

«Что, черт возьми, произошло?»

Сеол был удивлен системным сообщением. Но не только сообщением, он был удивлен и своим окружением.

В зал хлынули лучи света, и появились силуэты, напоминающие человеческие фигуры.

Хотя Сеол не мог ни видеть, ни слышать их, по их движениям он понял, что они паникуют.

«Их тоже... втянули в это?»

Это была ужасная мысль, и он молился, чтобы это не было правдой. Он надеялся, что люди Земли не все были втянуты в это.

Потому что в конечном итоге реальность, превращающаяся в игру, находится в другом измерении от каких-то особых снов.

- Место, где вы жили, превратилось в другой мир. На сегодня было запланировано Слияние Миров. Ваш мир будет объединен с Миром Вечности, Пандеей.

Это ему сказал Кодон.

Сеол наконец понял, что означают эти загадочные слова.

И вчера, по совпадению, закончился пробный период «Мира Вечности».

«Вошли ли люди в Мир Вечности?»

Это было разумное предположение.

Вероятно, за этим стояли те самые боги, с которыми он разговаривал каждую ночь.

«Не могу поверить, что это не было чем-то, что существовало только в моих снах...»

Раньше Сеол верил, что это всего лишь плод его воображения, но оказалось, что это настоящие боги.

Соль задумался и перебрал в памяти те моменты, о которых ему не хотелось думать.

«Нет, было бы еще страннее, если бы они существовали только в моих снах...»

Поскольку Соль считал их воображаемыми, он просто не задумывался об их существовании.

Но было ясно, что они настоящие.

Потому что это было бы невозможно, если бы они не были настоящими.

Секунду Сеол стоял безучастно, а потом рассмеялся.

"Пфф... Меня обманули? Нет, может, я их обманул?"

В своё оправдание он сказал, что не снял маску, для того чтобы не показать остальным свою истинную личность, потому что не видел в этом смысла.

Но теперь, когда он об этом подумал, он был рад, что не сделал этого. Если бы они узнали, что

он человек, до того, как наступило время сбора урожая, его бы разорвали на куски, как они изначально и хотели.

«Насекомое, да... Неужели я смотрю на мир с той же точки зрения, что и они, и из-за этого так злюсь?»

Когда Сеол понял, в какой ситуации он оказался, он усмехнулся. Страшно было то, что, хотя он и улыбался, его глаза были холодными.

Соль был полон чувства разочарования и предательства, но его также переполняло чувство неполноценности.

Но самая большая эмоция, которую он чувствовал, была ярость. Он чуть не умер напрасно, даже не сумев сопротивляться.

«Ребята, вы действительно такие потрясающие?»

Была только одна причина, по которой он должен был умереть... потому что он был человеком.

- Как ты смеешь разговаривать с нами так, будто мы на одном уровне!

И это произошло только по этой простой причине.

«Если тебя так бесит то, что я человек, то...»

Глаза у него были ледяные. Это были глаза человека, который принял решение.

«Мне ведь тоже позволено злиться на то, что вы, ублюдки, боги, да?»

Сеол был без ума от Мира Вечности.

Дошло до того, что ему захотелось исследовать мир самому, а не с помощью своих игровых фигур.

В нем была и пессимистическая сторона, но в нем росло и другое странное чувство.

Он с нетерпением этого ждал.

Он был рад, что ему удалось продолжить заниматься тем, в чем он не только был лучшим, но и мог бы даже улучшить.

И благодаря этому он даже сможет достать богов.

Он собирался найти ответы на свои вопросы, несмотря ни на что.

- Снеговик, есть только один способ спасти тебя и твою расу. Достичь Вознесения, Последнего Приключения.

Сеол не считал себя героем.

Спасение человечества? Спасение моей расы?

Честно говоря, его это не волновало.

Ему не нравилось привлекать к себе внимание, и у него не было какой-то грандиозной

идеологии.

Но все же была одна причина, по которой он должен был достичь Вознесения. Он хотел проявить себя.

- Как смеет человек не знать своего места и пробираться на небеса? Он должен быть прикован к земле и умереть там, как насекомое!

«Ты думаешь, я умру как насекомое? Я думаю об этом...»

Но как он собирается добраться до богов?

Сеол подумал, что Кодон, бог, спасший его, должен знать об этом.

Несмотря на это, единственный способ, который пришёл ему в голову, — это отправиться на Вознесение.

На данный момент Сеол решил сосредоточиться на текущей ситуации. Не будет слишком поздно спланировать будущее после того, как он пройдет непосредственную опасность.

Он увидел экран с набором слов на нем.

«Этот экран настройки персонажа... он такой же, как экран настройки в «Мире Вечности».

Единственное изменение заключалось в том, что он больше не был человеком, бросающим кости, он был фишкой игры.

Перед началом «Мира Вечности» игроки настраивают своих персонажей.

Это не сильно отличалось от простой игры в настольную РПГ, но, по правде говоря, это была самая важная часть в Мире Вечности.

«Если вы не настроите своего персонажа должным образом в Мире Вечности, все будет испорчено».

Пословица «Хорошее начало — половина дела» была верна и для этого мира. Так же, как в реальной жизни богатство ваших родителей определяет, насколько успешным вы будете в жизни, так же было и в этой игре.

«Персонаж... тогда...»

Сеол облизнул губы.

Был персонаж, которого Сеол не смог протестировать, потому что пробная версия закончилась.

«Да, давайте так и сделаем».

Персонажи, которых он тестировал и играл до сих пор, были слишком зависимы от своих товарищей. У всех были ограничения на то, что они могли сделать в одиночку, и из-за этого это было многократно опаснее.

Если бы эта игра стала реальностью, то это были бы ситуации, в которых он мог бы даже умереть.

Он мог преодолеть эти ситуации раньше с помощью своего ума, но это было нелегко. И не было никакой гарантии, что он преуспеет и в этот раз.

«Мне нужен персонаж, который сможет достичь Вознесения, несмотря на все переменные».

Персонаж, которого он собирался создать, полностью отражал ход его мыслей.

Сначала Соль посмотрел на структуру класса.

Классовая структура «Мира Вечности» была совершенно уникальной.

Классы не разделялись просто на «мечников» и «магов».

Вы можете выбрать оба и стать магическим мечником. Вы также можете выбрать конкретное применение, как Снеговик сосредоточился на льде, и сосредоточиться на этой школе.

«У вас практически неограниченная свобода».

Отличительной чертой Мира Вечности было то, что вы могли стать кем угодно.

«Проблема заключалась в том, что, поскольку выбор был столь велик, существовали и ловушки, которых нужно было избегать».

То, что было много вариантов, не означает, что все было одинаково сильно. Очевидно, были классы, которые были сильнее, и классы, которые были слабее.

«Маг... Призыватель... вот он».

Призыватель.

Это довольно простой класс среди сотен классов.

Если бы вам пришлось выделить достоинства этого класса, то это был бы тот факт, что он мастер на все руки.

Минус в том, что в нем нет ничего исключительного.

Как уже говорилось ранее, поскольку классов было много, некоторые из них имели яркие цвета.

Подобные занятия всегда приветствовались, где бы они ни проводились, потому что рано или поздно в них возникала необходимость.

Но призыватели были не такими.

Он был в двусмысленном месте, будь то нанесение урона, лечение или поддержка. Это было текущее клеймо о них.

«Но это только в том случае, если люди не знают, как ими пользоваться».

Если Снеговик решил стать призывателем, на это должна была быть причина.

Те, кто играл с Сеолом, сказали бы что-то подобное.

«Давайте посмотрим... школа магии...»

Сеол не закончил после выбора призывателя, оставалось принять еще множество решений.

Первое и самое важное решение, которое ему пришлось принять при создании персонажа, касалось того, в какой школе он будет учиться. По сути, это означало, что он выбирал, какой тип призываемых существ он будет использовать.

«Демонические звери, божественные звери, духи, големы, души...»

На выбор было более десяти типов.

Даже если вы не были нерешительны, это был вопрос, на обдумывание которого уходил не меньше часа. Однако Сеол быстро нашел школу, которая была вне поля зрения.

«Нашел».

Призыватель Теней.

Атрибут тени был доступен не только призывателям, люди, которые использовали магию и черную магию, также имели к нему доступ. Атрибут тени также можно было использовать в фехтовании и рукопашном бою, это был атрибут с несколькими вариантами выбора.

Но никто, кроме класса мечников, не выбрал атрибут тени.

«Это потому, что он слаб в начале-середине игры. И не похоже, чтобы он стал силен в конце игры».

Атрибуты позволяют вам сжигать, замораживать или даже разрывать противника на куски.

Но атрибут тени, в отличие от других атрибутов, давал посредственные навыки только в том случае, если вы выбирали неправильные части дерева навыков.

Вот почему атрибут тени был выбран.

«Поскольку они не знали, как взаимодействуют друг с другом атрибут тени и класс призывателя, они отказались от этой идеи».

Сеол, решивший стать призвателем теней, в мгновение ока завершил остальную часть своей подготовки.

«Я вложу все свои данные в мудрость, выберу кулинарию и проницательность в качестве талантов, а в качестве прозвища...»

Пока он придумывал себе прозвище, на его лице появилась широкая ухмылка.

Его последний, 31-й персонаж.

Лучшего прозвища не было.

"Снеговик."

[Вы закончили настройку своего персонажа.]

[«Снеговик», Призыватель Теней, входит в Пандею, Мир Вечности.]

* * *

[<Хардкорный ролевой игрок> входит в комнату <Снеговика>.]

- Я здесь!

- Пожалуйста, уходите.

[<Хардкорный ролевой игрок> покинул комнату <Снеговика>.]

- Он правда ушёл?

- Человек! Это человек!

- Дзынь! Чувство юмора и культура закончили латать! Осталось только наслаждаться этим~

«Ух ты...»

Сеол, Снеговик, проснулся, качая головой.

Он не знал, что за ним наблюдают и говорят о нем таинственные существа.

[Ваше первое приключение начинается.]

[Приключение 1. Лунный танец

В Пандее, Море Вечности, бесчисленное множество ловушек. Есть ловушки, из-за которых даже опытные искатели приключений неосознанно теряют свои жизни. Вы должны практиковаться, чтобы внезапно не умереть от этих ловушек. Это место подходит для такой практики.

Вы отправились в свое первое приключение с сердцем, полным любопытства, и прибыли к таинственным руинам.

Чтобы стать искателем приключений, вам нужно как минимум пройти первые ворота.

Цель: Очистите как минимум первые врата «Руин Забытой Луны» и получите награды.

В случае неудачи вы умрете.

Оставшееся время [5:59]

«...Забытые лунные руины?»

Сеол это помнил.

Именно Приключение было создано для новых игроков Мира Вечности, чтобы они могли к нему привыкнуть.

«Ах... но этот...»

Это приключение было непростым.

Здорово, что это было одиночное приключение, но сложность была ужасной.

«Разве вам не нужно продолжать идти вперед, постоянно получая урон, чтобы пройти его?»

Если вы не были разбойником или не выбрали талант «Обезвреживание ловушки», у вас наверняка было мало здоровья из-за ловушек, установленных здесь.

«Чёрт возьми... Тогда заклинатель не годится...»

Призыватель теней был явным «заклинателем».

Заклинатели — классы, которые творили заклинания и обладали подвижностью улитки.

«И поскольку я вложил все свои нераспределенные характеристики в Мудрость...»

Если бы Сеол знал, что 1-е приключение будет «Лунным танцем», он бы выбрал другой класс. Он также не вложил бы все свои характеристики в Мудрость.

Но знание того, что представляло собой Первое приключение, потребовало бы такой же проницательности, как и знание того, что мир в конечном итоге слился бы с Миром Вечности.

Если бы он это знал, он бы не жил так тяжело и не вкладывал бы деньги в сберегательный счет.

«Сначала я проверю свою статистику».

[[Снеговик]

Название: N/A

Раса: Человек

Уровень: 1

Мощность: 100/100

МП: 200/200

Нераспределенная статистика: 0

Сила 10 Ловкость 10 Телосложение 10

Интеллект 10 Мудрость 20 Дух 10

Таланты: Кулинария 1, Проницательность 1

Навыки: Призыв Тени 1, Рука Тени

Пространство тени: 0/700]

Базовая характеристика, с которой вы начинаете, — 10.

Сеол использовал дополнительные 10 характеристик, которые ему дали, и вложил их все в Мудрость.

«Это будет нелегко...»

На нем была только свободная мантия и хлипкий посох.

Это была полная противоположность тому, как можно было бы ожидать от ловкого человека.

Сеол, проверив свою статистику, начал делать свой ход.

«Сначала... мне нужно войти в руины».

Он находился в простом саду, увитом виноградом.

Лунный свет освещал сад.

Сеол прошел через дикий, заброшенный сад и направился к входу в руины.

«Я не знаю, что из этого сон, а что реальность, но...»

Сейчас это, вероятно, уже не имеет особого значения.

«Я практически фигура на доске... Что... Какие тут были варианты?»

Сеол подсознательно пытался вспомнить первоначальные варианты, данные в сценарии.

Но произошло нечто неожиданное.

"Хм?

[[Дверь руин сделана из цельного камня. Что вы будете делать?]

1. Откройте дверь силой.

2. Потяните правый рычаг.

3. Потяните левый рычаг.

4. [Требуется: Анализ 1] (Похоже, вам нужно тянуть рычаги в определенном порядке, чтобы обезвредить ловушки) Сначала потяните левый рычаг, затем правый рычаг.]

«Я вижу... варианты?»

<http://tl.rulate.ru/book/121234/5068822>