

Молодой человек лежал на своей кровати в просторной спальне. В комнате было единственное окно, выходившее на серое небо с клубами дыма, поднимавшимися из труб огромных заводов. Остальная часть комнаты была покрыта белой плиткой, и по всему медицинскому оборудованию вокруг кровати было очевидно, что это больничная палата. Единственной необычной вещью было существование ННИ, нейронного нано-интерфейса, который, хотя и был обычным явлением в других местах, казался неуместным в больничной палате. Шел 2126 год, и у каждого дома был ННИ. Люди использовали его, чтобы играть в игры и смотреть вещи в виртуальной реальности. Комната выглядела обычной, за исключением медицинского оборудования, окружавшего кровать молодого человека, и нескольких трубок, подсоединенных к его телу. Оборудование отслеживало его жизненные показатели. Для кого-то это служило развлечением. А другим это дало возможность уйти от реальности. Ну кто мог их винить? Реальность, в которой они жили, была не лучше самого ада. В мире, где просто прожить еще один день считалось достижением, неудивительно, что люди находили передышку в виртуальном мире, мире игр. Молодой человек был прекрасным примером этого. Он уже потерял своих родителей в результате несчастного случая, и у него не было других братьев и сестер. Единственным положительным моментом в этой ситуации было то, что его родители оставили ему значительную сумму денег. В результате той же аварии он также потерял способность двигаться. Один из друзей его отца присматривал за ним в больнице. У молодого человека были длинные черные волосы, долговязое телосложение и необычно бледная кожа. Он лежал с закрытыми глазами, но не спал и не был без сознания. Это было очевидно по движению его зрачков, видимому под закрытыми веками. К его затылку был подключен провод от ННИ. ~Смена сцены~ «Сегодня день выхода Иггдрасиля, да?» Подумал он, глядя на часы на запястье в своем личном виртуальном пространстве. На его лице появилась безошибочная улыбка. Он стоял в открытом поле, и солнце стояло высоко в небе. Это было его личное виртуальное пространство, которое он купил пару месяцев назад. Здесь он мог делать все, что хотел, приглашать кого угодно и смотреть все, что хотел. – Что ж, мне лучше подготовиться. Не хочу пропустить запуск. – Он говорил, открывая меню и выбирая просмотр своей коллекции игр. [1. Небесная Виста ВР....2. Звездный сдвиг....3. Иггдрасиль] Нажав на иконку Иггдрасиля, колоссального дерева, он попал в сцену, окутанную тьмой. ~От первого лица~ Я обнаружил, что плыву в пустоте, а над моей головой сияет массивный логотип Иггдрасиля. – Еще одна игра, которую мне предстоит победить! Я с нетерпением ждал выхода игры по нескольким причинам. Во-первых, она обещала самый обширный контент, с которым я когда-либо сталкивался, превосходящий любую другую игру в моей коллекции. Как заядлый перфекционист, достижение 100% завершения игр принесло мне огромное удовлетворение. Кроме того, мое волнение подогревало отсутствие финала. Эта уникальная особенность побудила меня создать свой собственный опыт финальной игры. И тот факт, что я тестировал ее во время открытых альфа- и бета-версий, я знал большую часть ее механики. Итак, я планировал использовать эти знания и стать сильнейшим игроком в игре. [Добро пожаловать в Иггдрасиль!] Я услышал женский голос в своей голове, и передо мной появился экран. [Пожалуйста, выберите вид.][Гуманоид][Получеловек][Гетероморфы] Я быстро выбрал вариант [Гетероморфы]. Причина была проста: у гетероморфов были расовые классы, которые давали игрокам уникальные навыки, сопротивления и иммунитеты. Из-за этого мне не нужно было бы проходить определенные классы профессий, чтобы получить сопротивление и иммунитет. Вдобавок ко всему, гетероморфы получали больше очков характеристик с каждым уровнем, а это означает, что обычно у гетероморфного игрока больше исходных характеристик, чем у игроков других видов. У меня был конкретный персонаж, которого я хотел сыграть; для этого мне нужно было выбрать гетероморфную расу. После выбора расы содержимое на экране изменилось.... [Пожалуйста, выберите расу][Ангел]..[Пожиратель мозгов]..[Демон]..[Нефилим]..[Скелет]..[Вампир]... Я выбрал вариант «Вампир», потому что у меня был персонаж, которого я хотел создать. Содержание панели снова изменилось; на этот раз он попросил меня настроить внешний вид. ...[Предварительный просмотр][Имя: -][Расовый

класс(ы): Младший вампир(0)[Текущий уровень: 0][Доступные уровни: 0][Доступное количество очков характеристик: 27][ХП: 0][МП: 0][Ловкость: 0][Физ. Атака: 0][Физ. Защита: 0][Маг. Атака: 0][Маг. Защита: 0][Сопротивление: 0][Особая способность: 0]... Итак, у меня было 27 очков характеристик, которые я мог распределить по различным характеристикам, и мне нужно было выбрать внешний вид. У меня уже был план своего внешнего вида, поэтому, не теряя времени, я начал его настраивать. Через несколько минут я закончил. (Изображение) Я теперь был похож на главного героя аниме прошлого века под названием Ноблессе. Не имея возможности двигаться и имея достаточно времени, я углубился в аниме прошлого века. Во время исследования я наткнулся на аниме под названием Ноблессе, которое меня очаровало. - Теперь последние штрихи. Затем я начал распределять очки характеристик и выбрал себе имя. Теперь мой статус выглядел так; ...[Имя: Кадис Этрама Ди Райзел][ХП: 4][МП: 0][Ловкость: 5][Физ. Атака: 5][Физ. Защита: 4][Маг. Атака: 4][Маг. Защита: 0][Сопротивление: 5]... Закончив это, я выбрал место своего появления в стартовом городе Йотунхейм, одном из 9 доступных миров. [Выбор подтвержден! Пожалуйста, наслаждайтесь новым приключением!] Я услышал тот же женский голос, и мой взгляд поглотил яркий свет. Несколько секунд спустя я оказался в стартовом городке. Поскольку Йотунхейм был царством великанов, все постройки, сделанные из камня и льда, были массивными. Можно было увидеть, как многие гиганты занимались своими делами. - Ну что, приступим к шлифовке! - крикнул я, бегая к выходу из города. Первое, что мне нужно было сделать, это получить профессиональный класс. Что это может быть, не имеет значения; все, что мне нужно, это способ поднять себя до достойного уровня. Выйдя из города, я столкнулся с суровым ландшафтом, характеризующимся каменистой местностью и холмами разного размера, их поверхность неровная и неровная. Никакой зелени, так сказать, не было. Вдалеке виднелись деревья, но они выглядели так, словно были сделаны из серого камня. Я наугад выбрал направление и пошел. Будучи бета-тестером и опытным геймером, я знал, как быстро получить класс профессии. В Иггдрасиле классы профессий можно было получить несколькими способами, одним из которых было выполнение задания. Задача могла быть любой: от убийства монстра ударом до питья зелья. Итак, первым делом в моей повестке дня было найти монстра низкого уровня. И, как назло, через несколько минут я встретил своего первого врага. [Каменный скин, уровень 2] Оно выглядело как маленький гуманоид, сделанный из серых камней. На его коже были трещины, а глаза светились ярко-голубым. Он выходил из ничего не подозревающей трещины на склоне скалистого холма. Имея 5 очков в ловкости, я быстро подкрадываюсь к нему и бью его в спину. А поскольку у меня было 5 баллов по физ. Атак, он умер сразу. [Поздравляем с убийством Каменщика 2-го уровня! Вы получили 60 опыта.][Вы повысили уровень!][Доступные классы должностей: Боевой стажер, Кулачный стажер] Я быстро выбрал «Военного стажера» в качестве своего первого класса профессии и присвоил ему доступный уровень. В Иггдрасиле при повышении уровня класса, в зависимости от его редкости, в дополнение к очкам характеристик, получаемым при повышении уровня, начисляются дополнительные очки характеристик. Итак, на данный момент у меня есть 4 Стат Поинц. Который я выделил Пхы. Атак и ХП. [ОЗ: 4 -> 6][Физ. Атака: 5 -> 7] - Продолжим гриндить! - Я подобрал каплю, которую уронил Каменщик, и вошел в разлом, откуда она взялась. ~Пропуск времени~Прошло 2 месяца с момента выпуска Ыггдрасил, и я должен признать, что его механика прокачки стала моей любимой. За этот короткий промежуток времени я поднялся до 45-го уровня, открыв множество новых профессий и расовых классов. Однако ни один из них не оказался исключительно сильным. Но еще большее значение имело другое. Это было отсутствие хорошего снаряжения. Даже через 2 месяца у меня были только предметы среднего класса. Итак, чтобы решить эту проблему, я выбрал несколько классов профессий, ориентированных на производство. Но чтобы сделать что-то хорошее, мне нужно было сырье и кристаллы данных. Я решил отправиться на небольшую экскурсию. Я вышел из главной комнаты своей базы, которую построил в прошлом месяце. В нем было всего несколько помещений: одно служило складом, а другое — производственным. Вход на базу находился на

склоне одной из многочисленных гор на окраине Йотунхейма. Я вышел из пещеры и начал свой путь к фермерской зоне. По пути я встретил несколько монстров низкого уровня. Но я решил не общаться с ними, поскольку они отнимают драгоценное время. Через час я добрался до фермерской зоны — огромного оврага, окутанного густым туманом. Высокие скалы, украшенные зазубренными скалами и древними знаками, окружают пересеченную местность. Поверхность оврага отражала его неровную глубину: неровный рельеф, усыпанный острой галькой. Это оказалась исключительная зона для фермерства, кишущая монстрами 50-го уровня и выше. – ЧЕРТЬ! ДЕРЬМО! Я ЗНАЛ, ЧТО МНЕ НЕ СТОИЛО ПОКИДАТЬ ХЕЛЬХЕЙМ! Я услышал чьи-то крики из глубины оврага, но из-за густого тумана не смог разглядеть их внешний вид. Однако я все еще сохранял бдительность. Несмотря на то, что Йотунхейм кишел гетероморфными игроками, люди и полулюди-игроки нередко приходили сюда и убивали гетероморфных игроков. Это произошло потому, что за убийство гетероморфных игроков не было штрафа, и это было условием для разблокировки определенного класса профессии, который был недавно обнаружен. Когда крики стали приближаться, я увидел черного двуногого козла, убегающего от циклопа.

<http://tl.rulate.ru/book/109623/4115446>