Глава 4  
  
: Реализм на качество не влияет, но наоборот — очень даже\*\*  
  
\*«В незапамятные времена была эпоха, именуемая Эрой Богов».\*  
  
Ага, типа пролог. Понятно.  
  
\*«Великие Божественные Предки продолжили свою жизнь в потомках и исчезли».\*  
  
\*«Шли века, и мы, наследники воли Предков, распространились по земле, как они и желали, продолжая великий поток жизни…»\*  
  
…Блядь.  
  
\*«Мы, живущие ныне, из наследия прошлого, что дышит в истории и руинах, от Божественных… „Пропустить“. Пропустить пролог?»\*  
  
«ПРОПУСТИТЬ.»  
  
Я эту хуйню в мануале читал.  
Безжалостно скипнув пролог, я наконец-то полностью погрузился в игру, ощутив своё виртуальное тело. Рост и телосложение отличались от реальных, так что я решил немного подвигаться, осмотреться…  
  
И оказался в лесу… Ну, я как бы знал, что так будет. Происхождение «Странник» означало, что стартуешь не в городе, как все нормальные люди, а «где-то в нубской локации». Добраться до города можно либо своим ходом, либо сдохнув от моба — тогда тебя реснет в городе под видом «это был всего лишь сон». У всяких там «Изгоев», например, старт вообще в подворотне. Пиздец, как всё продумано, аж бесит.  
  
«Так, надо оценить обстановку.»  
  
Открываю окно статов.  
  
```  
----------------------------  
Ник: Санраку  
Ур: 1  
Класс: Наёмник (мастер парных клинков)  
9,000 Мани  
ХП (Здоровье): 30  
МП (Мана): 10  
СТМ (Выносливость): 20  
СИЛ (Сила): 10  
ЛОВ (Ловкость): 15  
СКО (Скорость): 10  
ТЕХ (Техника): 15  
ВЫН (Выносливость физ.): 1(2)  
УДЧ (Удача): 30  
Навыки:  
- Вихревой Удар  
- Кулачный Натиск  
  
Снаряжение:  
Правая рука: Парный клинок наёмника  
Левая рука: Парный клинок наёмника  
Голова: Взгляд Хищной Птицы (ВЫН+2)  
Тело: Нет  
Пояс: Нет  
Ноги: Нет  
Аксессуары: Нет  
----------------------------  
```  
  
Пиздец, защита как у бумажного пакета, зато удача довольно высокая. Почти голый прикид на грани между извращенцем и героем, два клинка.  
  
«Всё, решено. Сомнения остались на экране создания перса!..»  
  
Что делать дальше? Если цель — одеться, то проще всего быстро сдохнуть и реснуться в городе. Но можно и попробовать подраться, чисто для теста.  
  
«Нихуя себе… Тело двигается так плавно.»  
  
Это, конечно, вопрос времени разработки, но в Фейриксосе, сделанном на заре VR с полным погружением, движения были какими-то деревянными. А в этой игре аватар двигается почти как в реале.  
Я читал, что тут есть какая-то система синхронизации сознания с реальным телом при каждом логауте, чтобы игровые движения не влияли на реал, но тут она кажется нахуй не нужной — и так всё заебись управляется.  
  
«Ги-ги!»  
  
«Опа.»  
  
Первый мой противник в РуШа — самый что ни на есть классический монстр для фэнтези, почти такой же популярный, как дракон.  
Зеленокожий уродливый гуманоид, который почему-то становится пиздецки сильным во всяком там взрослом фэнтези…  
  
«Гоблин, что ли.»  
  
«Ггя-ги-ги!»  
  
Гоблины… ну, или мелкие гуманоидные мобы — это стандартная херня в любой игре с боёвкой. Естественно, в говноиграх они тоже есть. На секунду в мозгу всплыл кошмарный образ бесконечно прущих со всех сторон гуманоидов, но я тряхнул головой, отгоняя наваждение.  
  
«…Хоп.»  
  
«Гья?!»  
  
Гоблин тупо и прямолинейно рванул на меня. Я увернулся и подставил ему подножку. В некоторых играх за такое касание не оружием можно было сразу отъехать, но здесь, похоже, столкновения урона не наносят. Однако физика работает нормально: гоблин, потеряв равновесие, ёбнулся мордой в землю.  
  
«Параллельно рёбрам… ЕСТЬ!»  
  
«Гья-а-а-а-а?!»  
  
Чем реалистичнее игра, тем меньше шансов, что простой удар нанесёт урон. Это вам не говноигры, где можно тупо махать кулаками. Хотя и среди игрошлака были варианты: от тех, где дамаг проходил всегда, до тех, где были проработаны все внутренние органы, и надо было пиздецки точно целиться в уязвимые точки. Я решил проверить, как тут. Похоже, РуШа из тех топ-игр, где всё продумано до мелочей. Из раны вместо крови полетели красные полигоны. Видимо, одного удара хватило, чтобы снести всё ХП — гоблин растворился в воздухе, распавшись на полигоны, как мыльный пузырь.  
Ага, значит, лут не с трупа собирать, а просто падает на землю. Понятно. Было время, когда из-за слишком реалистичного лутания трупов разгорелся скандал, чуть ли не до уголовки дошло. Тогда противники игр подняли вой: «Игры искажают ценности!». Помню, какой-то типа умный хрен с телика тогда выдал что-то вроде: «Если ваше воспитание проигрывает развлечениям, то нехуй вообще детей заводить! И родителям, и учителям пора обратно в начальную школу!». Такой срач тогда поднялся, пиздец.  
Кажется, я в то время кукурузу в «Захватывающей Ферме» выращивал… Всю её тогда гигантский монстр растоптал, я охуенно злился. Ностальгия, блядь.  
  
«Дроп… О.»  
  
Раз моб полностью исчезает, значит, всё, что осталось на земле — это лут.  
Я подобрал каменный топор — ну, такой себе, палка с привязанным лианой камнем. Он тут же распался на частицы и улетел в инвентарь.  
  
«Хм… „Гоблинский топорик“, значит.»  
  
Можно использовать в обеих руках, прочность — меньше половины… Ну, стандартный дроп с гоблина.  
Как основное оружие — говно, но можно использовать, чтобы поберечь прочность моих Парных клинков наёмника… Значит, нужен ещё один такой же.  
  
«Кажется, в этой игре ещё и скрытый параметр голода есть…»  
  
Значит, надо пофармить мобов и посмотреть, что с них падает.  
  
…Ах, вот это чувство… Оно приходит независимо от того, играешь ты в говно или в топ-игру.  
Это охуенное ощущение, когда ты погружаешься в новый мир и думаешь, что будешь делать дальше. Такого в реале хуй получишь.  
  
«Ладно, главное — не забывать ловить кайф! Погнали!»  
  
Я сделал шаг в неизведанный лес, ища свою тропу — свою цель.  
  
\*Примечание автора-геймера: На самом деле, довольно много игроков начинают игру полуголыми. Дело в том, что продать шмот на экране создания персонажа выгоднее, чем потом у кузнеца в игре.\*  
  
\*\*\*  
  
\*\*