

Глава 2. Ведьма лучше Героя.

< Добро пожаловать во Вторую Историю Онлайн >

Когда я вошла, меня встретило системное уведомление. Машинально, я поклонилась, чтобы показать свою признательность. Мое тело действовало по чистой привычке.

Перед моими глазами появилось прекрасное цветочное поле. Лепестки очень красиво танцевали на ветру.

Прозрачное озеро впереди завораживало. Вместе с голубым небом, отражающимся от поверхности воды, создавалось просто неземное ощущение.

Даже если это всего лишь игра, вид передо мной был слишком прекрасен. Иллюзия реальности настолько хороша, что на секунду можно подумать, что ты где-то за границей.

Но вот только одно но...

...Зачем размещать логотип SSO прямо над озером?!

Логотип очевидно выбивается из окружения и каким-то образом разбивает ощущение сказочности. Мне интересно, чем думал креативный отдел, когда решил разместить его здесь.

Пока я тупо пялилась на это недоразумение, выскочило новое системное уведомление и вывело меня из ступора.

Это была инструкция по созданию персонажа.

Для того, чтобы официально начать игру, я выполнила начальные настройки в соответствии с инструкцией. Теперь, давайте создавать персонажа!

Я уже все решила насчет внешности, так что быстро покончила с этим этапом.

Я хочу длинные черные волосы и зеленые глаза. Очень по-ведьмински, не правда ли?

Черты лица я сделала похожими на меня в юности, а вес и параметры тела того же времени, чтобы облегчить передвижение.

Говорят, что ведьма обязана быть старухой. Но здесь я устанавливаю правила. Пожалуйста, не вините меня.

Итак, у меня получилась ведьма, удивительно похожая на девочку-волшебницу.

Что-то я переборщила с молодостью.

Ну, было бы бессмысленно делать персонажа слишком похожего на себя.

Следующий шаг требовал от меня назвать моего персонажа. Это я тоже уже придумала, так что без промедлений ввела 'ХЛОЯ'.

Далее, выбор происхождения и личной биографии. Это редкость по сравнению с другими играми.

В этой игре, при создании персонажа требуется задать, где он вырос и какую жизнь вел ранее. От этого будет зависеть общение с NPC, выбор квестов, и даже эвенты будут меняться согласно характеристикам. Каждый игрок действительно обретает собственную уникальную историю, созданную только для него.

Сейчас - самое важное в этой игре.

'Вторая история' - прямо как гласит название.

О, точно! Похоже, что в этой игре полно ролевых игроков.

Большинство игроков, оставшихся после бета-тестирования, или просто заинтересовавшиеся этой игрой, были ролевыми игроками.

Поскольку я собираюсь стать ведьмой, это весьма удачно.

Этот этап критичен для профи-игроков, которые оценивают параметры, влияющие на персонажа, отчего меняется геймплей.

Но, ко мне это не относится. Я не столь придирчива к таким вещам и хочу просто побыть ведьмой.

Взглянем, что же предлагают в настройках. Здесь много всего можно установить сначала - пастух, фермер, торговец и так далее.

Из-за того, что процесс игры может легко поменяться из-за моего выбора, я слегка растерялась.

Может стоит попробовать так: "эники, беники, ели..." Хмм, кнопка случайного выбора?

Я вспомнила, что когда просматривала форумы в поисках читов, заметила пост, в котором какой-то парень написал, что можно получить редкий предмет, если выбрать рандом.

Так как я уже в нерешительности, так отчего же не положиться на волю случая?

[Происхождение -Случайный Выбор- : Семья Виконтов Бредли]

Виконты? Кажется такая предыстория должна иметь высокую редкость.

Хотя я не намерена играть в аристократку, я не стану ничего менять, так как это кажется особенным.

Дальше личная биография... И здесь пусть будет случайный выбор.

Произвольно устанавливая характеристики персонажа тоже может быть весело.

[Биография -Случайный Выбор- : Избранный Герой]

Отмена, отмена! Хотя это и кажется редкой опцией, я мгновенно ее стираю.

Да, прежде я говорила, что было бы интересно сыграть за случайного персонажа. Но я хотела быть ведьмой, а не героем.

Без колебаний я еще раз нажала на кнопку случайного выбора.

[Биография -Случайный Выбор- : Я сбежала из дома, чтобы пуститься в путешествие]

Беглянка? Сбежала из дворянской семьи?

Однозначно, я бы сбежала из дома, чтобы стать ведьмой. Ооо, вот это мне подходит.

Интересно, какой бы я стала, если бы выбрала путь героя.

Возможно, мне бы могла даже выпасть биография Короля Демонов. Ужас какой.

Ладно, надо собраться и продолжить.

Дальше шел список навыков.

Это момент на котором выбираются базовые навыки персонажа. Так же, для получения желаемого навыка требуются очки навыков.

В дальнейшем навык растет в уровнях в зависимости от определенных действий. Число навыков так же может быть увеличено в зависимости от действий игрока или характера игры, типа использования магии, и так далее. Вероятность получения новых навыков увеличивается с постоянным выполнением нужных действий.

Ну, что ж. Так как я ведьма, для меня будет естественно развитие как для мага. И может, еще взять смешивание? О, я еще хочу это технику призыва... Готово!

[Двуручный Посох] [Темная Магия] [Магия Ветра] [Резерв Маны][Знание Магии] [Смешивание] [Призыв фамилиара] [Управление]

На этом этапе доступно всего 10 очков навыков - я наверное отложу оставшиеся и подумаю, какие еще в будущем взять навыки, так как очки все равно можно использовать позже. Кроме того будут еще навыки, полученные согласно происхождению и биографии.

Долгий процесс создания персонажа наконец подходит к концу.

После этого появилось уведомление, что выбирается стартовая позиция. Выбор происходит произвольно, исходя из биографии игрока.

Хотя я происхожу из дворянской семьи, место будет принудительно изменено из-за моей личной биографии. То есть, блудная дочь в поисках свободной жизни.

О! Моя стартовая позиция - это место в котором я нахожусь уже какое-то время после того, как ушла из дома.

Без дальнейших церемоний я нажала кнопку < старт >, чтобы приступить к игре.

< Счастливого пути. Пожалуйста, наслаждайтесь историей, созданной только для вас. >

Эхом раздался системный голос и окружающий мир постепенно испарился.

Видя, как исчезают цветы, озеро и даже тот уродливый логотип, я немного расстроилась. Ну почему нельзя было начать все здесь.

А теперь, вперед в мир Второй Истории Онлайн! Это начало истории Ведьмы Хлои!

=====

Имя: Хлоя

Раса: Человек

Пол: Женский

[Происхождение: Семья Виконтов Брэдли]

После выбора расы 'Человек' и происхождения через 'Случайный выбор', место рождения было определено на основе этих параметров: Семья Виконтов Брэдли из Герцогства Энте в землях Хейс.

[Биография: Я сбежала из дома, чтобы отправиться в путешествие.]

Из-за особенностей личной биографии, стартовая позиция выбирается без внимания к расе или происхождению.

Уровень: 1

Очки Навыков: 2

Основные Навыки:

[Двуручный Посох ур. 1]

[Темная Магия ур.1]

[Магия Ветра ур.1]

[Резерв Маны ур.1]

[Знание Магии ур.1]

[Смешивание ур.1]

[Призыв фамилиара ур.1]

[Управление ур.1]

Бонусные Навыки Происхождения:

[Язык: Регион - Земли Хейс]

[Социальный Статус: Герцогство Энте, Семья Виконтов Брэдли]

Бонусные Навыки Биографии:

[Устройство лагеря]

[Знание местности]

<http://tl.rulate.ru/book/21659/471779>