

— Ох! — вырвалось у меня неожиданно.

В голове помутилось, сердце чуть не выпрыгнуло из груди.

Я слышал, что человек, который недавно выиграл в лотерею, скончался от сердечного приступа... Теперь я понял, почему это с ним произошло.

— Ох-ох, — глубоко вдохнув несколько раз, я немного успокоился, но сердце всё ещё бешено стучало в груди. Пытаясь унять тревогу, я произнес:

— Что ж, посмотрим на окно состояния.

Я закрыл глаза и помолился, чтобы у меня были хорошие характеристики и навыки, а после взглянул на них.

[Имя: Чхве Хён Сон

Уровень: 1

Класс: Отсутствует

Характеристики:

Сила - 5;

Ловкость - 3;

Выносливость - 4;

Магия - 1;

Сила воли - 5

Бонусы: 0

Специальные навыки: Торговля

Активные навыки: отсутствуют

Пассивные навыки: отсутствуют]

— Это что за хрень!? — мое лицо перекосилось от возмущения.

Характеристики всегда выпадали случайно.

— По умолчанию же всегда было 10! Почему мне досталось так мало?

Сила - 10, Ловкость - 10, Выносливость - 10, Магия - 10, Сила воли - 10.

Это был самый обычный расклад. Впрочем, он мог отличаться в зависимости от полученных активных и пассивных навыков. Проще говоря, у воинов могла быть Сила - 5, Ловкость - 5, Выносливость - 30, Магия - 5, Сила воли - 5.

А вот у магов или хилеров характеристики могли выглядеть так: Сила - 3, Ловкость - 3, Выносливость - 4, Магия - 20, Сила воли - 20.

Общее количество очков всегда было около 50.

— Это несправедливо, — я чувствовал себя так, будто меня подставили.

Значение характеристик могло быть абсолютно разным, это зависело только от удачи и навыков Игрока.

— Что за хрень? Это уже ни в какие ворота! Что за фигня мне выпала?! — не выдержав, я начал ругаться. — Если сложить всё вместе, то не получится даже 40!

Раньше, если Игрок получал низкий уровень характеристик, можно было заполнить в окне состояния информацию, и общая сумма повышалась до 41.

Когда появились первые Игроки, им присуждались низкие характеристики. На меня нахлынули воспоминания.

— 5, 3, 4, 1, 5... — просмотрел я свои характеристики еще раз.

Я попробовал их сложить.

— Сколько это? 18? — я потерял дар речи.

Да, да, всего лишь 18. Даже и половины от стандартного расклада нет.

— Ха, а другие получили в два раза больше? До смерти завидую!

Быстро стучащее сердце наконец-то успокоилось, но всё равно это было ужасно.

— Начальные характеристики очень важны...

Голова раскалывалась.

— Почему общая сумма характеристик у других 50, а у меня только 18?

Я отставал от других Игроков на 6-7 уровней.

— Даже если я перейду на другой уровень, то особо ничего не изменится!

Мне нужно было постараться, чтобы подняться до 6-7 уровня. На 1 и 2 уровнях активных и пассивных навыков нет.

— Может ты заткнешься? Ты тут не один живешь! — слышалось из соседней комнаты.

Он это из-за того, что я слишком громко кричал?

— Простите. Я буду тише, — извинившись перед соседом, я повернулся к стене.

И снова мое лицо перекосила гримаса отчаяния. Я уже не слушал возгласы соседа. Всё из-за характеристик и навыков.

— Скверно...

От игры можно было получить удовольствие, только если ты получил хорошие навыки и характеристики.

Разве то, что выпало мне, можно было назвать чем-то хорошим?

Я мог бы стать одним из лучших, но нет, теперь мне придется преклоняться перед гильдиями и беспокоиться о своей шкуре.

Это как в случае Ким Ханы, которая превосходила любую звезду по популярности. С самого начала она получила Меху.

Когда вы становитесь Игроком, после пробуждения вы получаете самые стандартные навыки. Однако Ким Хана сразу получила могущественную силу и героические навыки.

Конечно, у каждого класса были свои преимущества.

— Мда, получение хороших навыков – это тоже своего рода лотерея.

Меха усиливала характеристики Игрока. То, что раньше казалось невозможным, могло стать по плечу, если у вас был этот мобильный доспех.

Ким Хане с самого детства помогали прокачиваться, она стремительно набирала уровни и быстро выполняла задания. Разница между нами была огромной.

Обычно после первого пробуждения вы становитесь танком, дамагером или хилером. 99 процентов Игроков становились кем-то из них. Однако Ким Хана была единственной в Корее, кому досталась Меха. Только у десяти человек во всем мире был такой мобильный доспех. Нужно быть очень везучим, чтобы тебе выпал такой уникальный предмет.

Даже Игроки со схожими навыками начинали с разных позиций.

«У танка не так много навыков, но он может защищать других своим крепким щитом и атаковать противников»

Навык – важный показатель, который определяет направление развития Игрока.

Если вы танк, то ваша цель – увеличение своих способностей и мощности. Потому что именно вы – главный защитник команды.

Конечно же, не все было так просто. Некоторые обладали не только навыками танка, но и дамагера. Это было связано с тем, что многие боялись сражаться с монстрами на передовой.

Игроки, которые выбирали направление развития, не связанное с его первоначальными характеристиками и навыками, застревали на одном уровне и редко могли исправить положение. Но! Эти Игроки всё равно в самом начале получили неплохие навыки и характеристики. За прошедшие 19 лет я не слышал ни одного случая про нулевые способности.

— Наверно, они просто погибли, — я впал в отчаяние.

Я был готов сражаться, если бы у меня были навыки танка. Однако у меня не было ничего. Со своими характеристиками и навыками я не смог бы развиваться. Новички с плохими характеристиками не могут попасть в пати, что уж говорить про гильдии. Быть одиночкой? Это равносильно самоубийству. Потому что даже Игроки с нормальными характеристиками не могли в одиночку охотиться на монстров.

— Нет, нет! Это не должно закончиться так! — меня совсем выбило из колеи.

Вообще, пробуждение справедливо для всех. Если у вас поначалу ужасные навыки, то потом вас вознаградят по заслугам. Вот, например, Игрок с навыком «Кальгал» поначалу очень сильно страдал. Однако позже все изменилось. Я узнал, что навык у него хоть и с большим кулдауном, но он увеличивал его скорость в несколько раз. Он стал разведчиком в одной из самых больших гильдий, собирал паровозы, поднимал уровни и быстро справлялся с заданиями. Он стал мастером своего дела, успешным Игроком. Да к тому же греб деньги лопатой.

Когда я снова взглянул на окно состояния, что-то показалось мне странным. Я еще раз внимательно всё прочел.

[Специальные навыки: Торговля]

— Что это такое?! Специальный навык?

Только Игроки могли видеть свои характеристики, однако если захочется, их можно показать другим. Игроки открывали доступ к своему окну состояния и вступали в пати с другими Игроками со схожими способностями. Даже при вступлении в гильдию это был очень важный критерий. Кроме того, простые жители тоже знают об окне состояния. Некоторые Игроки вели свои трансляции, а кто-то из них даже стал артистом. Они гордились своими характеристиками и демонстрировали их всем напоказ.

— Я впервые слышу о специальных навыках. Ведь есть только уровень, характеристики и обычные навыки. К тому же, они делятся на активные и пассивные. Но специальные? Я не встречал и даже не слышал о таких.

Я взглянул на свой специальный навык «Торговля». Всё же, в этом было хоть что-то хорошее.

— Это же не бесполезная фигня?

В этот момент в окне появился новый значок.

[Эльфийский одноручный меч (редкий)]

Я впервые видел такое. Я прочитал описание и сразу понял, что этот меч мог стать хорошим подспорьем для Игрока. Кроме этого, было еще кое-что важное.

«Так-так, это же редкая штукавина» — в моих глазах мелькнула искра.

Это был не обычный предмет. Редкие предметы – ценные вещицы, которые можно использовать только при соответствующих параметрах или, как минимум, со средних уровней. Если ваш уровень ниже – использовать такой предмет невозможно. И причина заключалась в возможностях. У редких предметов, в отличие от обычных, были дополнительные характеристики.

— Так, посмотрим, — я открыл иконку, мигающую синим, и сильно удивился.

У этого оружия была не одна, а целых две дополнительных характеристики:

[Снижение затрат энергии на 10%]

[Восстановление здоровья +10%]

— Ого! — я потерял дар речи. — Удивительно. Разве может у оружия быть сразу две

характеристики? Оно мне отлично подходит.

Снижение затрат энергии и быстрая регенерация здоровья. Танки просто помешаны на таких предметах. Тогда почему безделушки, созданные Игроками, были гораздо хуже?

«Хм, и какова же цена?» — я взглянул на экран.

[Продавец: ElBroHealth]

[Цена: 199 999 999 очков]

— Вау, это не так уж и дорого. Добавлю-ка я его в избранное. Хм, а где взять эти очки? И вообще, что такое «очки»? — бормоча себе под нос, я взглянул на экран.

Внизу страницы магазина я увидел количество своих очков. Их было довольно много.

— 1, 10, 100, 1000, 10 000... — как только я узнал точное количество очков, у меня отпала челюсть. — 2... 2 миллиарда? Правда? И что мне теперь с ними делать?

Иногда танки рекламировали созданное ими оружие по телевизору. Стоимость предметов обычно была в районе 100 миллионов вон*. Это тоже было редкое оружие, но его характеристики были гораздо хуже. Мне нравилось, что с помощью этого меча я смог бы снизить затраты на энергию. Если сравнить их между собой — это небо и земля. Несмотря на схожие способности, они отличались друг от друга. Во-первых, стоимостью. Цена оружия среднего уровня и предметов роскоши колебалась в районе нескольких миллионов вон. Однако стоимость редких предметов превышала эту цифру.

(П.п: на 25.01.2019 курс составляет: 1000 вон - 0.89\$, 100 миллионов это примерно 88650\$.)

«Сколько же будет стоить эльфийский одноручный меч? — я покачал головой. — Думаю, где-то в районе 300-400 миллионов вон*. Даже если я его продам, у меня не будет проблем с покупкой ингибитора для отца».

(П.п: ~266-355к долларов.)

[Вы хотите купить редкий предмет «Эльфийский одноручный меч»?]

[Купленный предмет вы всегда сможете обменять или сделать возврат средств]

[Да] [Нет]

— Купить, что ли? — меня одолевало сильное желание потратиться. — Нет, нужно сдержаться.

Стиснув зубы, я подавил в себе желание купить этот меч. Но мне так хотелось еще раз взглянуть на окно состояния.

«Вау, тут появилось что-то еще»

[Молот дворфа (редкий)]

[Зуб дракона (редкий)]

[Копье света (редкий)]

[Лук ангела (редкий)]

[Кинжал темных эльфов (редкий)]

[Посох пространства (редкий)]

Редкие предметы, которыми могли владеть только Игроки средних уровней, были разбросаны по всему свету.

«Мда, мне действительно нечем заняться».

Пробежавшись взглядом по списку, я понял, что эльфийские мечи для меня не представляют никакого интереса. Здесь было очень много предметов среднего уровня, однако мне так и не удалось выцепить что-то стоящее. И я сосредоточился на просмотре редких предметов.

«Хм, цены относительно в одном диапазоне».

Самый дорогой предмет стоил 400 миллионов, самый дешевый – 200 миллионов. Но я увидел кое-что странное. Среди сверкающих синих иконок появилась одна серая.

— Хм, что это? — любопытство взяло вверх.

[Кинжал темного эльфийского короля (редкий) заблокировано]

[5% шанс отравить цель]

[5% шанс вызвать кровотечение]

[5% шанс наложить проклятие гниения]

<http://tl.rulate.ru/book/19080/440861>