

Глава 4

Придя в себя, Се Синсуй на мгновение замер. Взгляд, скользнувший по незнакомой обстановке, наткнулся на толстые железные прутья. Если зрение его не обманывало, это была тюремная камера.

Он инстинктивно осмотрелся: три глухие стены, крошечное окошко для вентиляции под самым потолком. Опустив взгляд, он обнаружил на себе потёртую робу заключённого.

Что-то здесь было не так.

Это определённо не было стандартной стартовой локацией.

Обычно всё начиналось с того, что игрок приходил в себя на окраине деревни, спасённый местными жителями. Он осваивался, выполнял ряд заданий, а затем, после трагического уничтожения поселения, отправлялся в большой мир — искать способ стать сильнее и отомстить.

Но очнуться в тюрьме? Такого он не припомнил.

Неужели это был тот самый «подарочный набор», о котором говорил Проводник 001? Станный же подарок.

Се Синсуй хотел было сделать глубокий вдох, чтобы успокоиться, но, едва вдохнув, он чуть не задохнулся от вони.

«Вторая жизнь», будучи игрой с полным погружением, стремилась к максимальному реализму во всём, особенно в том, что касалось пяти чувств. Разумеется, для удобства игроков в самом начале предлагалось обучение, где можно было отрегулировать восприятие в зависимости от личных предпочтений. Чем выше процент, тем реалистичнее ощущения.

Пропустив обучение, Се Синсуй выставил все настройки на максимум, включая болевой порог. Большинство игроков оставляли этот параметр на минимуме — 30% уже считалось проявлением стойкости. В конце концов, люди приходили в игру развлекаться, а не страдать.

Однако именно эта деталь, проигнорированная многими, привела к огромным жертвам, когда игровой мир стал полем настоящей битвы. Множество людей, не выдержав реальной боли, были сломлены и больше никогда не возвращались на поле боя.

Пройдя через всё это, он не собирался обманывать свои чувства, и теперь едва не потерял сознание от кислого смрада, царившего в камере.

Зажав нос, он открыл карту, но увидел лишь крошечный освещённый участок, на котором находился, — всё остальное было скрыто туманом войны. Обычно это означало, что он попал в локацию-лабиринт, которую предстояло исследовать самостоятельно.

Судя по тесной камере, определить своё местоположение было невозможно, но он точно знал: это не стартовая деревня. В какой стартовой деревне нет ни единого NPC?

Се Синсуй поднялся и обошёл камеру в поисках зацепок. Эта игра сильно отличалась от традиционных ММО. Задания, за исключением основной и классовой сюжетных линий, не отмечались свитками над головами персонажей. Чтобы получить квест, нужно было общаться с NPC. Если повезёт и условия будут соблюдены, NPC выдаст задание. Если нет — можно было говорить с ним до бесконечности, повысить репутацию до максимума, но так ничего и не добиться.

Он прекрасно знал, как завязывать разговоры и какие фразы вызывают у NPC наибольший интерес. Увы, сейчас эти навыки были бесполезны.

Помимо общения с персонажами, в некоторых локациях для продвижения требовалось решать головоломки и находить скрытые механизмы. В этом он тоже был мастером. Но, как он ни старался, изучив каждый прут решётки, он так и не нашёл никакого механизма.

Он сел и тяжело вздохнул. С самого начала было ясно, что эта проклятая игра не сделает ему поблажек. Какой особый подарок требует выполнения предварительных условий?

Похоже, ему случайным образом определили не только класс, но и стартовую точку, причём такую, которой в игре никогда раньше не было.

Не стоило ему полагаться на удачу.

Размышляя об этом, он открыл инвентарь. Ему было любопытно, что же за «награду» ему приготовили.

Открыв сумку, он увидел подарочную коробку с ограничением:

[Доступно для открытия на 10-м уровне]

Се Синсуй замер.

Игроки начинали с первого уровня. Чтобы его повысить, нужно было либо выполнять задания в стартовой деревне, либо убивать монстров за её пределами.

Возникал резонный вопрос: как ему повысить уровень, если он не мог ни взять задание, ни

выйти из камеры? А без уровня он не мог открыть подарок и узнать, что внутри. В описании к этой проклятой коробке не было ни слова. Будь там хоть какая-то информация, он мог бы оценить, стоит ли тратить здесь время.

Закрыв инвентарь, он ещё раз выглянул в коридор. Он снова убедился, что здесь нет даже патрульных. Ждать, пока появится возможность получить задание, можно было до окончания веков. Он решил, что этот проклятый подарок ему не нужен.

Нельзя поддаваться азарту.

С этими мыслями он, с ноткой сожаления, решил выйти из игры.

Внезапно перед ним всплыло уведомление:

[Игрок находится в процессе выполнения сюжетного задания. Принудительный выход приведёт к его прерыванию. Вы уверены, что хотите выйти?]

Се Синсуй на мгновение опешил. Сюжетное задание? Какое ещё задание? С момента входа в игру он просто сидел в тюрьме. Никакого сюжета здесь не было.

Неужели его заключение — это и есть часть сюжета?

Он припомнил, что когда-то слышал о бедолаге, который по ошибке провалил задание и был приговорён к десяти годам тюремного заключения, прежде чем смог продолжить игру. Десять лет игрового времени, конечно. Вне заданий время в игре текло так же, как и в реальности, но внутри квестов оно могло ускоряться. Тому игроку пришлось провести в игре целый месяц реального времени. И всё, что он мог делать, — это сидеть в камере и общаться с друзьями.

Подумав об этом, Се Синсуй вызвал панель состояния. На ней отображались все эффекты, наложенные на персонажа, — положительные и отрицательные. Обычно в таких случаях, как тюремное заключение, в разделе отрицательных эффектов появлялся таймер.

Но его панель состояния была абсолютно чистой.

Он тут же понял: его заключение не будет долгим. Обычно, если эффект длился более получаса, появлялся таймер. Его отсутствие означало, что сюжет может начаться в любой момент.

Он снова осмотрелся. Этот новый, неизвестный ему стартовый квест внезапно его заинтриговал.

За десять лет прошлой жизни он, как ему казалось, изучил этот игровой мир вдоль и поперёк.

Но теперь он понимал, что видел лишь верхушку айсберга могущества высшего мира.

Он уже собирался удалить этого персонажа — никаких преимуществ он не видел, одни лишь трудности. Но теперь он решил остаться. Ему хотелось узнать, сколько ещё тайн хранит эта игра.

Познай своего врага, и ты познаешь себя. Что до заработка... это уже было не так важно. Теперь, когда у него был стартовый капитал, он мог найти множество способов заработать в реальном мире. Не обязательно было гнаться за деньгами в игре.

Се Синсуй прислонился к стене и открыл панель персонажа, чтобы изучить свои начальные характеристики.

При входе в игру начальные атрибуты генерировались случайным образом, но с учётом физического состояния игрока. Это позволяло выбрать класс, наиболее соответствующий его данным.

На панели отобразились его начальные характеристики:

[ID: Световой Год Оригами]

[Титул: Отсутствует]

[Раса: Человек]

[Класс: Неизвестен (случайный, заблокирован)]

[Снаряжение: Отсутствует]

[Базовые атрибуты:]

[- Телосложение: 2]

[- Сила: 3]

[- Ловкость: 10]

[- Интеллект: 10]

[- Выносливость: 2]

[- Магия: 1]

[- Харизма: 10]

Даже с его заниженными ожиданиями, Се Синсью на мгновение потерял дар речи. Внутри всё похолодело.

Максимальное значение для начального атрибута было 10. Достичь его было невероятно сложно даже в одном параметре. На первый взгляд, его характеристики выглядели впечатляюще — целых три максимальных значения. Такое встречалось крайне редко. Но при ближайшем рассмотрении становился очевиден чудовищный дисбаланс.

Либо максимум, либо значение, не превышающее даже четырёх.

И, как назло, низкими оказались самые важные атрибуты: магия для элементарного мага, выносливость для целителя-заклинателя, телосложение для рыцаря-щитоносца.

Остальные — сила, ловкость и харизма — были второстепенными. Ловкость позволяла ему быть проворнее и уклоняться от атак, а харизма делала NPC более дружелюбными и открывала доступ к некоторым побочным заданиям. Не совсем бесполезно, но всё же...

Из трёх его максимальных атрибутов только один влиял на выбор класса — интеллект. А единственным классом, которому был нужен интеллект, был... механик.

<http://bllate.org/book/13478/1663325>