

На улицах было шумно. Настроение праздничное, от различных ароматов еды у кого угодно заурчит живот. Виртуально или нет. Уличные лотки, продающие всевозможные вещи, торговавшие о цене.

Дети бегали вокруг, играя во всевозможные обыденные игры. Казалось, это была любая оживленная улица в пригороде.

Затем, без предупреждения. Киро внезапно появился посреди улицы. Он был абсолютно голым в этой белой комнате, поэтому инстинктивно спрятал свои вещи. Когда он заметил, что теперь полностью одет, то почувствовал облегчение. Никто не обратил внимания на его внезапное появление, что стало напоминанием о том, что это игра, а все они - NPC.

Погода была прекрасной, воздух мягко касался волос и кожи Киро. 'Не слишком ли это реалистично?' подумал он про себя. Он был в рваных матерчатых доспехах для начинающих, у него не было оружия. Это было странно, потому что он должен был получить хотя бы посох для начинающих.

Он был уверен, что другие классы что-то получили. "Система, где мое оружие?"

Дзинь!

[Вам нужно купить ее. Такие классы, как лучники, маги и мудрецы, получают броню только в начале].

Киро заметил, что это был не тот же голос, что и раньше. Он был рад, что эта грубость была только на этапе создания персонажа.

Киро проверил реакцию на эту игру и головной убор, он послал в мозг команду сжать кулаки, и это сработало. Он прыгал, крутился, кричал. Все работало почти так же, как в реальной жизни. Была секундная задержка, но она была настолько незначительной, что едва заметной. Киро был слишком взволнован! Отсутствие оружия он задвинул на задворки сознания. 6

Он впервые играл в эту игру, и уже был одержим ею. Интерфейс был совсем не удобным для пользователя, так как он хотел добавить Хиро, но не мог найти ничего, что подсказывало бы, как это сделать.

"Система, как мне искать кого-то в игре?" сказал он, пробуя свои силы.

[Кого вы хотите искать?]

Голос ответил ему в голове, а не снаружи, как это было бы в мире. Это заставило его подпрыгнуть и оглядеться. Когда он понял, что это было, он вздохнул.

"Хиро", - просто сказал он.

[Найден, хотите ли вы добавить гнома Хиро в список друзей?].

'Он выбрал расу гномов? Я был уверен, что он выберет эльфа. Но это неплохая идея, хотя гномы не умеют так хорошо сражаться, они крепкие танки. Я буду наносить урон, а он будет танком, нам нужен только священник для лечения, и наша партия будет править". Киро был уже так далеко в будущем, что не думал ни о чем другом.

Более того, гномы были ремесленниками. Он изготавливал оружие и доспехи. Алхимия также

была частью сделки, для зелий и всего остального. Он мог продавать их.

Он будет продавать оружие, а я - информацию. Мы станем богатыми. Хахаха", - подумал Киро, радуясь. Он совсем забыл о неудаче, о том, что, возможно, находится в альтернативном мире.

"Да, пожалуйста!" ответил он системе.

-----

На другом конце города. Там можно было увидеть гнома, бесцельно прогуливающегося с разинутым ртом. Он наслаждался видом и реалистичностью всего этого. Он не мог поверить, насколько это было удивительно. Этого было достаточно, чтобы назвать его вторым миром!

"Интересно, почему Киро еще не закончил создание персонажа? Это было довольно просто, я никогда не считал его тугодумом". подумал Хиро.

"Ну, система действительно пыталась спорить со мной о выборе гнома. Может, он в такой же ситуации". пробормотал он.

Затем он решил пойти на тренировочную площадку для новичков. Возможно, это был его первый раз в игре, но даже он знал, что здесь должно быть что-то, что поможет новичкам окрепнуть.

ПУСТЬ НАЧНЕТСЯ ПУТЬ К ТОМУ, ЧТОБЫ Я СТАЛ БОГОМ МАСТЕРСТВА! Он внутренне вскрикнул.

"Но как попасть на тренировочную площадку для новичков? Зачем они вообще сделали этот чертов интерфейс таким сложным для навигации!"

"Карта! Мне нужна карта!" крикнул он, не ожидая, что что-то произойдет. Но на экране появилась карта всего королевства, часть за пределами деревни новичков была закрашена серым цветом. Тогда он попросил указать более конкретное место, и карта показала ему, где находится территория.

Он проклинал себя за то, что сказал, что в системе трудно ориентироваться. Выкрикивать команды было довольно удобно в любом деле.

Как раз в тот момент, когда он собирался войти на тренировочную площадку, система выдала новое уведомление.

[Дреки, Киро желает подружиться с тобой, ты согласен?"].

Наконец, "да!".

Вскоре после этого Хиро позвонили: "Где ты?".

"Я собираюсь войти в тренировочную площадку для новичков".

"Нет, не заходи пока. Иди в кузницу и возьми несколько квестов. Как только мы получим 5 уровень, мы сможем войти в Лабиринт ранга D. Они доступны только в деревне новичков".

Звонок прервался прежде, чем Хиро успел спросить его о чем-либо. Он глубоко вздохнул и решил довериться своему другу. Он посмотрел на карте, где находится кузница, - она была на краю деревни, как раз там, где он был. Он пробормотал проклятие.

В Асгарде не было транспорта, у вас либо есть навык путешествия, который переносит вас из одного места в другое, кристалл возврата, которые встречаются крайне редко, либо вы идете пешком. Так он и сделал - пошел пешком. Передвигался по оживленным улицам, проголодался от запаха и вида виртуальной еды. Жаль, что у него не было денег.

Наконец он добрался до кузницы. Мастерская совсем не впечатляла, и он не надеялся, что здесь он станет сильнее.

Он осторожно постучал в дверь: "Алло?".

Изнутри слышался голос, как бы говорящий: "Войдите". Однако Хиро не уловил этого, не уловил, что сказал голос, и постучал снова. Дверь распахнулась, по другую сторону стоял гном. Вид у него был раздраженный.

"Конечно, это мой родственник, у тебя что, воск в ушах, зеленорожий?" прорычал мужчина. Он был такого же роста, как и Хиро, его борода была длинной и рыжей, он был лысым!

Хиро просто стоял там, крайне удивленный тем, насколько реальным все это казалось. На секунду он забыл, что это игра, но тут же вышел из ступора.

"Пожалуйста, возьмите меня в подмастерья. Я хочу научиться ремеслу". Он сказал это так резко, что гном в свою очередь был потрясен.

Старый гном фыркнул и повернулся, по крайней мере, он не захлопнул дверь перед его лицом. Это был хороший знак. Он вошел внутрь, помещение действительно было довольно маленьким, мрачным и жарким. Было трудно даже дышать.

-----

Хиро пошел на другую сторону, к старосте деревни. Когда он пришел туда, на лице старосты было обеспокоенное выражение.

"Здравствуйте, шеф, что я могу сделать, чтобы облегчить ваши заботы?".

Шеф посмотрел на него. Он не верил, что ребенок может быть полезен. Он считал его слабым, но он был героем, избранным богами, наверняка в нем было что-то особенное.

"Малыш, заботы этого старика тебе не по плечу".

Значит, играет не по правилам? "Этот парень может выглядеть слабым, но он искусен. Было бы стыдно не использовать героя, посланного самими богами".

Вождь бросил на него секундный взгляд, вздохнул и начал: "Деревня подверглась нападению и террору со стороны горных уток. Мы молились богам, и они послали тебя, героя. Пожалуйста, убей их всех и сделай мою деревню местом, где больше нет страха", - торжественно сказал вождь.

Дзинь!

[Mountain Duck Quest: вождь доверил вам охрану своей деревни. Убейте 100 горных уток и сделайте деревню снова безопасной, и вы будете хорошо вознаграждены.

Рейтинг: F

Неудача: ваши отношения со всеми NPC, обладающими властью, достигнут отрицательного числа

Вы согласны?]

"Я согласен. Я сделаю все, что в моих силах, шеф, будьте уверены". сказал Киро.

Он вышел, он знал, что не может просто так выйти в поле, у него не было оружия. Он не выучил ни одного навыка боевых искусств, так что он был скорее подсадной уткой, чем горной уткой. Он решил сначала взвесить свои возможности, он был рад, что у квеста не было таймера.

"Окно состояния"

Имя: Киро

Уровень 1

Раса: Дреки

Класс: Мудрость 3

Подкласс: -

НР: 50/50

МР: 50/50

Атака: 30

PDEF: 20

Сила: 5

Жизнеспособность: 5

Ловкость: 5

Выносливость: 5

Интеллект: 5

Экипировка: рваные матерчатые доспехи.

Навыки

Владелец посоха 3

С посохом вы можете делать то, что многим не под силу. Умение дает вам на 20% больше урона.

Мудрецы начинали с 5 по всем атрибутам, поскольку для них главное - баланс. Другие классы зависели от того, в чем они преуспели. Каждое повышение уровня давало 10 AP (очков атрибутов) и 5 SP (очков умений) в первом квесте. После этого каждое повышение уровня дает 3 очка.

'Тогда, может, пойдем ловить квесты на этой оживленной улице?' Это был его план, чтобы заработать денег и набраться сил. Ему нужно было и то, и другое, а если и то, и другое - еще лучше!

Каждый NPC может давать квесты. Это может быть принести им воды или что-то банальное, просто нужно знать, как с ними разговаривать.

<http://tl.rulate.ru/book/90197/2974347>