

- Воздержусь, - отрезал я.

- Ну, в магах так-то тоже имеется своя собственная романтика, - догадался Давид, одобряя моё решение.

- Ладно, собрались! Пора бы нам, наконец, найти поляну для лагеря, да еще и чтобы другие игроки не сумели нас найти, - скомандовал Ральф.

Ральф был нашим неофициальным лидером, никто не жаловался на подобное – у него были все нужные для этого качества. Если быть честным – то он, наверное, и сам не знал, что мы приняли его в качестве нашего главара, но он этого действительно заслужил, хотя-бы то, что именно он стал тем, кто инициировал создание нашей небольшой группы уже что-то да значило.

Правильно ли мы поступаем или же наш сектантский внешний вид вообще не играл бы роли в поход в город... мы хоть и задумывались над этим, но старались уводить эти мысли как можно дальше, стараясь насладиться игрой именно в таком виде, в котором она сейчас.

«А я и забыл, что игрой можно наслаждаться...»

Именно. Последние года я только и делал, что старался вырвать последние деньги из моей прошлой игры, а тут же всё было почти что настоящим. И половины дня не прошло с момента нашего знакомства, а ощущения были словно мы дружим вот уже всю жизнь. Вроде и сражений никаких толком не было, вроде и ничего особого не сделали – но интерес всё равно превышал все ожидания, что ранее испытывал к игре.

«А всё потому, что за экраном монитора люди не ощущаются»

Моя любовь к играм образовалась как у всех подростков, но в отличии от других – меня не присягали. Родители смирились в тот самый момент, когда я сумел показать им что не дурака валяю, а работаю. Убедил их в то, что время другое, убеждал и себя в том, что это моё будущее, да и скорее всего будущее всего мира, хотя на самом деле - полностью загубил свою жизнь.

Игры не вечны, да и из меня вышел просто хороший игрок в мморпг(Массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра) но в отличии от киберспортсменов – на всю жизнь заработать я не мог.

Через час совершенно не скучного поиска открытой поляны, мы наконец нашли подходящую, после чего каждый так и норовил показать свои знания, но в итоге самый большой толк всё равно произвели Ральф и Стас, которые в итоге сделали больше остальных в несколько раз.

К счастью, упрощенная система получения опыта в Change Online позволяла получать очки не только за убийства, но и за различные действия – правда, с каждым уровнем требуя всё больше. Стоило кому-то просто разжечь костер, как тут же ему прибавлялось +1 к опыту, что обрадовало каждого члена группы.

«Кстати, я так и не распределил начальные очки характеристик» - вспомнил я о том, что игрокам с первого уровня выдавалось 10 очков, позже с уровнем прибавляя по 5.

Слегка стукнув указательным пальцем по лбу, я открыл окно информации персонажа, распределив наконец свои горе очки.

Дзынь

Окно Информации.

Имя: Алан

Мана: 90 Статус: Здоров.

Выносливость: Полон сил.

Уровень: 1. Прогресс опыта: 7/100

Характеристики:

Сила: 8(+3) Ловкость: 7(+2)

Восприятие: 6(+1) Ментальные навыки: 9(+4)

Вера: 1. (новое)

Свободные очки характеристик: 0

Способности: -

Навыки: -

Решил я раскачивать всё без особого разбора, в приоритете на ментальную силы – всё-таки я мечтал стать кем-то вроде боевых магов, что могут сражаться в любых условиях. Но вот беда – по словам beta-тестеров, жизненный боевой опыт очень сильно влиял на воинский потенциал игрока и, хоть мышечную память аватара нужно будет развивать с нуля, но то, что в голове стереть невозможно.

<http://tl.rulate.ru/book/8820/168984>