Глава 2

Дэйв начал осматриваться. Глядя на город, где он появился, тускло освещенное небо и мрачную атмосферу. Это место было не похоже ни на что, где он был раньше. Здания были оформлены в средневековом стиле. Так же, у него был доступ к своего рода игровому интерфейсу, что располагался чуть поодаль от его обзора, и, если на нем сосредоточиться, можно было увидеть множество разных иконок

Карта.

Первое, что его заинтересовало, - это узнать, где он. Глядя на карту от третьего лица, Дейв понял, что он действительно находится в окраинах восточной империи, но не в населенном месте. Этот город назвался – [Мория]. Это был старый город, и он был очень маленьким, не считая игроков, население здесь составляло всего около 300 человек.

Тем не менее, было странно, что вокруг не было игроков. Дэйв начал думать, что этот город слишком далеко от главных городов, и не многие игроки захотят рисковать, отправляясь так далеко, или, по крайней мере, это место не представляет интереса для всех остальных, таким образом, поэтому здесь и нет других игроков.

Сразу после того, как он подтвердил свое местоположение, он «увеличил» карту, чтобы посмотреть на город, в котором находился.

Здесь его внимание привлекли три основные вещи: круг телепортации, собор и учебный центр.

Круг телепортации - это шлюз, который может телепортировать игрока из города в город. Чтобы не терять время, переходя от места к месту. Собор был простейшим, и самым доступным способом приобрести один из распространенных классов – [паладин]. И учебный центр, где он мог тренироваться, изучая базовые навыки, которые есть у каждого класса.

-«Итак, что мне следует сделать сейчас. Начать делать квест, или отправиться в церковь, чтобы сделать квест на паладина?»- спросил Дэйв сам себя

-«Хорошо, начнем с посещения учебного центра, по крайней мере, я мог бы получить основное оружие и щит и начать обучение, если я правильно помню, мне нужно будет достичь 10уровня, прежде чем я смогу начать основную линию квестов паладина»- подумал Дэйв, двинувшись в учебный центр, игнорируя человека с вопросительным знаком на голове.

Как только он прибыл в учебный центр, он увидел, что многие NPC [Неигровой персонаж] исполняют различные виды движений и атакуют манекены.

Также, там находился высокий мускулистый мужчина, который опирался на шест и наблюдал за NPC. Этот человек должен быть инструктором, поскольку у него на голове был желтый знак

вопроса.

- Эй, сэр, - сказал Дэйв мужчине.

Грубый мужчина посмотрел на Дэйва и сказал:

- О, свежая кровь, ты должен быть одним из тех авантюристов? Я видел многих из вас. По правде говоря, я завидую вашей способности возрождаться даже после того, как вы умираете, тем не менее, это не делает вас непобедимыми. Ах, я думаю, ты хочешь научиться основным навыкам и начать тренироваться?, - сказал мужчина

Дэйв был немного ошеломлен, не мужчиной, а тем, как он говорил, и выражениями на его лице. Хотя он был всего лишь искусственным персонажем, он проявлял угрызения совести и зависти, и давал советы Дэйву. Это было для него впервые, ведь как может вымышленный персонаж проявлять человеческие эмоции? Все, что мог сделать Дэйв, это похвалить разработчиков за такую колоссальную работу. Возможно, это и является причиной, почему в игру играет так много людей.

- Ах, да, я надеялся узнать некоторые базовые навыки, говорят, что они будут полезны для обучения в дальнейшем. Не могли бы вы научить меня?, - спросил Дэйв.

- У меня нет никаких возражений, но сначала ты должен сделать мне одолжение. Последние несколько часов я смотрю за этим мусором, и я чувствую себя немного голодным. Возьми это и пойди в пекарню, там работает моя жена. Принеси мне мой обед, я совсем забыл его забрать, - сказал мужчина

***

Вы получили новый квест.

Принеси ему немного еды

Опыт +200.

Принеси инструктору Иуде обед. Даже идиот сможет это сделать.

Сложность квеста: нулевая

***

Дэйв прищурился из-за грубости уведомления, но не стал жаловаться вслух. Он взял маленькую марку с именем Иуды и отправился туда, куда должен был пойти. Новое место сразу же отобразилось у него на миникарте, и он понял, что это была пекарня.

Ему потребовалось пара минут, чтобы добраться туда. Когда он пришел, то увидел женщину, у которой был восклицательный знак над головой. Она была владельцем пекарни.

- Миледи, мистер Иуда попросил меня принести ему еду, - сказал Дэйв и показал марку.

- О, этот идиот забыл взять свой обед ... вот, держи, отнеси ему его, пока еще горячий.

***

Обновление квеста.

Принеси еду инструктору Иуде.

У тебя есть 3 минуты, иначе пища остынет, и квест потерпит неудачу.

Ну что, справишься?

***

-«Опять это грубое уведомление ... *вздох*»-

Дэйв взял пищу, и она сразу же попала в инвентарь. Это был маленький мешочек, который имел название.

***

Горячая еда.

Простая.

***

Как только Дэйв получил пищу, он направился прямо к инструктору. Ему понадобилось около 30 секунд, чтобы добраться туда, и отдать инструктору предмет, который он так желал

- О, очень хорошо, мой обед все еще горячий. Спасибо, парень!

***

Квест завершен.

+ 200 опыта

Прошло времени: 33 секунды.

Бонусное вознаграждение +50 Опыта

***

Только тогда Дэйв полностью понял смысл этого идиотского квеста. Любой персонаж, у которого есть восклицательный знак, может давать квесты. Они же и засчитывают квесты, и чем быстрее и лучше сделать квест, тем больше можно заработать опыта. Это был простой квест, который многие должны были сделать, чтобы ознакомиться с системой. Дэйв не стал исключением.

Глядя строку опыта, Дэйв понял, что у него есть четверть необходимого Опыта, чтобы поднять уровень.

Вскоре инструктор Иуда исчез, и через минуту или около того он снова появился.

- Это было очень приятно. В любом случае, малыш, ты хотел изучить базовые навыки. Однако ты должен знать, это учебный центр для воинов, если хочешь изучать магию, тебе нужно будет отправиться в волшебную башню этого города, - сказал инструктор, указывая на башню, которая была немного далеко, но все еще в пределах в маленьком городке.

- Нет, я хочу узнать путь меча, - сказал, Дэйв.

- Тогда ты пришел в нужное место, однако тебе нужна сила, чтобы носить оружие, и тебе ее не хватает. Позволь мне сказать, видишь вон там лежат гири, иди поподнимай их, как только приобретешь по крайней мере 15 очков силы, то сможешь начать тренироваться с мечом, - сказал инструктор.

- Ах, силу ведь можно поднять, таская тяжести..., - сказал Дэйв.

- Ну, что думаешь? Если есть другой способ сделать это, тогда, пожалуйста, скажи мне!, - сказал мужчина со смехом. Это фактически заставило Дэйва выглядеть идиотом. У этих NPC нет такого же взгляда на игру, как у Дэйва. Они видят в оружии оружие независимо от уровня. И получают силу и мощь исключительно с помощью тренировок.

- Хорошо, тогда я начну, - затем Дэйв направился к углу двора, где было много гирь, разбросанных по земле.

Затем, он начал поднимать их, начиная с 10 фунтового веса. Осмотрев их, он примерно понял, что они из себя представляют.

***

Вес: 10 фунтов [4,53592 кг].

Обучение в течение 1 часа = + 1 сила. Максимум +5. (Ограничение до 15 очков силы)

5 выносливости / подъем.

***

-«О, это интересно»-

Затем Дэйв посмотрел на другую.

***

Вес: 20 фунтов [9,07185кг].

Обучение в течение 1 часа = + 1 сила. Максимум +5. (Ограничение до 20 очков силы)

25 выносливости / подъем.

***

Затем он понял. Это довольно легкий способ поднять силу, но нужно будет попотеть. Глядя на

количество гирь, он понял, что сможет тренироваться со всеми, пока вес не достигнет 500 фунтов [226,796 кг]. В реальной жизни мало кто сможет поднять такой вес, но это ведь просто игра.

Вычисляя общее количество очков Силы, которые он мог получить, он понял, что как только он натренируется с каждой гирей во дворе, он получит +100 очков силы!

Однако с этим возникла проблема. Если рассчитать время, необходимое для достижения такой силы, ему потребовалось бы не менее 5 часов обучения с каждым весом. Глядя на 20 ярусов гирь. Он подсчитал, что ему понадобится около 100 часов, чтобы приобрести 100 очков силы, с получением 1 силы в час. Это, однако, будет непростой задачей, что было в обычных обстоятельствах.

Поскольку, поднимая тяжести, он будет тратить много выносливости. Поэтому ему нужно учитывать не только свои силы, но и свою выносливость. Таким образом, это может занять гораздо больше времени, чем 10 часов, особенно судя по тому, сколько нужно выносливости, чтобы поднять гири потяжелее.

Гиря с максимальным весом, должно быть, потребует 250 очков выносливости за подъем! Что-то, чего у него даже не было. Но, к счастью, Дэйв понял, что в системе игры есть своего рода соотношение. А именно, выносливости и силы.

Чем больше у вас силы, тем меньше потребуется выносливости, чтобы что-то сделать. Поэтому, когда Дэйв поднимет свою силу, гиря, которой сейчас требуется 250 выносливости на подъем, вероятно, потребует всего 100. Тем не менее, это все еще много, и для этого потребовалось бы много всего.

Также, в игре была анимация подъема, персонаж не должен беспокоиться о том, чтобы вручную поднимать гири, он мог просто позволить анимации сделать все за него. Анимация длится час, в течение которого совершается определенное количество подъемов.

- Мистер. Инструктор, - сказал Дэйв, когда вернулся, чтобы спросить инструктора о чем-то, что его беспокоило.

- Что такое?, - спросил инструктор.

- Как тренировать свою выносливость?, - спросил Дэйв.

- Выносливость легко тренируется, и не только повышением веса. Ты также можешь попробовать бег трусцой. Это поможет значительно увеличить твою выносливость, - сказал инструктор.

- О, это интересно ..., - сказал Дэйв.

Так что бег и поднятие тяжестей могут увеличить выносливость ... это звучит логично, но что, если я так и сделаю?

Затем Дэйв взял самую легкую гирю и начал поднимать ее. Действительно, он вошел в анимацию, где ему не нужно было ничего делать, кроме как наблюдать за тем, как его персонаж поднимает вес. Тем не менее, он сам хотел двигаться, и анимация была отменена. Затем он начал вручную поднимать вес.

Мало того, он также начал бегать по внутреннему двору, поднимая маленькие гири в обеих руках.

Это был эксперимент, если персонаж сможет набирать силу при ручном подъеме тяжести и беге, то это должно быть намного проще и эффективнее, чем поднимать вес в течение часа, а затем немного бегать трусцой.

Однако то, что Дэйв не учитывал - потребление выносливости. Обычный бег потребляет около 1 выносливости в секунду. В то время как подъем веса потребляет 5 в секунду. В целом, Дэйв тратил 6 выносливости в секунду. Кроме того, при этом он мог непрерывно тренироваться в течение примерно 16 секунд, прежде чем его выносливость полностью исчерпывалась, затем он ждал 100 секунд, прежде чем снова продолжить. Регенерация выносливости составляла 1 секунду.

Дэйв продолжал делать это, пока не появился неожиданный результат. Прошло едва 30 минут, а результаты уже были очевидны.

***

Вы получили +1 к силе!

Вы получили +1 к выносливости!

***

Удивительно, но ручная тренировка была намного быстрее, чем автоматическая. Таким образом, Дэйв был уверен, что ему удастся закончить всю тренировку не более чем на 50 часов вместо 100.

Он также подошел к самой тяжелой гире и подтвердил, что теперь, когда он набрал +1 силы, общая выносливость, необходимая ему для подъема веса в 500 фунтов, составляет всего 240 выносливости / подъем.

Кажется, что соотношение выносливости, необходимой для подъёма тяжести к единице силы

составляет 10 выносливости

Однако не было никаких изменений в необходимой выносливости для поднятия гирь меньшего веса. В обычных обстоятельствах, чтобы поднять 10-фунтовый вес из-за увеличения силы, ему не потребовалось бы практически никакой выносливости. Тем не менее, кажется, что есть минимальная цена выносливости, независимо от того, насколько ты силен, нельзя просто взять и не тратить выносливость при подъеме чего-либо.

Таким образом, чем выше сила, тем легче поднимать тяжелые грузы, однако у легкого груза есть минимальное значение, которого нельзя избежать.

Дэйв продолжил заниматься рутиной. На самом деле, сначала Дэйву было интересно смотреть, как за несколько часов его выносливость и сила медленно растут. Однако, спустя почти восемь часов, Дэйву стало скучно. Чрезвычайно. Человек не может не испытывать скуки, делая то же самое в течение нескольких часов. Почему же? Поскольку он довольно сильно отстал, многие люди уже давно впереди него. И по сравнению с ними он далеко позади. Если ему удастся добиться достаточно высокого положения, он сможет изменить ситуацию в игре.

Дэйв вышел из системы и сделал больше исследований по этой теме, затем он кое-что понял. К счастью, он не поднялся до 2 уровня, как это делали многие, прежде чем поняли, что за каждый полученный уровень, количество силы от тренировки уменьшает вдвое!

Итак, на первом уровне, упорно занимаясь и поднимая тяжелый вес, можно получить 100 силы! Но если достичь второго уровня, то можно приобрести только 50 очков силы! Это была огромная неудача.

Затем Дэйв понял, что не только сила, но даже интеллект и мудрость могут увеличиться. Он не был первым, кто открыл это, и многие другие узнали об этом и сделали это. Они тренировались часами, и сумели получить по крайней мере 100 очков по своему выбору, прежде чем пытаться поднять уровень. Ведь достигнув порога в тренировке для новичков, больше нельзя поднимать свои статы обычными способами. Поэтому, остается только получать хорошее снаряжение или распределять очки характеристик.

Это было заложение фундамента, если игрок недостаточно выделится, он не сможет извлечь выгоду из этого небольшого бонуса.

Затем Дэйв убедился в этом, а после поел и принял ванну. Он решил, что продолжит тренировки, пока не достигнет максимального значения силы без повышения уровня

Благодаря замедлению времени между игрой и реальностью, можно было провести три дня в игре всего за 1 день в реальной жизни. Однако людям нужна еда и сон, иначе они не смогут нормально функционировать.

Таким образом, Дэйв мог посвятить 16 часов своего дня игре. 7 часов сну и 1 час приему пищи,

что раскидан по всему дню.

Дэйв вернулся в игру и продолжил трудиться.

Это было скучно, однако, это имело для него большое значение.

Тренируясь, Дэйв кое-что обнаружил. Он также мог тренировать свою ловкость!

Выполняя сеанс тяжелой атлетики, он начал прыгать, пытаясь максимизировать свое обучение и достиг удивительного результата.

***

Вы получили +1 к ловкости!

***

Кажется, что тренировка помогала ему зарабатывать ловкость, это были халявные статы, поэтому он не беспокоился об этом и продолжал делать свое дело, смешивая тяжелую атлетику с ударами и даже делая приседания.

***

Вы получили +1 к маневренности!

***

Удивительно, так он мог тренировать даже свою маневренность.

Сначала Дэйв не интересовался этими статами, его цель состояла в том, чтобы увеличить силу и выносливость, он хотел стать паладином, и их базовые характеристики вращались вокруг силы, выносливости и интеллекта!

Однако ловкость и реакция никогда не повредят.

Маневренность усиливала реакцию человека. Также, она нужна для того, чтобы уклоняться от атак. Ловкость же, в свою очередь, может увеличить скорость и скорость атаки.

Два этих стата нужны всем классам, они могут быть даже бонусами.

Таким образом, тренировка, которая должна была занять 50 часов времени Дейва, заняла гораздо больше!

Дэйв был жадным человеком, он знал, что ему нужно тренировать только основные статы, но теперь, когда у него была возможность тренировать и другие, он не хотел упускать момент, чтобы не пожалеть об этом в будущем!

Поэтому тренировка шла до тех пор, пока он не потратил неделю внутриигрового времени!

Только тогда он проверил свой экран состояния, чтобы увидеть улучшение, которое получил.

уровень

1

имя

Смертельный удар

раса

Человек

Здоровье

100

мана

нет

выносливость

200

Ярость / концентрация

нет

интеллект

10

мудрость

10

Ловкость

110

маневренность

110

живучесть

10

сила

110

Сопротивление магии

0

Защита

0

Регенерация Здоровья

0,1 / сек

Регенерация Маны

нет

Регенерация Выносливости

1 / сек

Регенерация Ярости / концентрации

нет

титул

нет

- Фантастично! - вскрикнул Дэйв, восхищаясь своей настойчивостью! Ему потребовалось много времени, чтобы, наконец, дойти до этой точки, он даже проигнорировал совет инструктора, чтобы вернуться к нему после того, как у него будет 15 силы, теперь, когда Дэйв получил бонусные 100 очков, которые можно получить только на 1 уровне, он чувствовал себя довольно гордым достигнув чего-то очень ценного после того, как был последовательным и упорным.

-«Теперь, получив все это, просто занимаясь физической подготовкой ... как получить интеллект и мудрость?»- сказал Дэйв сам себе.

Затем он вернулся к инструктору, чтобы спросить его об этом, в конце концов, он был единственным, кто дал ему советы о тренировке своего тела.

- Хочешь увеличить свой интеллект? Почему бы тебе не пойти в библиотеку и не почитать книги, возможно это звучит грубо, но я знаю, что чтение книг может сделать тебя умнее, - сказал человек со смехом.

-«Хм, так что читать книги...»- подумал Дэйв, глядя на карту, пытаясь найти библиотеку.

К ужасу Дэйва, её не было.

У него оставался лишь один выбор ... волшебная башня. Это логично; волшебники должны обладать высоким уровнем интеллекта и мудрости, чтобы кастовать заклинания.

Затем Дэйв направился к волшебной башне, игнорируя инструктора еще раз.

Дэйв не хотел приступать к обучению навыкам, пока не соберет все бонусные очки, что только можно.

Оказавшись в волшебной башне, он встретил красивую женщину, на которой была волшебная шляпа. Она стояла у входной двери с восклицательным знаком над головой ... это, должно быть, инструктор магии.

- Миледи, позвольте мне спросить вас о путях повышения интеллекта, - вежливо сказал Дэйв. Вежливость никогда никому не причиняла вреда, это был канон, которого всегда придерживался Дэйв.

- О, такой молодой человек ищет мудрость мудрецов. Ваш запрос должно быть прикрыт какой-то тайной, действительно, чтобы научиться читать заклинания, нужно быть умным и мудрым. Вы можете войти внутрь башни; если вы захотите обучиться у меня магии, мне нужно, чтобы у вас было не менее 15 очков интеллекта, прежде чем я смогу преподать вам ее основы, - сказала она, проявляя всю свою элегантность и испуская чувство превосходства.

Дэйв еще раз был удивлен изобретательностью создателей игры. Они смогли

заставить NPC вести себя как люди.

- Спасибо вам за вашу доброту, - сказал Дэйв и пошел в башню.

Внутри было много книжных полок и столов, заполненных различными книгами.

Затем Дэйв взял книгу, посвященную основам магии, и начал читать.

Дэйв не мог поверить, что все эти книги были связаны с магией, если так и есть, то бог знает сколько времени ИИ потратил, чтобы написать все книги в этой огромной библиотеке, создавая и вкладывая в них основы о магии,

Затем он был разочарован. В тот момент, когда он открыл первую книгу, он понял, что в ней всего две страницы, а остальные - пустые.

Книга, которую он держал на руке, была связана с теорией маны и магии в мире, эта была просто куча предложений, что заставляла фантастическую теорию выглядеть вполне логично. Однако, как только он закончил читать книгу, его встретил приятный сюрприз.

***

Вы получили +1 к Интеллекту!

Вы получили +1 к Мудрости!

***

Прочитав лишь одну книгу, Дэйв поднял аж целых два стата!

Не теряя времени, Дэйв начал читать другую книгу.

Однако он не был вознагражден ничем, пока не прочитал еще одну.

Затем он понял, что чем больше характеристик он получает, тем труднее получить больше. Это была простая логика; нельзя заполнить полную чашку. Когда человек знает слишком много всего, ему будет трудно учиться чему-то новому. Ну, это была теория, и Дэйву нечего было терять. Поэтому он начал читать все больше и больше книг. Это было нелегко, хотя ему потребовалось около 20 часов прямого чтения книг, чтобы прочесть все книги в этой библиотеке, к счастью, каждая книга имела не более 2 страниц, но, читая последнюю из этих книг. Дэйва встретил приятный сюрприз!

Мало того, что ему удалось получить 100 очков интеллекта и 100 очков мудрости, он получил титул!

***

Вы получили новый титул!

Всезнайка!

+ 5% ко всем базовым характеристикам!

***

Это весьма удивило Дэйва! Титул, что добавляет бонусные очки характеристик! Сейчас эти 5% может ни на что и не влияют, однако в конце игры эти 5% могут стать чудовищными!

Кроме того, этот титул требовал от человека выполнения всех сложных задач и получения всех бонусных атрибутов, прежде чем он достигнет второго уровня.

Дэйв не откладывая посмотрел на экран состояния и не удивился тому, что увидел.

уровень

1

имя

Смертельный удар

раса

Человек

Здоровье

100+ (5)

Мана

1100 + (55)

выносливость

200 (10)

Ярость / Концентрация

нет

интеллект

110 + (5,5)

мудрость

110 + (5,5)

Ловкость

110 + (5,5)

Маневренность

110 + (5,5)

живучесть

10 + (0,5)

Сила

110 + (5,5)

Сопротивление магии

0

Защита

0

Регенерация здоровья

0,1 / сек + (0)

Регенерация маны

1,1 / сек + (0,5)

Регенерация Выносливости

1 / сек + (0,5)

Регенерация Ярости / Концентрации

нет

титул

Всезнайка!

И это еще не все! Наконец его мана была разблокирована, и он даже не заметил этого, пока не посмотрел на свой экран состояния! Кроме того, появилась регенерация маны. Это довольно хорошая скорость, но все равно регенерация слишком медленная. Даже если она была намного выше, чем Регенерация Здоровья, регенерации 1.1 очка маны в секунду слишком мало. Во-вторых, чтобы полностью заполнить его очки маны, ему потребуется не менее 1000 секунд! Это около 16 минут. Разве это не слишком долго? Тем не менее, он понимал, что чем больше мудрости, тем больше маны, и тем быстрее регенерация.

Коэффициент конверсии составляет 1 мана / сек на каждые 1000 маны, это было слишком много, но Дэйв знал, что есть много предметов, которые увеличивают скорость регенерации маны, и есть классы, которые извлекают выгоду из пассивной регенерации маны, также есть классы, которые увеличивают скорость регенерации выносливости и здоровья.

Эта была довольно продуктивная неделя для Дэйва. Закончив чтение, он направился к инструктору Иуде. Он собирался начать изучать новые базовые навыки!

http://tl.rulate.ru/book/14032/275614