Чтобы взять под контроль персонажа, мне пришлось подойти к ней, а затем войти в нее. Что, конечно, было довольно нервно, когда я был лицом к лицу с такой абсолютно красивой девушкой, как она. Нет, это было не совсем правильно. Не она, а, скорее, я.

Длинное, дрожащее дыхание, которое я сделал, чтобы успокоиться, не производило шума, но я чувствовал, что это все равно так. Боже, я никогда не делал этого раньше. Взятие на себя женского тела в VR. Я слышал истории людей, которые это делали. Некоторые не возражали против этого, некоторые ненавидели это, а некоторые даже наслаждались этим. Кем бы я был? Я заслуживал того, чтобы ненавидеть это, но я действительно надеялся, что я просто не возражаю против этого.

Мне тоже нужно было придумать имя для себя. Должен ли я делать это до или после того, как я носил тело? Наверное, после, если бы я был честен, мне показалось бы, что я называю себя, а не другого человека.

"Итак..." Я сказал, хотя мой голос не издавал ни звука. «Я собираюсь... войдите в тебя сейчас».

Как и ожидалось, она просто продолжала стоять там, моргая, неподвижно и безразлично. Согласно преданиям игры, она была телом, созданным с использованием магии храма, чтобы блуждающий дух, я,мог населять ее. Она рухнет и исчезнет без моей души, чтобы придать телу смысл и жизнь.

Вот что я сделал. Я закрыл глаза и вытолкнул свою эфемерную духовную форму в то же пространство, что и тело. Я почувствовал своего рода мысленный щелчок,так как игра перенесла меня в тело. Сразу же я осознал тело, которое было совершенно чуждо всему, что я чувствовал раньше. Колчан бегал вверх и вниз по длине моего позвоночника, и я инстинктивно прижал руки к груди.

Мягкое тепло приветствовало мои предплечья, и мои глаза раскрылись с вздохом. Ох. Боже мой, это были мои груди. Моя грудь. Я сместился, чтобы взять их в руки, глядя вниз с таким вихрем эмоций, проходящих через меня, что я не мог прижать ни одного. Я немного рассмеялся, когда понял, насколько стереотипными были мои действия. Парень впервые оказывается в теле девушки, что он делает? Нащупать сам.

Нет, это было неправильно. Я не мог продолжать думать о себе так, иначе я бы в конечном итоге отдал себя первому человеку, которого я встретил. Я была ею, я была девочкой, я была... ох. Мне все еще нужно было имя.

Проверяя свои конечности по одной с небольшими, медленными растяжками, я удивлялся тому, как двигалось это новое тело. Я привык играть в больших, буффовых, мужественных телах, даже если мое настоящее было примерно таким же общим, как вы могли бы получить. Я иногда шутил со своим братом, что я был тем мальчиком, которого вы получили из долларового меню, и это было почти удручающе правдой. Это тело, однако, было... не сильнее, но как...

Я не мог придумать слов, чтобы описать это, поэтому вместо этого я осторожно принял позицию, которую мой отец просверлил во мне, когда я был достаточно взрослым, чтобы держать деревянный тренировочный меч. Одной рукой на воображаемом мече я закрыл глаза и наполнил свое тело собственным чувством собственного достоинства.

Затем, в мгновение ока, мое столь же воображаемое лезвие было вытянуто передо мной в одной руке. Я издал смех от удивления, когда почувствовал, как это странное новое тело движется. Это было ловко, я думаю. Это было слово, которое я бы использовал, чтобы описать

это.

Конечно, эти мысли остановились, когда я понял, как я звучу. Мой голос. Боже мой, мой гребаный голос!

«Святое дерьмо», — вздохнул я, поднявшись, чтобы положить два нежных пальца на горло. Я звучал так чертовски мягко. Если бы милый розовый плюшевый был волшебным в форме голоса, это было бы то, что выходило из моего рта.

Прочистив горло, я сказал: «Ну, мне это нравится, но никто не будет воспринимать меня всерьез, если у меня есть этот голос».

Что бы ни. Я заставлял их уважать меня, нанося им ножевые ранения.

Пространство, где стояло мое тело до того, как я взял на себя управление, превратилось в зеркало, поэтому я повернулся, чтобы посмотреть. Что-то очень странное произошло внутри меня, когда я встретил свои собственные глаза, глаза, которые расширились от шока. Одно дело смотреть на симпатичную девушку с вечными глазами «трахни меня», и совсем другое дело понимать, что девушка — это ты.

Я дрожал, борясь со странным, тревожным чувством в моем кишечнике. Я наблюдал, как мой язык выскальзывает между искусно изогнутыми губами, чтобы намочить их, а затем снова вздрогнул от того, как это выглядело. Я не мог... Я не мог смотреть. Я отвернулась от зеркала и обхватила руками свою тонкую талию.

Получите чертову хватку. Это только вы. Успокойтесь.

Мои глаза, однако, взбунтовались и нашли дорогу обратно к зеркалу. Посмотрите на меня. Просто, посмотри на меня! Я был невероятен! Я также был очень коротким, даже если мои пропорции не выглядели так поначалу.

Хорошо. Хорошо. Э... что было дальше? Правильно, мне нужно было имя.

Я был достаточно уверен в имени. Я бы использовала имя, которое, по словам моей матери, она хотела бы дать мне, если бы я была девочкой. Кейко. Как и все японские имена, оно имело около тысячи различных значений, но мне понравилось несколько из них. В зависимости от используемого кандзи, он будет чистым, или прилежным, или уважительным, или даже светлячком.

Фамилию, однако, мне пришлось бы придумать свою собственную для этого. Может быть, что-то, чтобы отразить мою ситуацию? Боже, я хотел бы, чтобы я не забыл большую часть своего японского.

Подойдя к одному из диванов, я плюхнулся в его удобные объятия, а затем быстро нахмурился. Было довольно трудно сидеть в нем, учитывая, насколько я был коротким. Мол, это было выполнимо, но как-то неловко.

Я решил подтянуть одну ногу вверх, чтобы опереться на нее, в то время как другая была дико отброшена, чтобы повиснуть над краем. Гораздо лучше.

Теперь об этой фамилии...

Мне всегда было трудно сидеть неподвижно, даже в детстве, и следующие тридцать минут

были прекрасным примером этого. В конце концов, я выбрал фамилию, когда был перевернут, с ногами, свисающими над спинкой дивана, и моей косой, тянущейся по полу.

Отбиваясь от него, как скучающий кот, я подумал об этом в последний раз. Кёсей Кэйко. Фамилия означала обман или блеф. Это было немного дерзко, называть себя в честь того факта, что я был своего рода обманчивым, отбросив свой старый характер и начав все заново. Тем не менее, в сочетании с моим именем, это вывело фамилию в более мягкий свет.

Так оно и было. Кёсей Кэйко. Это было мило, но и немного остро. Идеально подходит для маленького сказочного самурая.

Я оттолкнулся от дивана, как слизняк, затем выскочил с земли, как акробат, и снова подошел к книге. Это тело было на самом деле невероятно веселым! Такой проворный!

Я нарисовал карандашом новое имя, аккуратно добавив правильный кандзи в область перевода на всякий случай. Не хотел, чтобы игра автоматически переводила его например, «пустая утка» или какое-то дерьмо. Японцы всерьез заставляли меня иногда кружить голову.

Затем наступила поистине трудная часть всего этого упражнения. Да, это было даже сложнее, чем взять на себя тело девушки. Я, конечно, говорил о... dun dun dun dun, распределение статистики!

У Rellithesh была довольно сложная система статистики, по крайней мере, в том, что касается VR-игр. Конечно, сила была довольно понятной. Это позволило вашему персонажу проявить больше силы своими движениями.

Затем были атлетизм и ловкость, которые в основном контролировали скорость ваших движений и точность ваших движений соответственно. Очевидно, что это было немного сложнее, но в этом была суть.

Далее шли Выносливость и Конституция. Выносливость была, как вы уже догадались, сколько движений вы могли бы сделать, прежде чем вы выскочили, как малыш, наконец, засыпающий в 8 утра. Конституция была тем, что нравилось сумасшедшим актерам — шучу, это было то, как трудно было нарезать мясо и кости вашего тела. Также например, как легко вы можете стряхнуть физические дебаффы и яды.

Интеллект обрабатывал вашу максимальную ману, плюс скорость кастинга и уровень заклинаний, которые вы могли бы произнести. Например, статистически глупый маг не сможет бросить метеор, пока не бросит кучу очков в статистику. Int был одним из трех магических статистических данных. Два других – это Мудрость и Решимость.

Мудрость заключалась в возрождении маны и магическом сопротивлении. Решимость, с другой стороны, была связана с эффективностью ваших заклинаний. Урон, продолжительность, все такое, это был тот, на который вы хотели специфицироваться, если бы вы были типом стеклянной пушки. Мой лучший друг был... ну, моя бывшая лучшая подруга, она была тайным убийцей, что было о самой стеклянной пушке, которую вы могли получить в этой игре. Ее состояние Resolve было астрономическим.

Наконец, последней статистикой был Focus. Этот был своего рода универсалом, имея свои грязные мизинцы в каждом пироге. Он управлял вашими чувствами, от обоняния до слуха и зрения. Он также отвечал за то, насколько легко было прервать ваши действия. Скажем, босс делает большой топот, и вы попадаете под ударную волну. Если у вас высокий уровень фокуса, вы возьмете его просто отлично, но если вы этого не сделаете, то любое заклинание, которое

вы собираетесь бросить, потерпит фиаско, как мое будущее в моей старой гильдии.

Основываясь на том, как двигалось это тело, я решил, что хочу отдать приоритет скорости и ловкости над грубой силой, но я также не мог полностью отказаться от этого. Все начиналось с нуля, в отличие от многих других систем, где ноль был базовым для любой гонки, в которой вы были.

У меня было двадцать очков для работы, поэтому я начал с того, что опустил хорошую пятерку в атлетизм, а затем еще пять в ловкость. Трое пришли в силу, и с учетом физических качеств я задумался, что делать с оставшимися семью.

Вероятно, мне следует поместить два в Фокус, так как всегда было отстойно пренебрегать этой статистикой. Это на самом деле оставило мне пять очков и пять оставшихся статистик, поэтому я просто пожал плечами и поставил по одному очку в каждый. Продолжим! Красиво и хорошо округлено! Однако мне, вероятно, придется расставить приоритеты в некоторых магических характеристиках позже, поскольку у меня было ощущение, что этот класс может отклониться в более магическую сторону вещей. Как самурайская версия заклинательного рыцаря или что-то в этом роде.

Это привело меня к способностям, с которых я начинал. Rellithesh была одной из моих любимых игр всех времен из-за того, как она справлялась со способностями в виртуальной реальности. Поскольку вы не могли просто нажать кнопку и выпустить идеальный выпад или что-то еще, игра вместо этого обучала вас через действия, чтобы выполнить способность, как будто это было интерактивное приложение. Это было похоже на все те приложения для изучения языка, которые вы могли получить на своем телефоне, которые заставляли вас практиковать вещи, и когда вы все делали правильно, это вознаграждало вас счастливыми маленькими звуковыми сигналами. Каждый уровень мастерства над навыком также сопровождался приятными небольшими бонусами за урон или чем-то еще. Это была отличная система, которая действительно научила вас реальным навыкам в некоторых случаях.

Позже я мог выбрать, какие новые навыки разблокировать, но пока я застрял с четырьмя основными навыками этого класса. Imbue strike оказался своего рода способом зарядить клинок магической энергией. Тогда Имбу Пэрри был его оборонительным коллегой.

Что еще более интересно, я был удивлен, увидев вращающуюся, рубящую атаку, с которой я не был знаком. Движения, показанные в небольшом обучающем видео, напоминали некоторые ката, которые я запомнил, но это было для меня в новинку. Неужели они пошли и создали совершенно новую дисциплину игры на мечах, которая была основана, но отличалась от различных стилей катаны? Это меня действительно заинтересовало.

Ждать. Что на земле было Deception Strike? Моя челюсть раскрылась, когда я посмотрел маленькое видео, увидев, как мой персонаж выполняет атаку, которая разделилась на две отдельные. Однако на самом деле только один из них был реальным, и враг, который пытался парировать неправильный, был встречен только воздухом, в то время как фактическая атака приземлилась домой. Это было бы чертовски невероятно для боя игрок против игрока. Ничто так не разрушает страты хорошего игрока, как возиться с его головами.

Я уже мог сказать, что этот класс будет невероятным. Я был на самом деле законно взволнован сейчас! Что означало... пришло время пойти и поиграть в игру!