

Есть минус в том, что больше не было привычных технологий - никакого будильника. Когда Вивас открыл глаза, утро уже прошло, а его друзья ещё спали, как и Лира, лежащая у изголовья дивана на подушке. С улицы доносился лёгкий шум, который и разбудил его, напоминая о больших планах, но было ясно, что они ничего не успеют, если будут каждый день спать до обеда. Одевшись, он стал стучать в двери друзей, чтобы разбудить их и по шуму определил, что достиг в этом успеха. Пока готовился завтрак, все собрались за кухонным столом достаточно бодрые чтобы обратить внимание на появившуюся на запястьях золотую ромбическую татуировку, которая слабо испускала свет. "Вау, что это такое?" - воскликнула Элли, касаясь её пальцем, чтобы потереть. Но после этого перед ней зажглось системное окно.

[03.06.01 _ 12:34 _ ОБЪЯВЛЕНИЕ

Обновление подсистемы Гестии:

1. После многочисленных просьб был добавлен вспомогательный интерфейс для улучшения доступа к подсистеме.
2. Обновлено отображение статуса с неизвестной ранее информацией.
3. Налажена система вознаграждений.]

- Это интересный способ доставки информации. - Она все же потерла пальцем татуировку, но ничего больше не произошло и вскоре после прочтения уведомление исчезло.

- Лира, сможешь объяснить подробнее? - попросил Вивас, отвлекая сидящую на краю тарелки фею.

- По подробнее или по короче?

- Думаю нам нужны подробности - ответил за всех Кастор.

- Тогда по порядку. Сейчас третий день шестого месяца. На этой планете в сутках 32 часа и 4 фазы дня из-за пересечений солнца и двух лун. Так же год делится на 16 месяцев, а во всех месяцах по 32 дня. Один час равен 64 минутам, а в минуте 64 секунды. На первый взгляд очень странно и непривычно для тех, кто все время жил при других стандартах, но они просто не применимы в условиях другой планеты. Так день имеет длинную фазу ночи длящуюся 8 часов и короткую на 4 часа посреди дня, сопровождаемую затмением солнца геперлуной, которая находится на синхронной орбите между планетой и солнцем. Меньшая луна вращается вокруг планеты, делая полный оборот за 16 дней.

- Вау... Это конечно не то, что я ожидал услышать. - пробормотал Кастор ошеломленно.

- Я совсем потерялась, но думаю, что это действительно важно.

- Большая часть подобной информации есть в свободном доступе, просто сейчас она нужна для следующих пунктов. - уточнила Лира. - Ранее, вы могли узнать о себе ограниченную информацию, потому что Гестии было неизвестно как именно система взаимодействует с вами. А также была проблема в энергии, которую за прошедшие два месяца ей не откуда было взять. И так как вы просили подробное объяснение, то вот оно по результатам её исследований. Этот мир пронизывает такая субстанция, как мана. Назвать можно иначе, но это достаточно близко к привычным для вас видам энергии из игр. Эта мана есть по всюду в хаотичном и сыром виде, и её можно сравнить с альтернативной воздушной средой. В зависимости от плотности маны она может сильнее или слабее влиять на материальный мир. Пассивное влияние вы ощущаете все время, просто оно почти не заметно. Она укрепила ваши тела, усилила разум и прочее, а также снизила влияние гравитации, которая, к слову, на самом деле гораздо выше, чем вы привыкли из-за большего размера планеты. Пока улавливаете суть?

- Я слежу и даже провожу аналогии из опыта разработок - задумчиво ответил Вивас.

- Мы тоже работали с подобным, управление маной зависит от силы воли и концентрации? - уточнила Элли.

- Не совсем. В сыром виде управлять мной нельзя, но живые организмы постоянно накапливают её в себе, словно ловушки сети, удерживая проходящий насквозь поток и перехватывая над ним контроль. Проблема Гестии в том, что она не может собирать ману в нужном количестве, а без энергии ничего не может сделать. Потому в эти два месяца ей приходилось сильно экономить и заниматься пассивным наблюдением за миром, но когда появились первые поселенцы, то через касание к Божественной Стеле она вытянула все крохи маны, что вы успели накопить и за счёт этого начала активно развиваться по подготовленным давно планам. Очевидно, что ждать каждый раз пока кто-то захочет коснуться стелы нельзя, потому были сформированы такие татуировки. Они одновременно являются доступом к интерфейсу, и в тоже время постоянной связью с ближайшей стелой, позволяя передавать ману Гестии. Можно считать это налогом на проживание, так как забирается не вся мана, а только её процент от постоянного накопления. Чем больше жителей, тем больше сможет развиваться Гестия, предоставляя жителям больше возможностей. Сейчас это количество установлено для всех около 30%, что практически не ощущается в обычной жизни, когда нет активного потребления маны. При желании, можно отдавать больше и за это можно получить вознаграждение. Оно бывает трех видов - благосклонность Гестии, виртуальная валюта и очки заслуг. Пока доступно только последнее, так как для валюты нужна экономическая модель, а первое можно получить только за особые миссии.

- Спасибо, что НАСТОЛЬКО подробно все объяснила. - пошутила Элли.

- Предлагаю все же нам приступить к завтраку и разойтись по запланированным местам. - разрядил обстановку Вивас, с чем все согласились.