Глава 2: судьба мира

Дом Е Тянь Се был расположен в роскошном жилом районе города Пекина. В этом районе чтобы купить участок обычному человеку потребуется доход за всю жизнь и не хватило бы даже на питание. Здесь живут только богатые и влиятельные люди. Е Тянь Се ни с кем не общался и ни когда не работал. Часто были разговоры о том как неработающий человек мог жить в этой вилле. Они размышляли о том что возможно он получил огромное наследство. Только сам Е Тянь Се мог ответить на этот вопрос.

Для Е Тянь Се не мог назвать эту виллу своим домом. Она была пустой, он жил в этой вилле один.

После возвращения в свою комнату он сел у кровати. Слишком нетерпелив, чтобы ждать ещё, он поднял левую руку, и нажал на кнопку в центре повязки на запястье, которая вывела инструкцию «войти в игру».

После предоставления инструкции внезапно появился экран. И его глаза потеряли реальность происходящего в течение доли секунды, после которой его сознание, казалось, было рассеянно. Внезапно он ясно увидел разнообразие изменяющихся цветов, которые открывали проход в другой мир. Этот мир был красочен, вскоре после этого он услышал мелодии и ясный голос женщины.

«Звон … Здравствуйте господин Е Тянь Се, добро пожаловать в мир Судьбы. У вас есть 2 часа, 39 минут для открытия мира Судьбы. Пожалуйста будьте терпеливы. Вы впервые используете игровую консоль, вы хотите создать персонаж?”

«Да». Ответил он. Это была первая игрой виртуальной реальности, которая была в совершенно другом масштабе по сравнению со всеми другими играми виртуальной реальности. Даже голос женщин кажется настоящим. Это доказывает, что не было никакого преувеличения в рассказах о том, что эта игра виртуальной реальности обеспечивает 99% чувство действительности.

«Звон ….. в мире Судьбы у вас будет новая жизнь, новая судьба, как только вы начнёте, не будет никакой возможности возвращения, таким образом, вы должны тщательно выбирать дорогу судьбы которую вы хотите. Теперь, пожалуйста, выберите имя своего героя. Это название не может быть изменено позже. Так как вы из Китая, вы можете выбрать только китайский текст для имени, кроме того оно не должно быть больше чем 10 слов»

Голос объяснял всё предельно ясно. В этом мире Судьбы нет шанса чтобы начаться заново. Если говорить проще вы не может всё вычеркнуть и повторить снова. Поэтому, неважно, что это - уменьшительное имя, признак статуса или призвание, когда-то выбрал его, и оно навсегда останется тем же самым, и невозможно будет изменить его когда-либо снова. Игру виртуальной реальности назвали «Судьба», потому что у судьбы человека нет разнообразного выбора.

«Тянь Мо Се!» Е Тянь Се не думал долго и объявил об этом имени, которое принадлежит только ему.

«Звон …это имя уже используется другим человеком, пожалуйста, выберите другое». Женский голос объявил ему абсолютно неожиданный ответ.

«Что!?» Выражение лица Е Тянь Се немедленно стало неопределённым. Его глаза начали

блестеть опасным сиянием. У Китая было население несколько сотен миллионов и пульт управления «Судьба» имели под рукой большинство из них. Можно без преувеличения сказать что были по крайней мере десятки миллионов геймеров. Поэтому повторения прозвищ были совершенно нормальны, но повторить имя «Тянь Мо Се», это было просто далеко от простого повторения уменьшительного имени.

«Сэр, это имя действительно уже используется другим пользователем, пожалуйста выберите другое». Это казалось вызвало огромное изменение в чувствах и душе Е Тянь Се. Голос от системы на самом деле стал довольно опасающимся. Е Тянь Се был разгневан, однако также тайно был удивлен, поскольку этот системный голос нёс даже эмоцию.

«Се Тянь». После долгой тишины, Е Тянь Се наконец произнёс другое имя. Его глаза сияли с ледяными лучами ... «Кто смеет использовать его имя, это должно было спровоцировать меня? Очень хорошо, но цена провокации меня очень высока!».

«Успешно назначено имя Се Тянь. Пожалуйста, установите объем регулирования появления.»

Уголки рта Е Тянь Се поползли вверх, «установите 100%!»

Голос той женщины был явно затруднен. Тихий голос сказал, «Сэр, объем регулирования появления – может быть максимум 20%, установить 20%?»

«Хорошо».

«Регулирование появления успешно завершено. Регулирование появления для начальной стадии игр в соответствии с желанием игроков для поддержания определенной степени частной жизни и защиты. После первой передачи эффект регулирования появления исчезнет автоматически, если вы захотите продолжить защищать вашу частную жизнь, вы можете получить маску в любом магазине в любом городе бесплатно. Пожалуйста, выберите свою чувствительность к боли в игре, в пределах от 5% до 100%, это отношение затрагивает только боль и не затрагивает никакие другие чувства».

«Конечно 5%» сказал Е Тянь Се без малейшего колебания. Только ненормальный может выбирать 100%.

«Регулирование чувствительности к боли успешно завершено, пожалуйста, распределите свободные пункты согласно вашим основным признакам. У каждого игрока есть в целом 25 пунктов. Их можно распределить на силе, живучести, гибкости и духе (основные 4 элемента земля, вода, огонь и воздух). Каждый пункт должен иметь по крайней мере четыре пункта и не должен превышать десяти. Пункты можно заработать в мире Судьбы, продвигаясь дальше. Пожалуйста, выберите».

Наконец единственная цветная панель плавала перед ним. Выше была сила, живучесть, гибкость и дух, позади которых были отмечены подробные описания за основной признак. Сила влияет на физическое нападение, живучесть влияет на здоровье и защиту, гибкость влияет на точность и скорость и также влияет на долгосрочное нападение, и дух влияет на волшебное нападение и многое другое. Каждый игрок с различным призванием и не имеет ничего общего с другими.

После того, как они появилась перед Е Тянь Се, он потерялся в своих мыслях на долгое время. Распределение пунктов в основном признаке тесно связано с выбором призвания. Поэтому сейчас нужно выбрать единственное призвание … сделав 100 шагов, чтобы выбрать или тень ветра или неразрушимый и неподвижный как стена или темный король

В его голове появилось слабое ослепительно красивое изображение, и наконец его руки начинают своё движение. Он поместил десять максимальных пунктов в силу основной признак, и также начал распределять пункты в других основных признаках. Его распределение бесплатных пунктов было: сила 10, живучесть 7, гибкость 4 и дух 4. Очевидно он уже выбрал призвание сражаться.

«Бесплатное распределение пунктов это основной признак успеха. Пожалуйста, назначьте пункты в фиксированных признаках. У каждого игрока есть всего 10 пунктов, чтобы распределить фиксированные признаки, такие как удача, понимание и очарование. Каждый фиксированный признак может быть распределен от 0 до 10 пунктов. Фиксированные признаки могут увеличиться исключительно через оборудование специальными бонусами. Удача связанна с состоянием мира Судьбы напрямую, влияет на скорость, заболеваемость, успехи и другие многочисленные аспекты. Понимание в мире Судьбы касается способности соглашений, лучшего понимания навыков выживания, и в то же время каждое новое понимание может добавить дополнительные 0.3% опыта. Очарование касается мира Судьбы индексом харизмы, выше очарование, выше вероятность оставить хорошее впечатление неигровому персонажу мира Судьбы. Пожалуйста, хорошо подумайте».

http://tl.rulate.ru/book/1007/20659