

Мой взгляд упал на несколько чертежей, что висели тут же в каталоге. Это была Простая Парящая Метла со скоростью 16,7 м/с и двумя умениями для ускорения. В описании было указано, что готовое средство передвижения не имеет возможности подниматься выше 1,5 метров, а также парить над водными поверхностями.

То есть, на островки или на крышу дома на метелке не забраться.

Эта приблуда стоила 900 золота. Один только чертеж! А еще в три раза дороже стоили материалы из списка, да и не каждый мастер мог ее изготовить. Только высокоуровневый столяр. Мне-то повезло, могла и сделать. А другим как быть? Втридорога покупать на рынке или заказывать у мастеров?

О! А это идея для заработка.

Я быстро открыла игровой рынок и аукцион. Ставки на готовую метелку начинались от 5200 золота и продолжали расти. Мгновенный выкуп готового изделия обходился игрокам в 6500 золотых. И в списке доступных лежало 48 несчастных метел. Это со всего мира? Ну, ничего себе!

Также лежали несколько рецептов по себестоимости. Видимо, кто-то купил, но увидел требования и понял свою ошибку.

Очень странно. Обновлению было уже несколько дней. Должно же быть больше новых предметов.

Закрыв вкладки, я снова пробежала взглядом по предварительному описанию чертежа. В основном, это были редкие материалы и несколько разновидностей пылицы фей. Наверное, дело было в неуказанном на предварительном просмотре количестве этих самых материалов.

Соседями чертежа оказались Простой Парящий Ковер-самолет с той же скоростью передвижения и стоимостью. Но соткать его уже могли портные высоких уровней. Стремительный Крылатый Глайдер с ограничением на длительность планирования, но увеличенной рывковой скоростью. Видимо, передвигаться на нем приходилось с прерыванием на пеший ход. Сделать его могли кожевники.

Позабавила длинная стилизованная доска с огромными колесами. Простая Скользящая Доска тоже имела умения-ускорялки в описании и изготовлялась кузнецами.

Особняком располагались чертежи за куда более высокие цены. Это была Простая Летная Метла за 1900 золотых. В приписке было сказано, что она умеет парить над водой и менять высоту. Волшебные Крылья с похожими характеристиками стоили 2500 золота.

Но на фоне этих “костылей” для полетов выделялся чертеж за 70 000 золотых под названием

Летная Ладья. У меня перехватило дыхание. В описании рецепта было мало данных, но уже становилось ясно, что количество и качество материалов на изготовление такого чуда далеко не низкое.

- Что ты там говорила насчет ускорения? - спросила я у парящей рядом феи.

- Вы можете воспользоваться особым волшебным навыком для бега, - она указала на всплывшую иконку. - Привяжите активацию к простому жесту или назначьте комбинацию кнопок на контроллере. Например, [вперед] и [простая атака]. Дальнейшее передвижение управляется обычными командами. Длительность ограничена объемом Вашей маны. Чтобы прекратить действие навыка, повторите выбор комбинации или остановитесь. Будьте осторожны! При активации режима окружающие объекты немного искажаются, из-за чего можно потерять равновесие.

- Ага, - я повертела головой и сползла с дивана на свободную часть гостиной, чтобы иметь возможность быстро обернуться или сменить положение тела. После чего скомандовала: - Привязка активного умения: [Ускорение]. Тип: жесты.

Мои ладони сжались в кулаки, слегка опускаясь вниз.

- Ого! - вырвалось у меня.

Я летаю!

Мало того, что окружающие текстуры действительно слегка размылись от внезапного ускорения, это сбивало с толку от непривычки, так я еще и поднялась над землей.

Немного привыкнув к управлению, я поняла, что никакие летающие метлы и крылья из магазина мне не нужны. Моя фея и сама прекрасно летала. Придираться к фее-гиду по поводу ее молчания было бессмысленно и глупо, так как я сама ее заткнула. Все же изучать что-то самостоятельно было куда приятнее, чем слушать чужие указания. Да и запоминалось так все куда быстрее.

- Все персонажи могут летать?

- Только феи! Это наш мир, - она сделала кульбит, радостно смеясь.

Повторять ее маневр я не собиралась. Была высока вероятность встретить своим хрюкалом твердый пол.

Как ни странно, при отключении ускорения я не упала, а просто зависла в воздухе, продолжая парить на одном месте. В своем стремительном полете я продвинулась довольно далеко и почти добралась до сияющего огнями Верхнего Заречья.

*

При приближении, поселение оказалось несколько искаженным. Площади и парки с деревьями также уменьшились, а домики были такими же небольшими, как и в Келинке. Все было украшено праздничными огнями, а над несколькими зданиями повисли сферы с домашними надстройками-мастерскими. Некоторые жилища выглядели очень необычно. Скорее всего появилась смена внешнего вида. Наверное, для этого и существовала вкладка "Персонализация".

В темноте городок выглядел, как небольшое поселение, сияющее огнями и отраженным от снежных сугробов светом.

Торговый центр привлекал внимание особо яркими огоньками и большими размерами по сравнению с окружающими домиками. Правда, выглядел он теперь, как чудесный живописный дворец. И то, что это ТРЦ, я поняла только по большой карте.

Внутри пространство внезапно увеличилось до нормальных размеров. С расположением магазинов разработчики не заморачивались, оставив все, как есть. Большая часть из них оказалась закрыта, а на входах висели таблички с временем работы и ссылкой на ассортимент в сети, если таковой имелся. Интерьер тоже не особо отличался от того, что я видела в режиме окна. Наверное, данные были взяты от камер игроков.

Рядом как раз работала круглосуточная кафешка. Я заинтересованно туда заглянула. Помещение ужалось до небольшой комнаты. Через стойку на кассе даже можно было увидеть кухню. Еда волшебным образом сама собой готовилась: на парящей над огнем сковородой шкворчало мясо, большая ложка помешивала в кастрюле дымящийся супчик, а тесто само собой вымешивалось, раскидывая во все стороны облака из муки. Все выглядело так аппетитно, интересно и сказочно.

Чудеса, да и только.

Обычных неписей-людей нигде не было видно. Вместо них на кассе стоял большой плоский горшок с цветами. А на самом крупном цветке сидела пухлая фея в крошечном фартуке. Она помахала мне длинным алым пером для письма.

- Ясной ночи, Молодая Госпожа! Не желаете заказать поздний ужин или забронировать завтрак?

На столе лежало открытое меню с превью блюд и ценами.

Ничего себе! Это получается продолжение сетевого магазина в игровой надстройке? Как в виртуальной чат-комнате, только прямо вот так на карте?

Наверное, и другие магазины с доставкой функционировали похожим способом. Это же рай для социофобов.

Я молча вышла из кафе и торгового центра на улицу.

Кажется, моя фея продолжала парить на некотором расстоянии от поверхности земли даже несмотря на то, что я спустилась. Видимо, так и было изначально задумано, просто я не замечала, так как находилась невысоко. Или она после того, как взлетела, уже не опускается? Потом проверю. Найти бы зеркало, да поглядеть, как это выглядит.

- Тут можно как-то посмотреть на себя со стороны?

- Конечно, - жизнерадостно закивала фея. - Доступны режимы отображения: от первого лица и от третьего лица. Также Вы можете регулировать расстояние камеры до персонажа и угол обзора. Для этого нужно зайти в настройки экрана и отметить желаемые параметры.

Я следовала ее указаниям. Камера действительно отдалилась назад и вверх, так что я теперь могла видеть свою фею со стороны. Пришлось осматриваться как можно осторожнее, так как при резком повороте, начинала кружиться голова. Наверное, к этому тоже нужно было привыкнуть, как к ускорению.

Моя фея оказалась совсем небольшого размера, в сравнении с окружающими объектами. Конечно, все здесь и так было искажено, поэтому было трудно понять ее точные габариты. Но она была всего в несколько раз больше феи-гида. А та совсем мелкая, примерно с мою ладошку. Видимо, разработчики решили добавить феям аутентичности.

Еще несколько дней назад все это было бы мне крайне интересно. Но сейчас почему-то очень быстро надоело и возникало легкое парадоксальное чувство разочарования. Вроде, мгновение назад появилась реакция "ух ты!", а потом почти сразу "и что с того?".

Разве что возможность заработка заинтересовала, да и ресурсы на метлы у меня были. Но делать их прямо сейчас очень не хотелось. Наверное, и спрос из-за завышенных цен был не очень высоким. Совсем не хотелось ставить эти эксперименты прямо сейчас. Может быть, завтра или послезавтра.

Более подробный разбор глобального режима, я решила отложить на потом. На это действительно нужно было потратить немало времени и запомнить всякие детали.

- Как мне вернуться домой? Или снова пешим ходом? - поинтересовалась я у феи. Почему-то не хотелось выходить в этом месте, когда был дом.

- Вы можете воспользоваться телепортационной площадкой, что находится неподалеку, на площади. Также владельцам домашних надстроек доступно умение телепортации домой из

любой точки.

Такое умение нашлось среди прочих пиктограмм. Откат навыка составлял 5 минут.

Я тут же подтвердила выбор. Окружающее пространство засияло огнями, словно меня волшебным образом перенесло в другую точку мира.

Похоже, ко всем новым эффектам теперь придется привыкать.

*

Дом встретил меня привычным садом. Как же здесь было хорошо и привычно.

Прежде чем выйти из глобалки окончательно, я залезла в меню “Персонализация”.

Тут действительно оказалась возможность смены экстерьера как самого дома, так и внешнего вида надстройки. Более красивые и пышные варианты стоили денег. Даже была возможность создать свою собственную лавку с игровыми предметами.

Я выбрала бесплатное скрытие надстройки и тут же вылезла наружу, осматривая результат.

Совсем исчезать крошечная планета не собиралась, так как оставалась еще надстройка Аска с его мрачными скалами и черными реками. Но шар уменьшился в полтора раза.

Наверное, в городе, он бы не привлекал особого внимания. Особенно рядом с целыми гроздьями вот таких вот сфер над многоквартирными домами. Но в нашей жопе мира, в крошечном поселке с маленькими домиками, это было, как бельмо на глазу. И абсолютно без разницы, скрыла ли я свою надстройку или нет. Тут требовалось вмешательство брата.

Пришлось и этот момент отложить на потом. Время пролетело очень быстро и незаметно: на часах уже была половина двенадцатого. Завтра предстоял тяжелый день, поэтому я стянула шлем, закрывая приложение, и тут же засобиралась спать.

<http://tl.rulate.ru/book/22567/666676>