

"Имя не определено. Прежде чем продолжить, пожалуйста, укажите свое имя."

Слова появляются передо мной, проплывая в поле моего зрения. Фон отсутствует, но я без проблем читаю их.

Круто, в конце концов, я могу создать своего персонажа. Или, по крайней мере, выбрать имя. Пока нет никаких

признаков меню или возможности выхода из системы.

"Пандора", - шепчу в ответ. Я знаю, что это не оригинально, но я пользуюсь им с детства.

Папа рассказывал мне этот миф, но версия, которую он рассказал, отличалась от общепринятой. По его версии, Пандора принесла в мир все хорошие вещи и поместила их в вазу, чтобы сохранить. Однако однажды в её жилище прокрался дурак. Он уронил вазу, и крышка слетела. Потом он ее конечно закрыл, но за то время, что она была открыта, почти все хорошее улетучилось.

Все, кроме надежды.

Ваза Пандоры содержала надежду для всего человечества. Даже когда все остальное добро в мире исчезло, надежда сохранилась. Я, конечно, читала другие версии о том, что ваза Пандоры таила в себе всевозможные неприятности, но мне все равно больше нравится версия папы.

"Имя принято. Уровень слияния - 1. Совместимость интерфейсов подтверждена. Оценка базовых атрибутов Древней завершена. Совместимость: 93. Дополнительные очки характеристик, доступные благодаря высокой совместимости: 53. Требуется их распределение для продолжения слияния".

Когда я заканчиваю читать текст, он исчезает, а на его месте появляется прозрачное окно. В течение нескольких секунд оно мигает, прежде чем странные символы заполняют таблицу, которую я не могу прочесть.

Неужели... я только что получила таблицу персонажа на неправильном языке? Ого... Разработчикам действительно придется это исправить. Забавно, потому что я не думаю, что узнаю какие-либо из этих символов. Это не кандзи и не мандарин. И уж точно не английский.

Тем не менее, это почти похоже на окно статуса персонажа, которое я пыталась вызвать. Только не на каком-либо языке, который я когда-либо видела. Затем окно снова мерцает, символы переключаются на английские слова, по одному за раз. Как только это происходит, слева отображается оценка моих качеств. Сами атрибуты кажутся в основном правильными, за исключением....

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Сила: -20

Телосложение: -3

Ловкость: 12

Выносливость: 5

Интеллект: 53

Дух: 35

Восприятие: 18

Решительность: 11

Очки слияния: 53

Какого черта? Я уверена, что не настолько умна. Плюс, отрицательные качества? Значит ли это, что, если ноль — это средний показатель, что я на двадцать пунктов ниже среднего? Или на меня наложен отрицательный эффект? Что происходит? С другой стороны, у меня есть 53 очка. Если увеличение происходит один к одному, стану ли я безумно сильной, если вложу все очки в силу?

Пока я борюсь с искушением вложить сразу все очки куда-нибудь, переключаю свое внимание на правую сторону панели, где вместо характеристик перечислены мои ресурсы.

## РЕСУРСЫ

### Здоровье

Всего: 14/14, Бонус: [-3.5], Восстановление: (7/день)

### Выносливость

Всего: 35/35, Бонус: [1.8], Восстановление: (18/день)

### Мана

Всего: 153/153, Бонус: [15.6], Восстановление: (100/день)

### Концентрация

Всего: 124/124, Бонус: [9.1], Восстановление: (73/день)

## РЕСУРСЫ МАТРИЦЫ

Аспект

Всего: 38/38, Бонус: [3.6], Восстановление: (24/час)

Здоровье, выносливость и мана довольно стандартны, но что такое концентрация и аспект? Что такое ресурсы матрицы? Неужели я начну видеть строки кода? И для чего нужны эти бонусы?

Вложить очки характеристик очень просто – достаточно просто захотеть увеличить или уменьшить их. После небольшого эксперимента я убедился, что каждое очко слияния дает одно увеличение характеристик. И я не могу уменьшить свои характеристики ниже их начальных значений. Я попыталась вложить все очки в Интеллект, но выше ста пунктов увеличить его не могла.

Пока я возилась с очками слияния, заметила, что мои характеристики влияют на ресурсы, но не совсем так, как могла бы ожидать. Например, повышение Решительности увеличивает Концентрацию и Ману, но при этом еще почему-то увеличивает запас Здоровья.

Я решаю попробовать вложить очки в Силу, чтобы проверить, чувствую ли я себя сильнее, но не замечаю никакой разницы. Решив, что это требует проверки, я хватаю камень, лежащий в траве неподалеку. Взяв его, я перераспределяю десять очков в Силу, а затем слегка подбрасываю его в воздух. Затем я пробую вложить все пятьдесят пунктов. Ничего.

Поэтому нахожу неподалеку еще один камень. Они оба примерно одинакового веса, поэтому я бросаю один просто так, а другой - вложив все пятьдесят три очка в Силу.

Одинаково плохо, камни едва долетают до края поляны.

Думаю, они увеличивают только характеристики моего персонажа, что радует. Или, может быть, они начнут действовать только после того, как я подтвержу свой выбор. Это... было бы логично.

Не успела я продолжить просмотр характеристик, как меня прервал знакомый голос, позвавший меня по имени.

- "Алексис? Это ты? Где мы?"

Обернувшись, я вижу Джоша стоящего с прижатыми к груди руками и смотрящего прямо на меня. Его темное лицо скривилось, когда он сфокусировал на мне свой взгляд. Он здесь без своей банданы, поэтому его вьющиеся черные волосы падают прямо на глаза. Я в принципе редко вижу его, даже несмотря на то, что мы уже много лет живем по соседству, совсем не это привлекает мое внимание. Потому что на Джоше самый роскошный банный халат, который я когда-либо видела.

Я, конечно, хочу сразу ответить на его вопросы, но замираю на пару мгновений пораженная тем, какой великолепно розовый у него халат. Я никогда бы не подумала, что у Джоша есть такой халат. Да и вообще у кого угодно. Единственные наряды, в которых я видела его раньше, это черный плащ с такими же черными очками, черная шапка и камуфляжные штаны. Либо джинсы с футболкой, в которых он выходит в сад, но все равно черные.

И этот халат не просто розовый. Он украшен кружевом на манжетах, а по рукам и плечам струятся вышитые розы. На самом халате так же изображены розы, все они растут откуда-то с задней стороны халата. Воротник белый и очень пушистый, на нем вышиты маленькие травинки. Но самое лучшее? Самое лучшее то, что это определенно его халат. Я вижу имя, вышитое над левым нагрудным карманом.

- "Эмм Алексис, это ты?" - обращается он ко мне. Неудивительно, я так сильно зависла, рассматривая его великолепный халат, что не произнесла ни слова.

Подумав, я пытаюсь ответить. - "Точно, да. Извини. Это я. Я думаю, что.... Я думаю, что мы находимся в игровом мире под названием "Инициатива Древних". У меня было приглашение на тест игры, поэтому я здесь. Но я не совсем понимаю, что ты здесь делаешь?". -

- "Если только ты тоже не подписался на участие в тесте", - добавляю я после минутного раздумья. "И прежде, чем ты спросишь, я не знаю, как я сюда попала. Клянусь, я заснула на своем диване. Следующее, что я помню, — это то, что я проснулась тут на поляне, с солнцем, бьющим своими лучами мне в лицо, как в старой скандинавской сказке". -

Хотя тот факт, что нас похитили, не может не вызывать беспокойство, но в тоже время меня успокаивает тот факт, что здесь есть интерфейс и что у меня есть мана. Мана означает заклинания. В такой реалистичной игре заклинания должны быть просто потрясающими. Кроме того, если нас похитили, то мы далеко от моей матери и моего внезапного финансового кризиса.

Для меня это может быть важной причиной. Хотя, возможно, и нет.

Ну если только совсем чуть-чуть.

- "В любом случае, ты уже выяснил, какие у тебя начальные характеристики? Я думаю, что сосредоточусь на показателях, связанных с умственными способностями, мои физические показатели просто ужасны, честно говоря." - говорю я, прежде чем снова сосредоточиться на своем статусе.

- "Алексис, о чем ты говоришь? Я записался на экстремальную программу подготовки к выживанию в дикой природе от фирмы с названием "Инициатива Древних", а не на какую-то игру! И без обид, но я не могу представить, чтобы ты записалась на тренинг по выживанию. Не говоря уже о том, чтобы пройти отбор и попасть в список кандидатов, допущенных к тренировкам экстремального уровня". К концу своей речи Джош практически задыхается, возвращая меня к реальности.

Подождите, что? Они помимо игры еще и проводят тренировки по выживанию? Хотя, думаю, даже если это игровой мир, он достаточно реалистичен, чтобы можно было проводить тут подобную программу. Я определенно чувствую, что нахожусь на улице. Воздух даже немного прохладный. Если бы мы не находились под солнечными лучами, я бы сейчас точно замерзла. Интересно, могу ли я создать огонь, чтобы согреться? Джош как-то странно на меня смотрит, ну это может потому, что не отвечаю ему слишком долго.

Снова.

Обычно это Джош смотрит на меня, а потом долго молчит. Теперь, когда мы вместе проснулись на поляне в такой домашней одежде, он смотрит на меня по-другому, как будто теперь я взрослый человек, а не просто соседский ребенок. Ладно, может, и нет. Кроме того, наша одежда, вероятно, совсем не та вещь, на которую стоит тратить столько внимания.

Но.

Боже. Мой.

Он такой розовый.

- "Алексис, - шепчет Джош, глядя на меня, - Что это за игра, как ты ее назвала?" Его голос становится еще тише, а он сам медленно опускается на траву.

Как будто если он сядет, то это поможет ему спрятаться в этом халате от реальности.

- "Я не уверена, что много знаю. Разработчики не были очень откровенны с.... кандидатами..." - резко замолкаю, когда вижу, что стало причиной тому, что Джош так резко перешел на шепот и сел. Его поведение, вероятно, более оправданно, чем мое.

Учитывая, что я просто стою, уставившись с открытым ртом, я не задаю очень высокую планку. Но по крайней мере, я не кричу.

Недалеко от нас, во всем своем пернатом великолепии, стоит чертов динозавр. Один из тех, очень больших, высотой с пятиэтажный дом, который питается листьями.

Большим количеством листьев.

Возможно, всеми листьями, что здесь есть.

Я думаю, такие динозавры называются "о-мой-бог-огромный-завр".

Или что-то в этом роде. Его гигантская шея медленно двигалась вперед за все новыми порциями листьев, и благодаря этим движениям все его тело покрытое величественными перьям так же медленно протискивалось сквозь нижние ветки.

Внезапно поведение Джоша, пытающегося изобразить розовый куст, приобретает для меня гораздо больше смысла. Но это же пожиратель листьев. Конечно, мы в безопасности? Если только он не начнет идти к нам, конечно. Тогда мы станем блинчиками.

Или если он очень любит лакомиться розами. Да, да.

Я жду и наблюдаю за гигантским пернатым динозавром целых полторы минуты, прежде чем решаю, что мы в безопасности и он не собирается нас топтать. Я основываюсь на том факте, что он медленно удаляется от нас, ест только верхушки, обгладывая все большое количество деревьев.

Повернувшись к Джошу, я вижу, что он переводит взгляд с меня на динозавра и обратно. Когда он замечает, что я смотрю на него, встает во весь свой почти двухметровый рост. Что, по сравнению с моими скудными 154 см, делает его почти таким же высоким, как дино.

Я смотрю, как он уже открывает рот, чтобы начать говорить, но внезапно Джош закрывает рот так ничего и не сказав, и лишь пристально куда-то смотрит. Поворачиваюсь и машинально делаю шаг назад, чтобы посмотреть и оценить, какую новую угрозу он обнаружил. Все, что я

вижу, это стоящий вертикально камень, который ярко светится.

Хотя это выглядит круто, камень со светящимися рунами, но мне не терпится вернуться к своему листу персонажа.

Стараясь быть вежливой, я спрашиваю: - "Ну что, все в порядке? Этот динозавр явно не собирается нас есть, поэтому я бы хотела заняться своими характеристиками, прежде чем мы приступим к тренировкам".

Таким образом, я решила дать ему знать, что я сейчас делаю и все такое.

Выждав целых две секунды, ладно, одну секунду, я воспринимаю его отсутствующий взгляд и тишину вместо ответа как согласие, и снова смотрю на свои характеристики.

Все это время я не обращала внимания на то, что окно характеристик автоматически исчезало, когда я переставала акцентировать свое внимание на нем, и не загораживало обзор, когда я переставала смотреть на него. Удобная функция. Я определенно оставлю положительный отзыв разработчикам о такой удобной функции.

<http://tl.rulate.ru/book/89667/2874439>