

Райто хотел пойти домой и узнать больше о своих способностях. Если бы эта способность была такой же, как в игре, то существовали бы и варианты помощи и справки, где он мог бы получить больше информации.

Уведомление о квесте.

Описание: Неизвестная книга присутствует на тумбочке у вас дома, идите и проверьте ее.

Основной квест: узнайте больше о своих способностях.

Награда за квест: свиток специальных навыков.

Райто быстро бросился к своему дому и направился к своей спальне, в которой он увидел маленькую черную книгу, лежащую у тумбочки рядом с его будильником.

“Ее определенно не было здесь этим утром...” – Размышлял Райто, когда он взял маленькую черную книгу.

Вы хотите активировать справочное руководство?

[ДА/НЕТ]

Райто собирался нажать кнопку “Да”, но прежде чем он это сделал, Райто остановился, потому что он помнил, что всякий раз, когда он изучал навыки в играх, будь то книги или свитки, они исчезали (всегда хочется, чтобы чит не уничтожил книги заклинаний, чтобы я мог научить его большому количеству персонажей).

Поэтому он начал переворачивать страницу за страницей, где он наблюдал, что написанное внутри было нечитаемым языком, заполняющим всю маленькую книгу, без картинок или каких-либо других подобных вещей.

Беспомощно пожав плечами, он нажал “да”.

Книга превратилась в синие потоки, похожие на чакру, и погрузилась в голову Райто.

[Начало справочного руководства

...

...

...

Справочное руководство активировано!]

Новое информационное окно появилось перед Райто.

[Поздравляем с избранием в качестве игрока вашего мира!]

[Добро пожаловать во вступление!]

[Геймер – это привилегия, предоставляемая человеку в мире, выбранном Гайей, самим сознанием мира, и его выбор всегда предшествует великим изменениям!]

[Способности Геймера: тело Геймера позволяет игроку прожить свою жизнь как персонажу в игре и в то же время влияет на окружение, чтобы измениться, а также на другие способности, разум Геймера позволяет персонажу мыслить спокойно и логически в каждой ситуации.]

[Способности Геймера позволяет использовать несколько меню, таких как «Статус», «Навыки», «Инвентарь», «Квест», «Информационная книга» и «Опции».]

1. Статус – окно состояния позволяет вам увидеть свой физический, умственный и энергетический статусы. Также показаны названия, на которые влияют действия персонажа, личность персонажа и репутация персонажа у окружения. Статус отображает ваше здоровье и чакру. Ваш физический, умственный и энергетический уровни пронумерованы в соответствии с вашими способностями, но теперь вы можете свободно увеличивать их в соответствии с вашими предпочтениями. Физические аспекты могут быть улучшены с помощью силы и выносливости, а умственные аспекты могут быть улучшены с помощью умственных задач.

2. Навыки – окно списка навыков позволяет вам увидеть многочисленные навыки, которые у вас есть, а также ваши уровни мастерства.

3. Инвентарь – это информационная панель, где вы можете хранить все, что захотите, например оружие, медикаменты и тому подобное. Коробка инвентаря заморожена в пространстве и времени, поэтому предметы, которые вы сюда поместите, не поддаются воздействию времени.

4. Квесты – это задания от маленьких до больших, которые дают персонажу очки опыта, книги навыков или деньги.

5. Информационная книга – Инфо-книга делится на страны, деревни, людей, монстров, оружие и технику. Информация собирается только тогда, когда персонаж встречается их.

6. Опции – тут присутствуют различные варианты игры, но не уровень сложности.

[Атрибуты]

Сила (STR):

[Атрибут Сила определяет общую силу человека и влияет на количество наносимого урона. Она также влияет на способность человека уменьшать урон при блокировке.]

Жизнеспособность (VIT):

[Жизнеспособность определяет общее состояние здоровья и выносливость человека. Она также влияет на способность человека восстанавливать здоровье вне боя.]

1 VIT = 25 HP

1 вит = 0,5 HP/минута.

Ловкость (DEX)

[Атрибут ловкость определяет общую ловкость и гибкость человека. Этот атрибут влияет на точность, уклонение, рефлекс и способность человека наносить критические удары.]

Интеллект (INT):

[Атрибут интеллекта определяет общую способность человека быстро запоминать и мыслить. Он также влияет на количество чакры и плотность чакры.]

Мудрость (WIS):

[Атрибут мудрости определяет способность человека понимать информацию и правильно ее использовать. Это также относится к здравому смыслу, восприятию и общему контролю над чакрой. Мудрость также играет важную роль в изучении определенных навыков, таких как гендзюцу и медицинские ниндзюцу, а также в защите от умственных атак.]

Удача (LUK):

[Удача уникальна по сравнению со всеми остальными атрибутами, поскольку она способна влиять на что угодно: от поиска или грабежа случайных предметов, выигрыша денег во время азартных игр до встреч и выдающихся успехов/неудач (таких как критические попадания).]

“Хорошо, получается так, что параметр Удачи у меня действительно низкий. Для повышения STR я должен носить тяжелые предметы, для VIT я могу бегать и прыгать, для DEX я могу преодолеть некоторые препятствия, для INT я могу читать книги и многое другое, если я когда-нибудь захочу повысить свой уровень чакры, головоломки для WIS и только LUK я не знаю, как увеличить... Черт возьми, как я могу увеличить свою удачу?” – Райто взбесился.

[Статуты]

Очки статуса получают после каждого повышения уровня. Персонаж может получить 5 очков за уровень. Очки статуса могут быть использованы для увеличения атрибутов персонажа, их также можно получить с помощью специальных квестов. Очки статуса можно использовать для получения перков, которые могут значительно увеличить вероятность того, что персонаж станет сильнее.]

Перки? Глаза Райто сияли при мысли о том, чтобы стать сильнее.

[Перки]

Перки – это особые способности, которые можно получить только благодаря использованию очков статуса.

Разблокировка происходит на Ур. 15.

Вот оно как, да? Кажется, мне нужно быть 15-го уровня, чтобы узнать об этом больше...

Ах да, было что-то о качестве товара!

[Качество товара]

Качество товара относится к относительному качеству товара. Предметы подразделяются на Плохие, Обычные, Необычные, Редкие, Эпические и Легендарные.

Плохое качество:

Предметы, которые считаются худшими из худших и едва достойными использования, многими воспринимаются как мусор. Такие предметы сделаны из неудачных материалов, они заржавели или изношены настолько, что больше не могут использоваться должным образом по своему назначению.

Обычное качество:

Это обычные вещи приличного качества, которые многие используют каждый день.

Необычное качество:

Это необычные предметы, они есть не у всех, но встречаются достаточно часто.

Редкое качество:

Это редкие необычные предметы. Предметы такого качества либо сложны, либо несколько дороги. Чаще всего пользователю предоставляет уникальную способность или отличный усилитель статистики. Изготавливаются из материалов, которые сложно приобрести или купить, или для создания которых требуется высокий уровень мастерства.

Эпическое Качество:

Эти предметы считаются одними из самых редких. Предметы такого качества чрезвычайно трудно найти и создать, и иногда их можно считать уникальными и незаменимыми.

Легендарное качество:

Эти предметы считаются легендарными с точки зрения силы и уникальности. Они обладают или способны наделять людей огромной силой или уникальными способностями или навыками. Вероятность встретить предметы такого качества составляет один на миллион, и только те, кто имеет невероятный уровень удачи, могут отыскать их. Некоторые из этих предметов обладают чувствительностью и позволяют только определенным лицам владеть ими или призывать их.

«Ух, интересно, смогу ли я получить легендарный предмет», – пробормотал Райто.

[Свитки/Умения]

Специальные книги или свитки, которые позволяют персонажу осваивать новые навыки, называются книгами навыков. Персонаж поглощает книгу, изучая ее содержание и уничтожая книгу в процессе. Поэтому рекомендуется скопировать книгу, если она слишком ценная.

Квест успешно выполнен!

Основной квест: Узнайте больше о своих способностях. (Завершено)

Полученные награды:

Свитки навыков: “мгновенное создание подземелья” и “мгновенный побег из подземелья” получены!

В золотой вспышке перед Райто появился свиток, после чего он быстро схватил свиток и открыл его.

В свитки была следующая запись:

Этому навыку научил меня мой лучший друг, и теперь я передам его тебе...

После прочтения свиток исчез.

День...

[Умение изучено!]

ID Создание Ур. 1 (активный) Стоимость 100 СР.

Умение позволяет пользователю создавать небольшие карманные измерения, содержащие различные сценарии и монстров.

Измерений пока нет!

[На более высоких уровнях могут быть созданы монстры!]

День...

[Умение изучено!]

ID Побег Ур. 1 (активный) Стоимость 0 СР.

Навык позволяет пользователю выбраться из ранее созданного карманного размера.

“ID создает монстров, равных мне по уровня, а если я буду убивать равных себе монстров, то и буду получать больше опыта!”

Этой ночью после ужина Райто повысил уровень этих двух навыков.

Где-нибудь еще...

В другом мире...

«Геймер, ты не должен был этого делать, он нарушил наш контракт», – сказал приглушенный голос.

«Я просто собирался дать ему несколько советов, которым ты не должен был мешать», – ответил Хан-Джи Хан.

«Уже тринадцать человек погибли, потому что они думали, что стали непобедимы, если то же самое случится снова, я не думаю, что смогу больше сдерживаться. Вся эта подготовка ни к чему...»

«Ты уже знал, что произойдет, когда решил сделать это, так что верь в них, и если будет еще какая-то связь, тебя казнят. Итак, просто смирись и внимательно наблюдай. Эти семь – вполне подходящие люди, которых они выбрали...» – Произнес голос.

«Но каждое падение означает, что мы приближаемся к ответу и источнику огромной силы!»

После этих слов более не было слышно ни одного голоса...

<http://tl.rulate.ru/book/31828/759678>