[Итак, это «Syder» , да?]

Проверив фигуру в рекламном ролике в который раз, Рю наконец решил купить «Syder», чтобы он мог в неё играть.

Сделав заказ через экран в воздухе, он доставил «Syder» к себе домой ночью. Удивительно, насколько эффективны онлайн-покупки. Несмотря на то, что люди считали Рю бедным человеком, у него все еще есть сбережения, оставленные его семьей. Окружающие люди считали его бедным только из-за того, что он ездил в школу на автобусе, из-за его простого выбора еды на обед, и, казалось, у него была только одна пара униформы, которую он использует каждый день, а теперь цвет казался немного блеклым.

Глядя на устройство на руке, Рю немного колебался.

[Я никогда в жизни не играл в игры. Со мной всё будет в порядке?]

Syder выглядел как очки с темной линзой.

Такое маленькое устройство может фактически считывать синаптическую передачу и доставлять ту же передачу, что и мозговые волны. Это одна из причин почему Шнайдер смог гарантировать реализм в 99,99%. Надев «Syder», он лег на кровать. Было сказано, что любая позиция может быть использована при входе в виртуальный мир, но лечь, казалось, было бы лучше, поскольку тело может одновременно отдыхать , хотя мозг еще может устать.

«Авторизоваться!»

Как только он это сказал, он мог почувствовать, что его сознание отключилось на несколько мгновений.

Когда он снова открыл глаза, Рю понял, что он плывет в пустом пространстве, а в его голове звучит мужской голос.

«Добро пожаловать в мир «Aaru», где уровень - это все!»

[Система обнаружила, что это первый раз, когда устройство используется для входа в систему. Хотите привязать «Syder»?]

«Да.»

Чтобы играть в игру, «Syder» должен быть привязан к пользователю. Это делается для того, чтобы каждый человек мог иметь только один идентификатор, и никто другой не мог использовать устройство или украсть учетную запись. Сам процесс привязывания соответствовал мозговым волнам человека и записывал его в «Syder». Если мозговые волны не совпадают, то «Syder» не мог быть использован.

[Персонаж не обнаружен, приступить к созданию персонажа?]

«Да.»

Затем Рю посмотрел на иконку создания персонажа, которое отобразилось перед ним. Его характер моделируется под игрока. Хотя некоторые корректировки могут быть сделаны, но это было в пределах 10% отклонения от исходного тела. Когда другая игра дает полный контроль над созданием персонажа, «Aaru» принимает только 10% в качестве полного лимита. Шнайдера спросили, почему, и он объяснил, что дальнейшее отклонение от этой воли приводит к снижению уровня реализма. В конце концов, если вы хотите испытать реализм на 99,99%, ваш аватар или персонаж должны быть на 99,99% похожими на ваше реальное тело.

Глядя на черноволосого подростка, показанного перед ним, Рю чувствовал, что ему не нужно ничего настраивать. В конце концов он не думает, что ему нужно скрывать свою личность. Даже если кто-то его узнает, ну и что? Кроме того, вероятность того, что он встретится с ними, была ужасна мала из-за того насколько велик мир «Aaru». Телосложение Рю было обычным, но удрученный взгляд заставляет его одноклассников ненавидеть его. Это были глаза, которые не показывают ни волнения, ни каких-либо эмоций, и он держит всё это в себе, в течение почти десяти лет. С того дня, как его отец, мать и брат не вернулись домой.

[Вы желаете адаптировать физическое тело у персонажа? Рекомендуется оставить отклонение 5% от исходного тела, при этом 10% являются максимально возможными]

«Нет.»

[Пожалуйста, выберите себе имя в игре (IGN)] /п.п. образовано от in game name

«Рю.»

В онлайн-игре нормально иметь то же самое имя, что и у другого игрока, поэтому существует уникальный идентификатор, который используется, когда игрок собирается зарегистрировать друга или отправить приглашение на дуэль (PvP).

[Пожалуйста, выберите ваш класс. Если вы решите не выбирать какой-либо класс, вы можете пройти его позже, отправившись к учителю профессии или открыв скрытый квест.]

После этого Рю увидел список классов, которые он может выбрать. Одни только перечисленные класс превышают 90 разновидностей, не говоря уже о скрытых классах, которые распространяется по миру «Аагу». Некоторые могут решить не выбирать какой-либо класс сразу, но Рю уже давно решил, что он будет Лучником. Это была профессия, которую демонстрирует фигура, которую он посчитал своим отцом.

Лучник, пожалуйста. Может быть, с этим я на шаг ближе к нему.

[Пожалуйста, распределите вашу статистику.]

Затем, после выбора класса на экране появился статус с характеристиками . Каждый персонаж получает 10 базовых очков, которые можно распределять как угодно, и они получают 3 бесплатных очка каждый раз, когда уровень увеличивается. Каждый класс имеет несколько классовых бонусных очков, добавляемых через каждые 5 уровней, которые не могут быть распределены игроком. Несмотря на то, что преимущество бонусных баллов все еще существует, он был практически небрежным из-за бесплатных баллов, которые можно свободно распределять. Одна из целей Шнайдера при создании игры была: чем выше ваш уровень, тем выше ваша статистика; Чем выше ваша статистика, тем сильнее вы, это игра, где уровень - это все. В целом, ваше распределение статистики все еще имеет значение, но разница между классом, ориентированным на битву, и мирным классом может быть до некоторой степени проигнорирована.

Статистика делится на шесть категорий. Сила, Интеллект, Удача, Живучесть, Ловкость и Скорость.

Сила (STR) определяет вашу базовую силу атаки и переносимый вес. Интеллект (INT) определяет вашу магическую силу и магическую защиту. Удача (LUK) определяет шанс критического удара и шанс выпадения предметов. Живучесть (VIT) определяет вашу защиту и здоровье. Ловкость (DEX) определяет скорость применения умений, точность попадания и базовую силу атаки дальнего боя для дальнего класса. В то время как скорость (AGI) определяет вашу скорость атаки и скорость бегства или уклонения.

Другими словами, шеф-повар с силой в 99 очков равен силе мечника с силой в 99 очков. Без учета навыков класса и бонусных очков люди не могут сказать, что повар слабее мечника. В бою с монстром шеф-повар может нанести такое же количество урона, что и мечник. Поскольку каждому классу давали хороший навык, магический навык или навык дальнего боя для поддержания баланса, все сводится к тому, как правильно распределить свои характеристики. Или, прямо скажем, тот, у кого больше характеристик, чем у другой стороны, и использовал их в полной мере, выйдет победителем.

«Хорошо, распределите пожалуйста, 10 баллов в силу.»

[Распределение 10 очков на силу, вы уверены? Лучник - это класс, ориентированный на дальний бой, который полагается на ловкость и скорость.]

«Да.»

Несмотря на то, что система выдала предупреждение, Рю все-таки решил добавить все очки статов в силу. Возможно, это связано с тем, что это первая игра, в которую играет Рю, или в будущем есть шанс получить больше статистики, чтобы её можно было распределить в ловкость, и преобладание силы в начале игры может быть лучшим выбором.

Вы закончили с созданием персонажа. Вступить в мир «Аагу»?

Без всякой паузы Рю ответил: «Да».

Голос Шнайдера можно было услышать еще раз, прежде чем яркий свет ослепил взгляд Рю и заставил его закрыть глаза

«Добро пожаловать в мир «Аагу», где уровень - это все!»

Когда он снова открыл глаза, Рю встретил невообразимый вид.

<http://tl.rulate.ru/book/23582/489330>