

## Глава 5: Возвращённый в цирке, Шепот животных, Багровый Маг

.....~

В понедельник, 13 октября, 2031

-Вот оно!- Пробормотал Ман Ли.

Он смотрел на свое VR-оборудование первого поколения. Оно выглядело очень красивым для своего времени, но все же было гораздо более громоздким и неудобным, чем то что он использовал до смерти.

Пожав плечами, он проверил все соединения и надел шлем виртуальной реальности. Слабый гул дал ему понять что, устройство включилось и сканировало его радужную оболочку.

Затем мир растаял. Ман Ли почувствовал себя невесомым, как будто все его тело было в пустоте. Даже притяжения не ощущалось. Почувствовав знакомое ощущение он улыбнулся.

Темнота вокруг него сменилась пустой комнатой с экраном уведомлений, сопровождаемым успокаивающим голосом.

[Внимание]

[Добро пожаловать в Эпоху Свободы]

[Ваш список персонажей пуст. Пожалуйста, создайте нового персонажа]

[Выберите расу]

Ман Ли не пришлось долго думать так как он заранее знал за какую расу он хочет играть. Лишь мельком бросив взгляд на другие расы такие как гномы, эльфы, и т. д., Ман Ли сделал свой выбор выбрав расу людей.

Хотя у людской расы не было явного преимущества перед другими расами, он выбрал ее лишь потому что это была его любимая раса в этой игре. Человеческая раса имела небольшой скрытый бонус к скорости обучения. Кроме того, их физические пропорции были (по понятным причинам) похожи на его собственные, позволяя ему двигаться гораздо лучше чем если бы он выбрал другую расу. К примеру если взять гнома то из-за более коротких ног ему пришлось бы некоторое время привыкать к этому. Вот почему большинство персонажей ближнего боя были из людской расы.

[Пожалуйста, выберите класс]

Перед ним возник список доступных классов. Ман Ли не задумываясь выбрал "Багрового Мага".

- Ты ученик опытного Багрового Мага, Мастера разрушительной магии. Годы, проведенные в грязных подвалах, копируя свитки заклинаний и используемый как лабораторная крыса своим мастером, сделали вас физически слабым. Однако, ваше психическое состояние стало значительно сильнее. "

"Настройка атрибутов: -4 Силы, -3 Ловкости; +4 Инт, + 3 Дух "

"Бонус к Регенерации Маны "

"Другие бонусы (скрыты) "

[Пожалуйста, выберите фон]

Огромный список фонов был показан Ман Ли.

\* Брошенный лес  показать детали ▼

\* Зброшенные горы  показать детали ▼

\* ...

В ЭС еще до входа в игру позволяли выбрать который будет тебя приветствовать при входе в игру. Помимо двух десятков рас и пятидесяти классов, сотни [фонов] и [черт характера].

[Фоны]-представляли собой некую отсылку к детству персонажа и пережитых им тогда ситуаций. [Фоны] так же давали некоторые эффекты, одни могли дать вам бонусы и штрафы к статам вашего персонажа, другие давали навыки. Так же, от выбранного вами фона, зависело, как ваш персонаж будет взаимодействовать с окружающим миром, бывало, что удачно выбранный фон мог разблокирован скрытую цепочку квестов.

В ЭС к созданию персонажа нужно было подходить с умом ведь от сочетания расы, класса, фона и черт характера, привело к ошеломляющему количеству комбинаций прямо в начале игры, а ведь сочетание всего этого зависело как силен будет ваш персонаж. Этого было достаточно, чтобы многие игроки часами, если не днями, пытались найти своего "идеального" персонажа.

Позже, по мере того как в игре у классов выявляли скрытые функции, количество комбинаций среди классов начало расти, ведь всем стало ясно что каждый класс был уникален по своему и мог вырасти в уникальное существо непохожее ни на другое.

По крайне мере теоретически было так . Но на практике люди все же склонялись к архиклассам таким как , маги, лучники, классы которые использовали рукопашный стиль, либо некоторые комбинации с производственными классами. Примерно через десять лет игра будет, вращаться вокруг тысячи сборок, которые то становятся популярными либо те которые потеряли свою популярность с течением времени, в зависимости от мета-игры.

Ман Ли выбрал фон "Выросший в Цирке.[]

- В детстве тебя нашел один из бродячих циркачей. Первые 10 лет своей жизни ты провел в суровых условиях. Тебя заставляли заниматься разными вещами : в тебя ставили возле мишени и метали ножи тренируясь для номера, заставляли жонглировать, чистить львиную клетку... под постоянным издевательством циркового мастера. "

"Неадекватные условия жизни несколько сказались на вашем здоровье. С другой стороны, годы, проведенные в метании ножей, и уклонении от брошенных в вас ножей и атак Львов, отточили вашу ловкость и рефлексy. Вы также научились очаровывать публику своими выступлениями и стали более харизматичным. "

[Настройка атрибутов: +2 Осознание, +2 Координация, +1 Харизма, -1 Телосложение]

[Бонусные очки к мастерству владения оружием: Метательные ножи]

[Другие бонусы (скрытые)]

Помимо перечисленных бонусу, ему так же будет легче взаимодействовать с животными.

[---Выберите две черты характера---]

Список черт был даже более длинным чем список фонов.

Ман Ли быстро выбрал две черты, которые он заранее решил : "Шепот животных" и "В Гармонии с Природой[]

"Шепот Животных" был скрытым условием для ряда квестов. Он также подходил к фону "Вращенный в Цирке" и улучшал шансы при общении с определенными существами.

Несмотря на глупое название, "[В Гармонии с Природой]" это было довольно мощной чертой . Она давала огромные преимущества при необходимости выжить в дикой местности. Кроме того, эта черта так же позволяла игроку увидеть Лилейны(или же просто точки где находилось большое количество скопления маны) эффект от них был прост, если игрок вставал на эту точку то регенерация его маны увеличивалась, так же более мощные точки еще и откат заклинаний сокращали (оба этих навыка являются скрытыми эффектами и не были в описании черт).

[ - - - Пожалуйста отрегулируйте ваши основные атрибуты ---]

Два окна были выставлены перед Ман Ли. Один из них показывал основные другой вторичные атрибуты.

□ Основные атрибуты □

|> Сила: 06 (+/-)

|> Осознание: 12 (+/-)

|> Координация: 12 (+/-)

|> Интеллект: 14 (+/-)

|> Сила Воли: 13 (+/-)

|> Телосложение: 06 (+/-)

|> Харизма: 11 (+/-)

\*\*\* Свободные очки атрибутов: 10

- Класс Багровый Маг: -4 Сила, -3 Телосл.; +4 Инт., + 3 Воля

- Фон: +2 Осознание, +2 Коорд., +1 Харизма, -1 Телосл..

Все стартовали с 10 очками во всех атрибутах. После этого учитывались раса, класс, происхождение и черты характера.

У Ман Ли раса и черты не влияли на его атрибуты. Только его класс и фон.

Во втором окне отображались вторичные атрибуты.

[---Вторичные характеристики---

|> Очки здоровья: 90/90 (+ 0.45/с) (Телосл.x10 + Силах5)

|> Очки выносливости: 120/120 (+ 0.6/с) (Телосл.x10 + Коорд.x5)

|> Очки маны: 205/205 (+ 2.05/с) (Интх10+Волях5)

|> Вместимость: 42 кг (Силах5+ Телосл.x2)

Ман Ли скорректировал свои основные атрибуты. Он уменьшил силу на 1 очко и вложил

большую часть свободных очков в интеллект, чтобы увеличить запас маны и регенерацию. Он также инвестировал некоторые очки в Осознание и Телосложение.

Все еще раз проверив, он нажал [подтвердить]

[---Пожалуйста выберите себе внешность---]

Игра, предлагала, несколько шаблонов внешнего вида, когда доходило до создания внешности персонажа. Это был 1 вариант, 2 вариант заключался в том что VR оборудование сканировало ваше реальное тело и создавало на этой основе внешний вид вашего персонажа, ну конечно 3 вариант самому создать все с нуля.

Ман Ли не особо волновал этот шаг. Поэтому он сразу же выбрал 2 вариант и система воспроизвела его реальные данные тела. Перед Ман Ли стоял молодой человек ростом около 175 см, неуклюжий и бледный. У него были непослушные короткие черные волосы, и стоял он немного сгорбившись.

Если бы это было раньше, Ман Ли "нормализовал" свой аватар, чтобы придать ему стереотипный статус героя действия с выпуклыми мышцами и все в этом духе. На этот раз, по какой-то причине, он нашел свою причудливую внешность более забавной.

Игра не запрещала людям использовать свою внешность для аватара. Некоторые игроки наслаждались этим, но были и те кто не хотел что бы кто-то знал как они выглядели в реале, чаще всего это было обосновано их поступками.

Возясь с управлением, он поправил лицо, чтобы оно было старше и стройнее, и, по прихоти, добавил шрам над левым глазом. В результате получилось нечто среднее между бродягой и пиратом.

Снова посмотрев на своего аватара, он кивнул.

□ - - - Пожалуйста, выберите имя ---□

Ман Ли чуть не сказал "Призрачный Клинок", но остановился.

"Ха! Кажется, я намного больше привязан к прошлому, чем думал.- Он криво улыбнулся.

Он понял, что никогда не думал о том, как назвать своего персонажа. Почесав немного голову, он пожал плечами и входит в "Манко Разбивающий Лица" Высокомерное и детское имя, но он всегда мог изменить его позже, так что это не сильно его беспокоило.

□ Информация О Персонаже □

□ Общая информация □

|> Имя: Манко Разбивающий Лица

|> Класс: Багровый Маг

Уровень|>: 1 (0.00%)

[--Основные Атрибуты--]

|> Сила: 5

|> Осознание: 15

|> Координация: 12

|> Интеллект: 20

|> Сила воли: 13

|> Телосложение: 8

|> Харизма: 11

[--Вторичные Атрибуты--]

|> HP: 105/105 (+ 0.525/s)

|> SP: 140/140 (+ 0.7/s)

|> MP: 265/265 (+ 2.65/s)

□ ===□ Черты □

|> Шепот Животных

|> В гармонии с природой

□ ===□ Перки □

| Нет

□ ===□Титулы□

|> Нет

Ман Ли все тщательно проверил. Довольный тем, что ничего не упустил, он кивнул.

[--Подтвердить создание персонажа--]

<http://tl.rulate.ru/book/21102/1360385>