Глава 2: решение "Разве это не полностью сломано?" Пробормотал Адам, перечитывая описание "Джека на все руки" несколько раз, чтобы убедиться, что глаза не обманывают его. Хотя на раннем этапе Джек на Все руки, несомненно, был слабее других легендарных классов, возможность комбинировать способности других классов была безумием. Даже если бы он просто воспользовался пассивами других легендарных классов, повышающими характеристики, его базовые характеристики были бы намного выше, чем у других игроков того же Уровня. Если бы он объединил Классовые Способности, такие как [Небесное Божественное Тело] Великого Мудреца и [Драконья ассимиляция] Души Дракона... Почувствовав, как по спине пробежала дрожь, отчего руки покрылись мурашками, Адам сразу же выбрал Джека на все руки в качестве своего класса. Последние пять лет он был майнером 20-го уровня, поэтому не возражал быть немного слабее других, если это означало, что он мог стать Богом поздней игры. И благодаря Джеку на Все Руки, освободившему его от потери опыта, полученной при смерти; это был только вопрос времени, когда он достигнет 100-го уровня. Видя решение Адама, Гея одобрительно кивнула, заявив: "Это лучший класс, который ты мог выбрать, учитывая твои обстоятельства. Моей второй рекомендацией был бы "Оверлорд", но воспитание сильных и преданных Фамильяров требует значительной удачи, времени и терпения. " "Слишком большое невезение - это не показатель", - пробормотал Адам, уставившись в окно своего статуса с задумчивым видом. При начальном темпе роста в 10% ему нужно будет достичь как минимум 20 уровня, прежде чем он догонит и начнет обгонять даже базовые классы. Чтобы превзойти базовый рост талантов других легендарных классов, ему в буквальном смысле нужно было достичь 100-го уровня. Таким образом, его стартовые характеристики были невероятно важны. "Тебе нужна моя помощь?" - спросила Гея, обойдя Адама, чтобы посмотреть на окно статуса через его плечо. "До тех пор, пока я могу перераспределять их, если мне не понравится то, что вы выберете", - ответил Адам, не видя вреда в том, чтобы доверять суждению Системы. Если бы ему предоставили выбирать самому, он вложил бы десять очков в Силу, а остальное - в Ловкость, сообразительность и Харизму. Уклоняться было лучше, чем отбивать удары, и из-за его пассивности [Никогда не говори "Умри"] ему не нужно было беспокоиться о потере опыта, если он допустит ошибку. Что касается того, почему он инвестировал в Charisma, это было необходимо, если вы хотели собрать информацию и улучшить свое положение среди NPC, обитающих в виртуальных мирах. ---------- Имя: Адам Мастерсон IWN (название в мире): [Не определился] Название: [Отсутствует] Класс: [Мастер на все руки] [Атрибуты] Уровень: 1 HP: 100-> 320 Количество просмотров: 100-> 210 Str: 1-> 6 Agi: 1-> 20 Vit: 1->10 Число: 1-> 10 Количество просмотров: 1-> 20 Количество просмотров: 1-> 40 Таланты: [Медленный старт, бесконечный потенциал (1/100)], [Никогда не говори "Умри" (МАКСИМУМ)], [Я тоже могу это сделать (- / 10)] Навыки: [Проницательность (МАКСИМУМ): 1 МП], [Софистика (1/10): 50 Мп], [Щепетильность (1/10): 50 Мп], [Азартные игры (1/10): 10 Мп] ---------- Увидев характеристики, выбранные для него Геей, Адам немного поразмыслил над ними, прежде чем спросить: "Действительно ли интеллект необходим для моего класса? Я точно не планировал вытаскивать кубик или подбрасывать монетку каждый раз, когда атакую. " "Мир, в который я тебя отправляю, существует за стандартными границами Системы Гайя", - ответила Гайя и далее объяснила: "Существует множество способов использования маны помимо Навыков, с которыми ты знаком, поэтому ты только выиграешь, если получишь больше". "Да, да, как скажешь ..." - ответил Адам, протягивая руку, чтобы нажать кнопку, которая подтвердит его статистику. Он все еще верил, что все, что он испытывал, было подготовкой к какому-то захватывающему событию, поэтому слова Геи влетали в одно ухо и вылетали из другого. "Теперь мне просто нужно настроить свою внешность и выбрать IWN ..." - пробормотал Адам, его глаза ненадолго сфокусировались на ползунке выбора пола. Компания ENGRAM Inc сделала невозможным изменение игроками своего пола без прохождения сложного процесса проверки, поэтому он был немного удивлен, увидев это среди перечисленных параметров. Однако, поскольку было известно, что смена пола в виртуальном мире может

привести к дисморфии тела и другим серьезным проблемам, он решил не валять дурака и вместо этого потратил почти три полных часа на настройку своего Аватара, чтобы выглядеть как можно более крутым. Как только Адам закончил доработку своего внешнего вида, Гея коротко кивнула и сказала: "Теперь тебе просто нужно выбрать имя, и мы можем приступить к процессу выбора мира. Просто имейте в виду, что под этим именем вас будут знать всю оставшуюся жизнь, поэтому рекомендуется воздерживаться от любых мемов или отсылок к поп-культуре. " "Да, да ..." - повторил Адам, нажимая на слот для своего IWN и просто вводя [Cairn]. Он никогда не был силен в выборе имен, поэтому использование его предыдущего IWN казалось довольно безопасной ставкой. Выбрать что-нибудь более "метаное" было хорошим способом стать посмешищем в сообществе. Нажав кнопку [OK], расположенную внизу окна состояния, Адам был удивлен, когда перед ним появились три двери: одна белая, одна красная и одна синяя. В то же время панель перед его лицом изменилась, спрашивая: [Что бы вы предпочли: мирное царство, выживание наиболее приспособленных или мир, ориентированный на научные достижения?] Хотя обычно мирный характер означал скуку, Адам, теперь Кэрн, не отвергал это сразу. Когда-то он мечтал подняться на вершину и встать рядом со знаменитыми игроками, но благодаря тому, что виртуальный рынок связан с реальным миром, те, у кого есть деньги и власть снаружи, быстро поднялись в рейтинге, не оставив места тем, у кого меньше средств. Обладание легендарным классом не гарантировало ему славы, богатства или статуса. Скорее всего, сколько бы усилий он ни прилагал, он навсегда останется в тени "пионеров", поддерживаемых корпорациями. Немного потеряв свою мотивацию, Кеан вздохнул, прежде чем спросить: "Могу я выбрать все три?" "Конечно", - ответила Гея, хлопнув в ладоши и заставив три двери слиться в одну, приобретя бледно-фиолетовый оттенок. В то же время обновилась панель перед Кэрном: [Если бы вы могли выбирать между тем, чтобы быть сильнейшим в мире или иметь могущественных союзников, готовых сражаться бок о бок с вами, что бы вы выбрали?] "Быть сильным - это хорошо, но один человек не так уж много может сделать в одиночку", - ответил Кеан. В конце концов, даже крупным кланам / гильдиям требовалось формировать рейдовые группы численностью более десяти, иногда до ста человек, чтобы сразиться с мировыми боссами и подземельями финальной игры. Если бы отдельные игроки могли очищать такой контент в одиночку, это полностью разрушило бы целостность экономики виртуального мира. В ответ на слова Кэрна дисплей снова обновился, спрашивая: [Вы бы предпочли сражаться в составе армии или как член элитной, высокоспециализированной группы?] "Очевидно, элитная группа ..." - ответил Кеан, закатывая глаза в ответ на вопрос. Он провел три года в армии в рамках обязательной службы и ненавидел каждое мгновение. Не помогло и то, что этот опыт полностью разрушил хрящи в его коленях, вынудив его на всю жизнь сражаться с VA только за получение базовой медицинской помощи и льгот. "Тогда я желаю тебе удачи в твоем новом мире", - сказала Гея, и от ее слов дверь, теперь окрашенная в пурпурный цвет, открылась. Ослепительный радужный свет исходил изнутри, но через несколько секунд Кеан смог разглядеть травянистые луга, пышные деревья, свежевспаханные земли и то, что вдалеке выглядело как небольшая фермерская деревушка. Несколько секунд понаблюдав за этим зрелищем, Кеан поднял глаза на то место, где несколько мгновений назад была Гея, но обнаружил, что ее нет. Однако, прежде чем он успел подумать о том, чтобы поискать ее, из двери перед ним исходила мощная всасывающая сила, отчего он сильно ударился хлыстом и застонал от боли, когда его выбросило на травянистое поле. "Чертовы восстановленные настройки боли ..." - простонал Кеан, заставляя себя сесть, прежде чем крикнуть: "Откройте меню настроек". Хотя перед лицом Кеана появилась прозрачная синяя панель, то, что попало в поле зрения, не было меню настроек. Вместо этого там были слова: [Поскольку этот мир не управляется системой Gaia, меню настроек больше недоступно.] "Серьезно ?.." - спросил Кеан, не веря своим глазам. Индивидуальные настройки сенсорного экрана и конфиденциальности были обязательны законом. Запрет игрокам отключаться или, по крайней мере, смягчать ощущения, которые они испытывали в виртуальном мире, рассматривался как нарушение прав

человека. Тем более, если вы лишили их возможности выходить из системы, когда они захотят... "Принудительный выход из системы!" - крикнул Кеан, в результате чего на панели перед ним появилось сообщение: [Поскольку этот мир не управляется системой Gaia, функция выхода из системы больше недоступна.] "Чушь собачья ...!" - выплюнул Кеан. "Дайте мне выйти прямо сейчас, или я засужу ваши жалкие задницы до основания!" [Поскольку этот мир не управляется системой Gaia, функция выхода из системы больше недоступна.] "Свяжитесь с администратором ...!" - возразил Кэрн, в результате чего на дисплее появилось сообщение: [Поскольку этот мир не управляется системой Gaia, функция "Связаться с администратором" больше недоступна.] Хотя Кеан наполовину ожидал этого, он не смог сдержать удивления, когда прочитал системное сообщение о том, что он не может связаться с администратором. Система Gaia отслеживала все действия Игроков с момента их входа в систему и по закону была обязана отвечать на любые вопросы, озабоченности или жалобы, которые у них могли возникнуть. Даже если вы находились в центре подземелья или участвовали в запланированном событии, функция контакта с администратором была "всегда" доступна. Впервые осознав, что что-то может быть очень, очень не так, Кеан посмотрел себе между ног, прежде чем сделать единственное, что пришло ему в голову. Одним из бесчисленных предписаний, налагаемых на виртуальные миры, был базовый стандарт морали, запрещающий публичные проявления привязанности, сексуальные домогательства и девиантные действия, такие как непристойное обнажение. Другими словами, если вы не находились в частном доме и у всех присутствующих Игроков не были изменены настройки конфиденциальности, разрешающие обнажение, быть обнаженным было невозможно. Тяжело сглотнув, Кеан потянул за соломенную веревку, удерживающую его невероятно поношенные и изодранные штаны на месте. Когда шнурок развязался без каких-либо проблем, внутри него закралось чувство нервозности, усилившееся, когда шнурок ослабел настолько, что он смог заглянуть прямо в содержимое своих штанов. "Ни за что на свете..." - пробормотал Кеан, и вся краска отхлынула от его лица. Он не верил, что его действительно отправили в другой мир, но это был, несомненно, самый "захватывающий" опыт, частью которого он когда-либо был. Быстро завязав шнур, Кеан вскочил на ноги и огляделся так, словно его голова вращалась. Какой бы передовой ни была технология FDVR, она не была идеальной. Большинство компаний срезают углы, используя затененную графику и специально разработанные тактильные пакеты текстур для имитации грязи, гравия и древесной коры. Имитировать такие незначительные детали в мире, более похожем на аниме, чем на реальность, было пустой тратой ресурсов, поэтому, если вы активно искали их, было легко обнаружить недостатки. Поднимая с земли пучок травы, выражение лица Кеана сменилось невозмутимым, когда он увидел ее корни, прилипшие к ним комки грязи и пружинистых хвостов, ползающих между промежутками. Компания ни за что на свете не стала бы тратить ресурсы на моделирование подобных вещей, так что, если не было каких-то "масштабных" неопубликованных достижений в FDVR, был шанс, что Gaia говорила правду. Он больше не был в своем мире, и если это было правдой, скорее всего, он действительно умер... Ошеломленное состояние Кеана прервал звук, прозвучавший в его ушах, когда перед ним появилась системная панель. КОММЕНТАРИЙ ---------- [Инициализирован обучающий квест] Название задания: Неистовый тиран Ранг квеста: SSS Описание: Это не игра. Хотя вы оживете, смерть - это болезненный опыт. Цель (ы): Не дать себя растоптать и сообщить о том, что вы стали свидетелем, бригаде "Багровый рыцарь". Дополнительная цель (ы): Нанести не менее 100 единиц урона Древнему Дракону Рахагоре. Награды: Переменные Условия отказа: Смерть ---------- ... .. .

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: идёт перевод

http://tl.rulate.ru/book/103451/3783935