Глава 75 - Значимая игра.

В это время года некоторые звери становятся очень агрессивными. Оно и неудивительно, ведь чтобы пережить долгие холода требуются существенные запасы провианта. Будь то запасенная еда или подкожный жир, а чем ближе холода тем острее необходимость сделать запасы.

У охотников выработаны свои методы по борьбе с чудовищами.

Все это вырабатывалось годами и десятилетиями, как охотниками в диких землях так и учеными. Обмен информацией, эксперименты - все шло на благо человечества. Любая, даже самая незначительная деталь могла сыграть свою роль.

Так например, алхимики внесли огромный вклад в решение проблемы с чудовищами и речь не только об усилении и прокачке магов или создании оружия. Речь о ядах, и не просто ядах, а самых разных и специфичных видах отравляющих смесей, а также способов их доставки.

В период, когда звери становятся менее придирчивыми, и как следствие неосторожными во всем, что касается пищи, это открывает возможности к их мягкому устранению. Как правило, для каждого вида зверей приходится изготавливать собственную ловушку. В одних случаях, это зерно вымоченное в токсичной дряни. Яд, уходит в жировые ткани и оседает в них, а весной когда жир истощается, токсины попадают в кровь и травят ослабленный спячкой организм. Если зверь выживает, то просыпается очень ослабленным. Хищникам, подкладывают отраву внутрь падали, которую зверь жадно глотает кусками. Вот тут яд действует гораздо быстрее, чем в прошлом случае, но все равно ему требуется несколько часов, чтобы всосаться в ткани и только тогда он начинает действовать парализуя жертву и останавливая ее сердце. Такие звери чаще всего становятся жертвами сородичей или просто замерзают насмерть. Есть ловушка из острых металлических крючьев, которые раскрываются под действием пищеварительного сока и блокируют собой проход в кишечнике. Металл создается ремесленниками, а потому выдерживает даже едкую кислоту. Зверь не может больше питаться, так что не сможет пережить зиму. Еще, охотники помещают в куски мяса бомбы. Те срабатывают либо в желудке, если зверь большой и проглотил кусок целиком, либо взрываются во рту, опять таки нанося сильные увечья в период когда особенно важно питаться очень плотно.

И таких хитрых способов масса.

Охотники, старались разместить достаточно ловушек, чтобы подкосить популяцию тварей, а также свести к минимуму число тех, кто проснется весной.

Наибольшая сложность - это добраться до нужной области, где и требуется разместить ловушки. Большинство тварей имеет четкие границы своей территории, за которые они не выходят, во всяком случае без веской на то причины. А если некто решится на подобное, то ему предстоит встреча с хозяевами этой земли. Охотники, воспринимаются чудовищами, никем иным как вторженцами или вконец обнаглевшей едой.

Военная техника с охотниками на борту, преодолевает большие расстояния по проложенным, разведанным маршрутам. Где поближе, ловушки размещают быстро, садятся на технику и едут дальше. Но в ряде случаев, приходится слезать и двигаться пешком. Порой, группе требуется несколько дней, чтобы обойти нужные места и выйти к машинам. Немалая доля времени в этом случае, тратится на ночевку. Двигаться в кромешной тьме, в период когда звери особенно голодны - идея не самая лучшая.

Кстати, позже - когда ловушки сделают свое дело, группы двигаются по этим же маршрутам, чтобы собрать ресурсы с монстров и добить выживших. Конечно, их могли сожрать другие

звери, в том числе мелкие, но зачастую людям все еще есть что собрать, даже если это обглоданный скелет. Когти, клыки, зубы, копыта, те же кости, шерсть – многому можно найти применение, в зависимости от вида разумеется. А в норах, берлогах и гнездах порой можно отыскать не только уязвимый молодняк, но и магические ресурсы. Так что это суровое время для людей, еще и период сбора урожая.

Шурх... шурх...

Снег похрустывал под ногами при каждом шаге. Сквозь белый покров проглядывала желтая трава и ветки кустов. Пока еще не очень холодно. Не все звери мигрировали в теплые края или завалились в спячку. Многие бродят в поисках пропитания.

Командир группы Эдди, молча смотрел на своих подчиненных, которые с улыбками и шуточками занимались обустройством лагеря.

Обычно все проходит куда проще. Она ставят мины и прочие ловушки. Затем укрепления и магические чары для защиты, а в лагере палатки. Но сейчас, тут велась настоящая стройка.

Мужчины рубили деревья, из которых потом строили простые домики. Обычное зимовье. Добротное, прочное, устойчивое к непогоде, а если топить печь еще и теплое даже в лютый мороз.

Помимо этого, охотники ставили простые ловушки из падающих бревен или копали ямы с кольями в них. Неподалеку, молодой парень разделывал пойманного зайца, а рядом горит костер с кастрюлей, в которой этого самого зайца сварят.

Раньше, подобное можно было увидеть разве что на тренировке, но сейчас это смотрится необычно. И причина всем известна. Форест.

Со время выхода, она заинтересовала и подарила столько впечатлений, что желающих отправиться в долгий рейд в дикие земли стало на порядок больше. Охотники хотели воплотить все то, что видели в игре. Строительство, создание оружия, размещение ловушек и все остальное. Достаточно привести магов хоть в голый лес, так они и там найдут чем заняться.

Большинство их работы скорее выходит бесполезным, но только не для самих магов. Еще во время игры, у них активно росла магическая энергия, а также прокачивались разного рода навыки, но что интересно – в диких землях, этот рост продолжился. Немало народу продвинулась в своих рангах, прямо во время сбора ресурсов или стройки. А ведь обычно переход в следующий ранг проходит после боя или приема магического ресурса. А тут, обычная работа но зато какой эффект.

Эдди сам видел, как охотник затачивая и метая самодельные копья, внезапно прокачал свой навык и теперь орудует боевым копьем на порядок лучше. Это со стороны кажется, что все это выглядит тупо. Мужик точит палку и бросает ее, при том что у него есть отличное копье изготовленное ремесленниками. Или стройка стены из камней, ну от какого зверя она может защитить? Но после ее завершения, охотники ощутили не только чувство удовлетворения, но и всплеск магической энергии в своих телах. Один из них, ранее выдававший слабые огненные всполохи, теперь способен кастовать нормальные пламенные стрелы.

Если раньше Эдди опасался, что новые игры могут сделать магов излишне самоуверенными, то сейчас был спокоен. Форест учил охотников осторожности.

Все же побывать в шкуре обычного человека, в очень опасном окружении – делает свое дело.

Это хорошо, что на вылазках люди стали заготавливать больше снаряжения и строить укрытия. Хотя, есть и минусы. Прежде всего – подобные действия занимают время. Продолжительность рейдов возросла. Недовольных не так много. Большинство такое положение дел устраивает.

Сколько это продлится, Эдди не знает. Возможно, до новой игры.

- «А я и не знал. Слышал, что Форест создала дочь Айсбернов. Они это на каждом шагу говорят» - охотник

- «Игра вышла из под ее руки, но создавали ее трое студентов Норквеста. Говорю тебе, дочь командира вложила туда немало труда, так что будь благодарен» - второй охотник

- «О, я ни разу не пожалел, что купил Форест. Кто бы мог подумать, игра-выживание. Хех, я и подумать о таком не мог. На сложном режиме еще не прошел пока только на легком» - охотник

- «Подходи к этому основательно, поверь мне – не пожалеешь» - второй

- «А если игру создавали трое то...» - первый

- «Каждый из них создает игры, но Форест их первая совместная. Жду не дождусь, когда они сделают что-то новое» - второй

- «А я жду Титан Квест. Он сегодня выходит. Когда вернусь из рейда, сначала порадую жену, а через два дня как устану, приступлю к игре» - третий

К Эдди подошел связист.

- «Пришли данные со спутника. В четырех километрах к югу мигрирует стая рогатых волков. Двигаются на восток. Через семь часов дойдет облачность, спутник нам не поможет» - связист

- «Выставим приманки южнее и двинемся на север. Не нужды истреблять всю стаю, нам хватит проредить ее» - Эдди

...

Амелия начала стрим до того как игра станет доступной.

Ожидающих набралось неприлично много. Да чего уж, такого числа зрителей на канале девушки не было никогда прежде. Для этого особого дня, она нанесла макияж и одела новое платье, чем-то похожее на греческую тунику.

3...2...1...

Игра началась.

Сначала шла заставка с медузой напавшей на храм и воинов сражавшихся с ней, после чего появился телхин Мегалезий.

И вот, игровое меню.

Как обычно новая игра от Азраила предлагает несколько уровней сложности, плюс к этому еще два закрыты и станут доступны только после прохождения.

Амелия выбрала сложность повыше с большей долей реализма.

Шух!

Безтелесный аватар девушки парил возле греческого храма, где снаружи, под лучами Солнца стояли молодой мужчина и зрелая девушка. Оба были одеты в туники, как и полагается грекам.

Это был выбор персонажа. Конечно же, Амелия выбрала девушку.

Девушка сделала шаг вперед, а перед Амелией возник экран с разными обозначениями и ползунками. Хватило нескольких секунд, чтобы понять в чем дело. Внешность своего аватара можно настроить. Тут же была кнопка «синхронизировать внешность».

Амелия использовала ее и... девушка перед ней стала почти копией самой Амелии. Черты лица, цвет волос, пусть и не столь детально, но все же это несомненно Амелия Голди.

Девушка посмеялась, но не стала сразу начинать игру. Вместо этого она осмотрела редактор создания персонажа. Тут можно было настраивать форму ушей, носа, разрез глаз, их цвет, расположение, форму подбородка. Есть даже шрамы на выбор. Но что больше всего заинтересовало Амелию, так это прически. Их было с дюжину, и это единственное что девушка решила поменять.

Ну и еще цвет туники, хотя это не столь важно.

Как только она нажала «готово», лучи Солнца ударили ей в глаза и девушка на пару секунд ослепла. Но вот после... она пришла в себя на берегу реки.

- «Оо...» - Амелия

Вокруг царила идиллия.

Зеленая трава, солнечный день, легкий ветерок и прекрасный пейзаж. Так и хотелось побыть тут подольше.

Первое, что ощутила девушка - это плавность движений. Тело чувствовалось лучше, чем в прошлых играх Азраила. Видимо, геймдизайнер сделал большой шаг вперед в этом отношении.

Амелия прошла дальше, к полю пшеницы. Колосья двигались под порывами ветра. Это выглядело так здорово, что Голди не удержалась и коснулась их рукой. Ощущения были как настоящие.

Чуть дальше стоял простой домик, а рядом горел костер. Отсюда шла одна дорога, для этого нужно было подняться на невысокий холм.

Тут, всплыла подсказка. Азраил не стал пихать их сразу, а позволил игрокам для начала как следует осмотреться.

- «Инвентарь? А, наверно как Меч и Магия» - Амелия

По ее желанию, он открылся. По сути, она видела его перед собой, он был полупрозрачным, так что девушка могла видеть все остальное.

Перед ней была... она. Точнее, ее игровой аватар. Сбоку характеристики, а снизу ячейки инвентаря. В Меч и Магия, предметы одевались непосредственно на персонажа, а тут имелись отдельные ячейки.

В инвентаре лежал короткий меч, а в отдельной графе с золотыми монетами, совсем уж круглое число – ноль.

Усилием мысли, Амелия экипировала меч, и тот появился у нее в руке.

Происходящее в игре, будет объясняться магией и волей богов, чья благодать снизошла на героя, коим является игрок.

Шух! Шух!

Девушка сделала несколько взмахов, оценив свое оружие. В инвентаре, она прочитала про этот меч и первое, что ее заинтересовало, так это показатели урона. Еще пару минут, Амелия потратила на изучение характеристик своего персонажа. Все было ясно, незачем больше тратить на это время. Тем более, она заметила явно недружелюбных существ.

Сатиры.

Мохнатые, рогатые уродцы, а рядом с ними сломанная повозка и два убитых человека. Тут даже подсказки не требуются. Игра ведь про убийство монстров, так что это будет первый бой Амелии.

Девушка умеет сражаться, да и опыт в играх у нее хороший, но не стоит забывать про высокий уровень сложности, так что она подошла к делу осторожно. А вот сатиры с воплями бросились на нее.

Хрясь! Хрясь! Тыщь!

Они кричали от боли. Каждый точный удар наносил кровоточащие раны.

Амелия управилась с парочкой монстров довольно быстро, а чуть дальше виднелись новые.

Фум...

В нижней части ее поля зрения возник игровой интерфейс.

Там был портрет Амелии, точнее ее персонажа, показатели здоровья и магической энергии, пустые ячейки под предметы, выбранное оружие и еще что-то.

Убивая следующих врагов, девушка заметила желтую полоску, заполняющуюся по мере того, как погибают противники. Это было ничем иным как шкалой опыта.

Увидев как быстро она заполняется, девушка отправилась на уничтожение новых тварей.

Вшууух!

Ее озарило золотое сияние, вместе с которым полученные раны исцелились, а еще Амелия ощутила приятное чувство, словно она стала сильнее. Отчасти так оно и было, ей прибавилось здоровья и манны. Но и это не все.

Открыв меню, Голди увидела доступные к распределению очки характеристик. Куда их сейчас кидать пока непонятно, да и пожалуй не сильно важно, это все таки первый левел-ап.

А неподалеку показались два сатира с копьями.

Эта парочка выглядела больше и сильнее предыдущих.

Вкинув очки в силу и ловкость, Амелия направилась к сатирам.

Хрясь! Хрясь!

С ними пришлось сложнее. Они орудовали копьями, не подпуская к себе, но их прямоходящие тела на копытах оказались не столь шустрими, так что девушка их прикончила.

И вот здесь, она увидела нечто новое.

Из убитых врагов вывалился лут. Это произошло довольно заметно, а что еще важнее – доступные предметы подсвечивались. Сфокусировавшись на них, Амелия заметила возникшие названия.

Там лежали копье, лечебное зелье и 12 золотых монет.

Девушка подошла поближе.

Оба сатира вооружены копьями, но оружие выпало только с одного. Второе лежало так, словно оно было частью трупа. Амелия подняла его, но не смогла определить или экипировать. То же самое будет если сорвать колосья пшеницы или поднять камень. Они бесполезны. А вот второе копье, которое выделено, несомненно является оружием. Девушка тут же поместила его в инвентарь. Кроме показателя урона, белый предмет (что указывает на низкое качество), еще и стоил денег, о чем говорила сумма в золоте.

Следом, Амелия подняла лечебное зелье. Подсказка дала понять, что его можно использовать с активной панели. То есть, оттуда его можно взять в руки без необходимости открывать инвентарь.

- «Звучит удобно. Но, их надо пить?» - Амелия

Так оно и есть. Ты открываешь крышку и пьешь красную жидкость. Если его выбьют из руки, то фиг тебе, а не лечение.

Амелия наклонилась и подняла монету.

+ 1 золотой

Монетка выглядела очень реалистично. Старая, потертая, с неровными краями.

Девушка подняла еще одну.

+1 золотой

Собирать монеты очень неудобно. Они рассыпались по траве и песку по которому текла липкая кровь сатиров. И тут, возникла еще одна подсказка.

«Благодать богов позволяет собирать и хранить золото по вашей воле»

Вместе с этим, на панели внизу области зрения загорелся огонек. Амелия сфокусировала свое внимание и усилием мысли активировала его.

Дзынь!

Все монетки лежащие на земле и те две, что были у Амелии в руках исчезли и переместились в инвентарь.

- «А вот это очень удобно» - Амелия

Игра всецело ориентирована на бои с монстрами.

Воодушевленная девушка продолжила свой путь и вскоре она повстречала других людей, у одного из которых при приближении над головой возник восклицательный знак. Это явно неспроста.

б

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3275802>