Глава 4  
  
Реализм на качество не влияет, а вот наоборот — очень даже.  
  
\*«Давным-давно, в незапамятные времена, была эпоха, именуемая Эрой Богов».\*  
  
А-а, типа пролог.  
  
\*«Великие боголюди передали жизнь грядущим поколениям и исчезли».\*  
  
\*«Время шло, и мы, наследники воли боголюдей, расселились по земле, как они и желали, продолжая плести великий поток жизни…»\*  
  
……………  
  
\*«Мы, живущие ныне, из наследия прошлого, что дышит в истории и руинах, от боголюдей… [Пропустить.] Пропустить пролог?»\*  
  
— Пропустить.  
  
Я читал об этом в инструкции.  
Без лишних вопросов пропустив пролог, я наконец полностью погрузился, и сознание обрело телесные ощущения. Рост и телосложение отличались от реальных, так что я слегка пошевелился, чтобы привыкнуть, и осмотрелся…  
  
Это был лес… ну, я, в общем-то, знал. Происхождение «Странник», в отличие от других, означало стартовую точку «где-то в зоне для новичков». Нужно либо самому добраться до города, либо погибнуть от монстра и возродиться в городе через так называемый «сонный конец». Говорят, «Изгои» вообще начинают в городских переулках. Надо же, как всё продумано, не перестаю удивляться.  
  
— Ладно, надо оценить обстановку.  
  
Открываю окно статуса.  
  
————————————  
Имя: Санраку  
УР: 1  
КЛАСС: Наёмник (Мастер парных клинков)  
9000 Мани  
ЗДР (Здоровье): 30  
МАН (Мана): 10  
ВНС (Выносливость): 20  
СИЛ (Сила): 10  
ЛВК (Ловкость): 15  
ПРВ (Проворство): 10  
ТЕХ (Техника): 15  
СТК (Стойкость): 1(+2)  
УДЧ (Удача): 30  
  
Навыки:  
・Круговой удар  
・Шквал кулаков  
  
Снаряжение:  
Оружие (Л/П): Парные клинки наёмника  
Голова: Птичья маска пристального взгляда (СТК +2)  
Тело: Нет  
Пояс: Нет  
Ноги: Нет  
Аксессуар: Нет  
————————————  
  
Внушительная бумажная броня и относительно высокая удача. Почти голый, с парными клинками — на грани между извращенцем и героем.  
  
— Больше никаких сомнений! Все терзания я оставил на экране создания персонажа!..  
  
Так, что делать дальше? Если нужно снаряжение, то проще всего быстро сдохнуть и возродиться, но, может, стоит сначала опробовать бой.  
  
— Обалдеть… тело двигается так плавно.  
  
Это, конечно, вопрос времени разработки, но «Фейришлак», созданный на заре VR с полным погружением, был, так сказать, немного неуклюжим. А вот аватар в этой игре двигается почти как в реале.  
Вроде бы тут есть система синхронизации сознания с реальным телом при каждом выходе, чтобы игровые движения не влияли на реальность, но двигается всё так послушно, что кажется, будто она и не нужна.  
  
— Ги-ги!!  
  
— Опа.  
  
Почётным первым противником в РуШа стал монстр, по популярности в жанре фэнтези сравнимый с драконом.  
Уродливый зеленокожий гуманоид, который почему-то становится нереально сильным в фэнтези для взрослых…  
  
— Гоблин, значит.  
  
— Гхя-ги-ги!!  
  
Гоблин… точнее, гуманоидный монстр размером поменьше игрока — это тип вражеских МОБов, который почти гарантированно встречается в играх с боевыми элементами. Конечно, в игрошлаке такие твари тоже водятся, и на мгновение в голове всплыл кошмарный образ гуманоидов, бесконечно прущих со всех сторон. Я мотнул головой, отгоняя его.  
  
— …Хоп.  
  
— Гья?!  
  
Я увернулся от до смешного прямолинейного выпада гоблина и подсёк его ногу. Бывали и игры в стиле «пиздец пришёл», где любое касание не оружием означало мгновенную смерть, но в этой игре, похоже, простое столкновение урона не наносит. Однако физические расчёты работают исправно: потерявший равновесие гоблин рухнул лицом в землю.  
  
— Параллельно… рёбрам!  
  
— Гья-а-а-а?!  
  
В современных экшенах с полным погружением, где реализм повышен, просто так бить — урона не нанесёшь, не говоря уж о картинке. Существует целый спектр игр: от игрошлака, где урон проходит от любого удара, до игрошлака, где всё проработано настолько дотошно, вплоть до внутренних органов, что существуют реальные уязвимые точки и прочность. Я решил проверить, и РуШа, похоже, из тех божественных игр, где всё проработано как надо. Из раны брызнули не кровь, а красные полигоны, и, видимо, я снёс всё его ХП одним ударом — гоблин распался на полигоны, словно пена, и исчез.  
Значит, лут падает сам, а не собирается с трупов. Было время, когда из-за излишнего реализма случился инцидент, переросший в уголовное дело, так что это, видимо, из соображений предосторожности.  
Помню, тогда критика от противников игр была жуткая: мол, «игры искажают ценности». Какой-то там селеб, корчивший из себя интеллектуала, даже выдал что-то радикальное вроде: «Если вы можете дать лишь образование, которое проигрывает развлечениям, то не заводите детей. Родителям и учителям — всем обратно в начальную школу». Это тогда здорово разожгло пожар повсюду.  
Кажется, в то время я выращивал кукурузу в «Захватывающей Ферме»… всё гигантские монстры вытоптали, как же я тогда бесился. Ностальгия.  
  
— Дроп… о.  
  
Раз всё исчезает в полигонах, то то, что осталось на земле — это и есть дроп.  
Я подобрал каменный топор — палку с привязанным лианой камнем, который сложно назвать качественным. Он тут же распался и переместился в инвентарь.  
  
— Хм… «Топорик гоблина», значит.  
  
Можно использовать в паре, прочность меньше половины… ну, стандартный дроп с гоблина.  
Как основное оружие не пойдёт, но можно использовать, чтобы поберечь прочность парных клинков наёмника… значит, нужен ещё один.  
  
— Кажется, в этой игре есть скрытый параметр голода…  
  
Тогда придётся поохотиться на монстров и проверить, что с них падает.  
  
………Ах, это чувство… оно приходит вне зависимости от того, играешь ты в игрошлак или божественную игру.  
Это чувство восторга в момент, когда погружаешься в новый мир и думаешь, что делать дальше… в реале такое редко испытаешь.  
  
— Ну что ж, не будем забывать получать удовольствие!  
  
И я шагнул вперёд, в бездорожный лес, ища тропу под названием «цель».  
  
Кстати, игроки, начинающие полуголыми, встречаются довольно часто.  
Дело в том, что продать снаряжение на экране создания персонажа выгоднее, чем продавать оружие у кузнеца в игре.