

Приятная глазу картинка загрузки, привычно вылезла на мониторе. Кликнул мышью и перешел к основной заставке, этого увлекательного мира, в котором я потерял много часов своей жизни. Игра была тем единственным местом, в котором я мог ненадолго забыть от повседневных тягот. Не сказать, что она была чем-то значимым или особенным в моей жизни. При таких мыслях вспоминается слоган этой игры, кажется, он звучал так:

«Погрузись в мир игры и все твои жизненные проблемы померкнут в один миг. Тебя ждет незабываемое приключение в уникальном мире. Ты волен выбирать сам свою судьбу в новой жизни, ведь тут нет ограничений».

Разработчики проделали действительно огромную работу. Одна из первых игр с полным погружением, была «Эпоха истребления», она обладала: гибкой системой развития, архивировалась по новому формату, про графику и сюжет вообще будет глупо говорить. Ты мог развивать своего аватара, так как бы ты хотел, и он будет в единичном экземпляре, так как данный герой будет индивидуализирован под тебя любимого.

Минусов было на столько мало, что на них не обращали внимание, поэтому множество людей стало ярыми фанатами нового дивного мира. В то же время, компания проводила агрессивную политику привлечения новых игроков, всё это в совокупности, позволило расширить аудиторию пользователей, до 155 миллионов человек.

Многие нашли ту самую игру, о которой мечтали всё время. Даже самый капризный пользователь, был поражен красками виртуальной реальности, скорее всего, такой человек потом переходил из категории «обыватель обыкновенный» в разряд «постоянный пользователь». Порой, такая реалистичность могла вызывать привыкание, и многие впоследствии, не хотели возвращаться в реальный серый мир, но это была только верхушка айсберга.

Часто в СМИ говорилось, что продолжительное пребывание в виртуальной реальности, может вызывать: психосоматические расстройства; временные галлюцинации, так как мозг после выхода не успел перестроиться на новый лад; в редких случаях ПТСР, но чаще всего нервное расстройство. Если человек теряет связь с реальным миром и начинает путать вирт с настоящей действительностью, то это может закончиться плачевно. К примеру, были случаи, когда у постоянных пользователей слетала крыша, а потом они могли навредить себе или окружающим, думая, что их окружают монстры.

Всё вышесказанное могло привести к разрушению личностной матрицы человека, но никому не было дело до таких вещей, компания оплачивала щедрые отступные, и чаще всего ей удавалось закрыть щекотливое дело без лишней огласки. Самое интересное, что такие проблемы, чаще всего проявлялись у людей, которые использовали нейрошлемы и капсулы для игры. Примерно четверть пользователей могла позволить себе такие приборы, покупая их за наличный расчет или беря кредит и компании производителя. Продукция была представлена достаточно разнообразная, тут были: нейрошлемы, капсулы полного погружения, костюмы имитирующие прикосновения и легкие удары, питательные смеси и линия одежды для самых отмороженных фанатов. Принцип был простой - «За ваши деньги, мы выполним любой каприз, самое главное вовремя вносите арендную плату».

Эра VR так же не обошла стороной и меня, так как на моей полке пылился нейрошлем и средний по цене комбинезон. Все эти новомодные штучки мне не нравились, на подсознательном уровне у меня была легкая тревога, когда мои глаза смотрели на нейрошлем. Фантомная боль снова дала о себе знать. Этот костюм был подарен мне моим отцом на мой день рождения. Возможно, одной из причин, почему я не хотел играть в нем, была в том, что это напоминало мне о гибели отца.

Мне казалось, что прозрачное забрало шлема, будто с упреком смотрит на меня. Постарался отбросить мысли в сторону и повернулся к экрану монитора, сосредоточившись, взялся левой рукой за мышь. Потная ладонь прилипла к гладкой поверхности мыши, а через миг, резко отдернул руку, вытер ладони о небольшое полотенце, висящее на небольшом крючке.

Наведя курсор мыши, выбрал своего персонажа и немного поразглядывал его суровое лицо. Я был взволнован, и мне не терпелось приступить к игре, руки немного подрагивали, как у какого-то наркомана при виде новой дозы «счастья». Перевел взгляд на часы и мысленно сделал заметку о том, что мне надо приготовить себе еду, но этим я займусь потом.

Пока у меня есть немного времени, я хочу расслабиться. Переключил своё внимание на игру и сфокусировался на происходящем. Место моего прошлого выхода из игры было безопасным, так что я не увидел никаких монстров или чего другого, что хотело бы попробовать меня в виде нового лакомства.

Видимо это было неисследованное подземелье, которое никто не посещал с момента запуска игры. По правде говоря, такие места не были большой редкостью в «Эпохе Истребления», все объяснялось просто, мир был динамичный и постоянно развивался, так что изменение ландшафта было не редкостью. Ты можешь бегать по одной и той же лесной дорожке изо дня в день, но вот в определенный момент, она может разительно поменяться, так же были сумеречные зоны. Они могли появиться в разных местах, но неизменным было одно, через сутки такие места исчезали, чтобы появиться в случайной локации.

В этой игре, ты мог быть: волком одиночкой, туристом или командным игроком. Если тебе претит быть в группе, то в этом случае ты можешь сам проходить игру, также ты можешь быть в группе, в некоторых случаях, это упрощало некоторые моменты. К примеру, в одиночку было бы практически невозможно завалить рейд босса, только у реальных психов или отморозков, получалось провернуть такое в соло режиме. Тут также часто были туристы, они приходили ненадолго и просто отдыхали, зачем ехать на пляж в другую страну, когда можно лечь в капсулу и поплавать на берегу моря не выходя из дома.

Если говорить обо мне, то я был всегда одиночкой или часто позиционировал себя только с этой стороны. «Трудности закаляют, не ищи легких путей, они часто ведут в тупик» - вроде так говорил мой отец, молнией вспыхнули его слова в моей голове. Играть в таком режиме было трудно, поэтому у меня выработалась паранойя, по поводу того, что мне нужно быть на чеку, постоянно, и не забывать о внимательности.

Меня озадачили некоторые моменты, пока я прибывал в этой пещере: 1. полное отсутствие ловушек; 2. отсутствие монстров; 3. даже растительная фауна отсутствовала. Что-то тут было не так, я чувствовал, это пятой точкой. Пустота одновременно пугала и удивляла. Но в глубине пещеры, вместо тупика или сужающего прохода, находились массивные двери, после открытия

которых, я обнаружил огромный и затерянный во времени город.

Такая картина, приковывала взгляд и туманила рассудок от возможных перспектив, кажется, я нашел свое Эльдорадо. По спине пробежали легкие мурашки от такой мысли. Перевел камеру на потолок и увидел там огромные кристаллы, они испускали тусклый свет, как будто мертвое солнце на последок, хочет еще немного посветить, пока не потухнет окончательно.

Мои глаза пробежались по барельефам на стенах, там были странные письма, почему то система не хотела их переводить, меня это немного озадачило. Вместо привычных субтитров, присутствовали лишь вопросительные знаки. Может быть, я натолкнулся на локацию с багами или её еще не успели ввести в строи, и мне тут не стоит быть? Бред, в таком случае, меня бы оповестили, а потом, попросили бы свалить на все четыре стороны, пока не наложили дополнительные санкции в виде блока аккаунта.

Побродил немного по окрестностям, нашел подходящее место и активировал сохранение. Развернул перед собой окно с форумом игры и начал его изучать, на предмет информации, по поводу этого интересного места. Больше всего, было странно видеть надпись - «Ничего подходящего не было обнаружено», а вот это, уже бред в квадрате, чтобы на форуме не было информации, такое со мной происходит в первый раз.

Решил проверить, есть ли хоть что-то нибудь во всемирной паутине, но результат был идентичен предыдущему, даже не заметил, как пролетело несколько часов. Встал со своего места и начал делать легкую разминку, так как ноги уже начали затекать, а это ни есть - хорошо.

Запрыгнул на турник, прикрепленный к стене и начал подтягиваться, попутно обдумывая свою находку. Возможно, если перетрясти этот город призрак через мелкое сито, то я смогу найти артефакты? Ухмыльнулся про себя, скорее всего это будет очередное приключение на мою многострадальную пятую точку. Стал анализировать эту мысль с разных сторон и направился на кухню. Приготовление пары бутербродом и крепкого чая не заняло много времени, стоило бы поесть нормального горячего супа, но мне было лень тратить на это драгоценное время, меня ждали приключения и артефакты.

Давился бутербродом, запивал его чаем и попутно искал информацию, как будто, что-то внутри меня подталкивало искать, а то могут найти другие. Результаты были нулевыми, как и прежде, плюнул на это тупое времяпровождение и решил сменить экипировку, если столкнусь с монстрами, то я должен быть готов. Мой старый комплект был рассчитан на ПвП, скинул его в инвентарь и достал ему на смену, сет более подходящий для устранения монстров в производственных масштабах. Броня была великолепна, выкована из многослойной стали и мифрила, по небольшим узорам пробегали синие всполохи, чтобы описать это чудо, нужно всего пару слов - «ледяной ранг», это одна из лучших моих находок за долгое время игры.

Посмотрел на характеристики, что можно сказать о моем персонаже, он относится к гибриднему классу - «рунный воин теней», звучит достаточно смертоносно, мне самому нравится. Пришлось много мучиться, точнее, очень долго мучится, примерно два с половиной

или даже целых три года моей жизни. Только подумайте, три года развития персонажа, изо дня в день, по четыре часа в сутки минимум... получается... порядка ста семидесяти дней непрерывной игры. Раньше о таком даже не задумывался, также решил сэкономить на некоторых вещах, а то мой небольшой бюджет сильно бы пострадал. Поэтому взял себе профессии алхимика и кузнеца, самое странное, что остальные пользователи не любят брать такое сочетание. К примеру, если человек берет первую профессию травник, то второй профессией у него идет алхимик, в случае с кузнечным делом, то тут дополнением идет горное дело.

У меня получился немного странный билд, но он работал, так как кузнечное дело давало прибавку к силе, а алхимия плюсовала интеллект, только в этом случае можно было безболезненно выбрать класс - «рунный воин теней». При повышении уровней тебе даются единицы статов, но они не бесконечные, вот именно ими я выправлял ловкость. Класс был достаточно интересный, так как он представлял собой смесь: война, мага и ассасина, но были у него и минусы. Самый главный минус, это то, что нельзя найти в свободной продаже амуницию для моего класса, приходилось её в основном выбивать из монстров, а это было еще той головной болью в самом начале.

Второй минус, характеризуется тем, что параллельно нужно сильно прокачивать профессии из-за прибавки статов, а это куча потраченного времени и нервов. Последний минус заключался в том, что мастера с навыками не было в городах и стартовых локациях, чтобы изучить навыки приходилось забираться в такие дебри, что сейчас я вспоминаю тот период жизни с содроганием.

Пришлось потратить достаточно много времени, чтобы понять одну простую истину - «в этом городе призраке отсутствует абсолютно всё, начиная от мобов и заканчивая интерьером», как будто тут проехался огромный табор цыган и скомуниздил всё, что не было прикручено намертво к текстурам локации. Наверное, они бы и дома утащили с собой, если бы у них получилось. Это сильно злило и расстраивало, но я упорный или упоротый, так что я проверю каждый отнорок, но всё-таки найду тут артефакты.

Через какое-то время, мои ноги привели меня в центральную часть города, моему взору открылась величественная картина, которую скрывали высокие дома до этого. В самом центре большой площади располагалась высокая пирамида, она своим острием практически касалась потолка. Высота могла быть примерно триста или четыреста метров, жалко у меня нет рулетки, а ты бы я точно забрался и измерил её вдоль и поперек. Пирамидальное здание было выложено из серого мрамора, такой должны доставлять из «Тангхалакусских гор», по крайней мере, оттенок похож. Именно из такого камня был выложен дворец императора, значит он должен стоить охренительную кучу денег.

В моей голове включился калькулятор, а в глазах появился алчный отблеск, следующие полчаса я безуспешно пытался расшатать камни и вытащить пару блоков, но у меня не получилось, долбанная игровая механика не хотела поддаваться. Жаль, а ведь из-за игровых условностей, я мог бы пару блоков точно затолкать в инвентарь.

Моё внимание привлекли ступени, ведущие к огромному дверному проему, на ступеньках не было пыли или отпечатков чужих ног. Подошел к створкам и притронулся к гладкому

покрытию, наверно тут проблемы с законами физики и пространства, так как дверь смотрелась абсолютно новой. Оглянулся напоследок, город молчаливо наблюдал за моими действиями, через темные провалы окон, а потом направился к входу в пирамиду.

Пришлось немного пошататься по закоулкам и осматривать пустые помещения, но старания на стезе кладоискателя привели меня на самый верх. Там находилась еще одна комната, как же мне они надоели за последнее время, но вот внутри, меня ждал сюрприз. У дальней стены стоял сундук, не очень большой, примерно похожий на распухшую прикроватную тумбочку, как будто, две такие соединили, но при этом старались их сплющить.

Подошел к этому ларцу и приступил к осмотру, по ободу шли непонятные руны, в который раз система не перевела их, уже устал удивляться странностям, которые тут творятся.

Прикоснулся к его поверхности и в следующий миг на экране появилась надпись, но на этот раз, она была понятна.

«Бойся всяк сюда входящий, в лоно скорби и печали. Если ты решил пройти дорогой темною, то назад у тебя не будет пути. С тобой случится всё, и при этом ты останешься неизменным, подумай хорошенько странник, стоит ли открывать ларец с ответом, если не знаешь вопроса и не представляешь стоимость данного знания. У тебя есть только миг, перед тем, как ларец исчезнет»

У меня были странные чувства, такие как: любопытство перед неизведанным; радость от того, что я нашел то, что не нашли другие; опасение, может быть не нужно открывать, а вдруг это замаскированная кнопка удаления персонажа, я не смогу пережить такого, чтобы потерять три года кропотливого труда; небольшая эйфория, у меня выделилось столько адреналина, а сердце хотело выпрыгнуть из груди; шепотка сожаления, так как я мог бы уже вчера узнать разгадку.

Все же больше всего было мое недоумение, по поводу того, что сундук с такой надписью, лежит в пирамиде, которая находится в затерянном и пустом городе, а всё это помазано сумеречной зоной. Что-то тут точно не так, но вот что именно было не понятно? Посмотрел в сторону окна и начал обдумывать ситуацию с разных сторон, но чем больше думал, тем больше возникало вопросов. Да какого черта, нужно просто решить для себя - «открывать или не открывать».

С замиранием сердца решил открыть сундук, рука персонажа прикоснулась к поверхности, а по ней пробежались всполохи и странные руны. Они водили странный хоровод, от которого у меня начала кружиться голова. Мои веки медленно начали слипаться, этот танец завораживал и убаюкивал, как профессиональный гипнотизер. Прошло немного времени и мои веки смежились, легкое чувство падения и вот я плыву по волнам в лодке моего сознания, по морю, нарисованному богом сновидений. В последний миг моё сознание уловило голос, он был сух и безжизненен, у меня было чувство, что я подсудимый и прокурор обличает мои преступления.

Пробуждение существа завершено - 100%

Инвентарь заполнен согласно алгоритму - 100%

Очки навыков получены и требуется перераспределение - 100%

Активные и пассивные навыки разблокированы - 100%

Уникальные способности переформатированы - 100%

Доступен Уникальный титул - Error 404

<http://tl.rulate.ru/book/991/239201>