревню-новичок.

Облаченный в ветхую и поношенную рубашку новичка без каких-либо атрибутов, его фигура и внешность во многом совпадали с настоящим Макре. Впрочем, ничего удивительного, ведь этот персонаж был создан на основе данных сканирования тела игрока.

"Деревня новичков, как же я по ней скучал".

Взглянув на простую деревню позади себя, пробормотал Макре.

К этому моменту у начальной точки деревни-новичка уже собралось огромное количество игроков-новичков.

Иные бродили, любуясь окрестностями, другие пытались заговорить с прекрасными NPC, кто-то шевелил руками и ногами, изучая систему управления, а кто-то открыл чат, чтобы позвать друзей. А на лицах у всех было написано любопытство к миру Небесного Владения.

Увидев их, Макре слегка улыбнулся.

Разве не такими же были они, как и он когда-то?

Небесное Владение - первая в мире симуляционная игра от Сюрреалистического Физического Движка. Говорят, эта игра может на 100% воссоздать реальный мир. Игра не ограничивается лишь повышением боевой мощи.

Игроки могут выбирать между Жизненным или Боевым типами персонажей в зависимости от своих предпочтений.

Например, Знаменитый Охотник за Сокровищами в его прошлой жизни, который не качал уровни, а только открывал Сундуки с Сокровищами. А еще Закаленный Приятель по Добыче из Чистилища со своей неизменной лопатой да Семейный Повар, которому пришлось украсть из Драконьего логова деликатесное драконье яйцо, чтоб приготовить из него пиршество.

В Небесном Владении нет ничего, чего нельзя было бы сделать, есть только то, о чем вы не подумались!

Поглядев на эти типажи, Макре покачал головой.

С силой все это можно было приобрести, но без силы Игроки Жизни рано или поздно окажутся в рабстве у Игроков Боя.

В начале игры каждая секунда была на вес золота.

Макре быстро направился к входу в Деревню Новичков.

Изображение переключилось, и он уже появился у входа в деревню.

...

У входа в деревню было многолюдно, туда и сюда сновали люди.

"Кабаньи клыки, только что добытые в Кабаньем Лесу! Это редчайший предмет! И стоит всего две медные монеты!" - махал поврежденным клыком и кричал во весь голос мужчина средних лет в льняной одежде.

"Вас все еще беспокоит нехватка оружия? Всего три бронзовые монеты и вы станете обладателем кинжала-доски для новичков нулевого уровня, незаменимого для борьбы с монстрами!"

Каждый новичок, только зарегистрировавший своего персонажа и вошедший в игру, получал 20 медных монет в качестве стартового капитала.

"Дайте мне один!"

"И мне тоже!"

...

Макре не питал никаких иллюзий по поводу этого оружия-доски нулевого уровня. Накопить деньги на ранней стадии игры в Небесном Владении было непросто. Поэтому тратить их нужно было с умом.

Если пройти немного дальше, можно было оказаться в небезопасной зоне.

У входа в безопасную зону толпились игроки второго-третьего уровней, которые торговали предметами или искали себе отряд. Бурлящая толпа запрудила изначально просторную дорогу.

Несколько небольших подземелий, куда могли попасть новички, все еще оставались относительно сложными.

По сравнению с обычными картами дикой природы, в этих подземельях вероятность выпадения экипировки была выше, а ее характеристики были немного лучше, чем у той, что можно было найти на обычных картах.

Многие малочисленные отряды на ранних этапах игры обосновывались в таких маленьких подземельях. Тем, кому везло, удавалось собрать неплохой комплект новичка.

Наибольшей популярностью пользовались "Комплект Огненного Охотника" и "Комплект Серебряного Стража".

Этих комплектов было достаточно для удовлетворения требований к характеристикам обычных игроков первых десяти уровней.

...

"В Кабаньем Лесу собирается группа, 1 ищет 3"

"Воин со щитом новичка. Присоединяйтесь для похода в Лес Демонических Деревьев!"

**\*\*Магический урон 28. Огненный маг, гарантированно надежный урон!！\*\***

**\*\*Офигенно, 28 магического урона? У меня всего 16. Ну да ладно, так получилось, что в нашей команде просто не хватает сильного ДД.\*\***

**\*\*Большой Босс, большой Босс, возьми и меня.\*\***

**\*\*Извините, у нас уже полный набор.\*\***

Человеку оставалось лишь уйти, опечаленному.

В этом месте постоянно происходили подобные диалоги.

МакРей, многие годы проведший в одиночестве, вспомнил свой недалекий взгляд, когда в своей прошлой жизни он впервые вошел в Божественный Домен. В этот момент его беспредельно тяжёлое сердце, давно отполированное непостоянством мира, испытало на самом деле чуточку тепла.

Но МакРей все еще не был готов остановиться. У него было, куда идти. Затем он надел новичковую шляпу и быстро пошёл вперёд.

...

**\*\*Эй, друг впереди, какой у тебя класс? Мы готовимся войти в подземелье уровня приключений - Вечный Лес. Нам все еще не хватает одного члена команды. Тебе интересно?\***

**\*\*Нет...\*\***

МакРей хотел отказаться, но внезапно всплыло отдаленное воспоминание о Лесе вечности.

**\*\*Хорошо, я класс поддержки.\*\***

МакРей окинул взглядом членов этой команды и спокойно ответил.

**\*\*Класс поддержки!? Ха-ха, это прекрасно, нам как раз не хватает члена команды поддержки.\*\***

**\*\*Все в сборе! Давайте заходите!\*\***

Человек, кричавший, был лидером этой временной команды, Билл.

Боевой класс с гибкостью: Вор.

**\*\*Как мы будем делить предметы после битвы с боссом?\***

Взглянув на человека перед собой, МакРей не торопился присоединиться к команде, а спросил небрежно.

**\*\*Чувак, мы еще даже монстров не бьем, а ты уже думаешь о том, как делить снаряжение. Я буду заманивать монстров впереди и убивать их. Всё, что тебе нужно делать, это помогать мне перекрывать основную позицию... Если я возьму крупное, ты берешь мелкое\*\*, - сказал Билл с некоторой гордостью.**

<http://tl.rulate.ru/book/61411/3815850>