

Ну, я думаю, я закончил со всем, что мне нужно в квартире».

Нэкс удовлетворенно улыбнулся, оглядывая свой новый дом, который теперь был полностью меблирован. Два дня назад после того, как он убедил Джейн (юную леди) позволить ему помочь ей, она позволила ему снять квартиру, и всего за два дня ему удалось превратить ее в настоящий, полностью меблированный дом.

* тук ** тук * "старший брат Нэкс! Открой дверь!"

Внезапно услышав стук и молодой голос из-за входной двери, Нэкс улыбнулся, зная, кто это был.

Открыв дверь, он увидел очаровательного мальчика около 10 лет, держащего подарочную корзину вместе с улыбающейся Джейн, стоящей позади него.

"Поздравляю с переездом сюда!"

«О? Это для меня, Эдди? Спасибо, - сказал Нэкс, беря корзину у ребенка и поглаживая его по голове.

Затем он посмотрел на Джейн и улыбнулся: «Заходите, я только что купил несколько закусок».

Увидев его улыбку, Джейн слегка покраснела и вошла вместе с Эдди в дом.

Начав учить Джейн, как тренироваться, чтобы уравновесить ее тело и душу, Нэкс познакомился с Эдди, ее младшим братом, и довольно скоро Эдди, который нашел Нэкса крутым, особенно с тем фактом, что Нэкс - Охотник, и Эдди быстро полюбил Нэкса и даже начал называть его старшим братом и постоянно задавать ему вопросы об охотниках и демонах, Нэкс, которому понравился мальчик, отвечал ему с улыбкой на все, о чем он спрашивал.

Сразу после того, как Эдди сел на диван, он спросил Нэкса: «Старший брат, ты уже купил VR-шлем для игры? Я и старшая сестра уже купили по одному для каждого из нас и ждем сегодня вечером, когда игра выйдет. "

Нэкс улыбнулся, в то время как огонь горел в его глазах: «Конечно! Это первое, что я купил после получения квартиры».

«Как и ожидалось, старший брат! И ты решил, в какой класс ты будешь играть? Я буду классом воина, а старшая сестра сказала, что она будет целителем».

"Какой класс?" Нэкс уверенно улыбнулся: «Конечно, я собираюсь стать Исследователем!»

"Исследователь?" Эдди был сбит с толку: «Я слышал, что этот класс самый слабый, так как он не начинается с каких-либо боевых навыков, его единственный положительный момент - это то, что он дает дополнительные два слота для профессий».

«Правильно», - согласился Нэкс, но затем добавил с улыбкой, «но это то, чем я хочу заниматься! Путешествовать и создавать вещи, пока я исследую игру! И кроме того, ты забыл, что я Охотник? Если я хочу круто драться, я пойду сражусь с каким-нибудь дьяволом или большим демоном ».

«Ох, я понял», - кивнул Эдди, и затем на его лице появилась широкая улыбка.

"Старший брат такой классный"

Джейн подумала с кривой улыбкой: «Когда в последний раз Эдди кем-то так восхищался?»



После того, как Джейн и Эдди вернулись в свой дом, Нэкс в последний раз проверил свое коммуникационное устройство на предмет информации об игре, прежде чем он начал создавать своего персонажа, поскольку игра собирается открыть свой сервер менее чем через час, а создание персонажа уже стало доступным.

Игра разрабатывалась в течение нескольких лет несколькими организациями, среди которых были Ассоциация Охотников и Глобальный Альянс, причина этого заключалась в том, что игра изначально была разработана для развития боевого опыта Охотников, и только позже было решено сделать ее доступной для всего мира.

Но даже несмотря на то, что игра теперь открыта для широкой аудитории и людей всех возрастов, ее первоначальная цель - обучить охотников, не изменилась, и из-за этого сложность игры высока до того уровня, что высокоранговый NPC более опытен, чем 99% охотников.

Чтобы справиться с этим, было решено, что в игре будет три режима сложности. Первый - это режим новичка, игрок в этом режиме сложности получит поддержку системы, когда дело доходит до применения навыков и сражений, так что, пока навыки игрока достаточно высоки, игрок может сражаться даже с боссом! Другие плюсы этого режима заключаются в том, что он позволяет игрокам изменять датчик боли по своему желанию (хотя это только для взрослых), а также имеет системную поддержку при разговоре с NPC.

Второй режим - профессиональный, этот режим больше подходит для охотников низкого и среднего уровня, так как для игры требуются определенные навыки и боевой опыт, причина этого в том, что система в этом режиме будет меньше помогать охотникам. игрок и будет действовать на основе не только уровня навыков игрока, но и его способности суждения, еще одна вещь в этом режиме - датчики боли начинаются с 20 процентов и могут быть только

настроены на большее.

Наконец, есть режим Мастерский, игроки в этом режиме не получают никакой помощи от системы, когда дело доходит до боя и крафта, он только предоставит им возможность создавать свои собственные навыки, что абсурдно сложно, поскольку система учитывает только этот навык, когда игрок хорошо с ним знаком. Мало того, что боль и даже чувство усталости игрока будут на колоссальных 100%! И из-за этого этот режим на форумах называется «режимом для сумасшедших», так как почти все люди, которые будут играть в этот режим, не в порядке.

«Почему они так говорят об этом режиме? Как еще они хотят получать удовольствие от создания предметов и приключений, если не через кровь и пот?»

вот хороший пример одного из этих людей.

Продолжая читать, Нэкс обнаружил, что игра разработана комбинацией первоклассного ИИ и того, что кажется особым типом духов, которые могут имитировать души, так что NPC будут такими же живыми, как и настоящие люди!

*Интересно. Я впервые слышу о таком духе. Но если подумать, что они могут даже моделировать душу, это, несомненно, следует проверить ». - подумал Нэкс с любопытством, но , продолжая читать, натолкнулся на информацию, которая заинтриговала его еще больше.

Судя по всему, разработчикам игры удалось «клонировать» цифровую копию другого измерения и на ее основе разработать игровой мир и его обитателей!

Незаметно ухмылка появилась на губах Нэкса

«Ну, я должен это проверить».

◆◆◆

Убедившись, что все готово и он может войти в игру, Нэкс надел игровой шлем и сказал пароль, который он установил заранее:

"Ленивый репетитор!"

Сразу же его зрение потемнело, и в следующий момент он обнаружил, что стоит в белой комнате, где ничего нет, кроме красивой женщины в простой белой одежде.

«Добро пожаловать в эпоху мифов! Меня зовут Юно, и я богиня этого мира».

Дама представилась и начала говорить.

«Мне очень жаль, что я неожиданно вызвал тебя сюда, но мой мир в опасности, а ты ...»

«Хм, прошло много времени с тех пор, как я слышал эти слова», игнорируя слова богини, Нэкс начал вызывать воспоминания из прошлого.

«И поэтому мне пришлось вызвать тебя и твоих друзей, ведь только ты можешь помочь этому миру». Юно закончила с извиняющимся лицом.

«Всегда именно эта фраза вызывает у меня неприятный привкус больше всего», - подумал Нэкс с недовольной улыбкой, затем посмотрел на Юно и сказал.

"Хорошо! Я принимаю вашу просьбу!"

Услышав его слова, богиня улыбнулась, и она хлопнула в ладоши: «Хорошо! Тогда давайте приступим к созданию аватара, с которым вы отправитесь в мир».

Затем перед Нэкс появился экран.

"Пожалуйста, выберите ваше имя"

"Нексус" Некс ответил просто.

«Отлично! Я вижу, что это имя доступно. Теперь следующий шаг - настройка вашего внешнего вида»

"Пропустить"

"Затем для, статистики, в игре шесть основных характеристик: сила (STR), ловкость (AGI),

Жизнеспособность (VIT), Мана, Мудрость (WIS) и Точность. каждый игрок, кроме Исследователя, получает два очка в каждой характеристике при повышении уровня и еще два очка, чтобы добавить любую характеристику, которую пожелает, кроме того, они получают еще три очка на основной характеристике своего класса, они не могут поместить туда свои бесплатные очки статистики".

«Вы знаете? Я ожидал, что для такой крупномасштабной игры штампов будет меньше».

Несмотря на его слова, Юно все еще улыбался: «Далее: выбор расы и класса. О каком из них вы хотите услышать в первую очередь?»

«Теперь, когда я подумал об этом, я прочитал, что создание персонажа будет управляться настоящим ИИ». "Раса"

«Хотите узнать предысторию расы или только их особенности?»

"Скучно, черт".

«Хорошо, на данный момент, при создании персонажа, вы можете выбрать только одну из четырех основных рас: первая - Люди: мастер на все руки, все их характеристики сбалансированы (1X), и они способны изучить дополнительную профессию».

Вторые эльфы, сильные в ловкости (эффективность в 1,2 раза) и мане (эффективность в 1,1 раза), также наносят на 10% больше урона при использовании лука или в лесу, но с низким уровнем живучести (эффективность 0,8 раза) и силы (эффективность 0,9 раза).

Третьи, зверолюди: обладают высокой силой (эффективность в 1,2 раза) и живучестью (эффективность в 1,1 раза) и наносят 10% дополнительного урона с оружием ближнего боя, а также при низком уровне здоровья и при сражениях на равнинах. Но мало маны (эффективность 0,8X) и навыков, основанных на магии (эффективность 0,9 раза).

И, наконец, гномы: имеют высокую живучесть (эффективность в 1,2 раза) и силу (эффективность в 1,1 раза) и будут наносить 10% дополнительного урона в скалистой местности или в горах. Вдобавок они получают на 10% больше успеха в крафтинге. Но будет иметь более низкую ловкость (эффективность 0,8) и ману (эффективность 0,9).

«Это все расы, которые вы можете выбрать на данный момент, не хотите ли вы услышать о классах? А также знать только свойства?»

«Конечно, это ... Да, кто бы все равно хотел слушать глупые истории вместо того, чтобы играть».

"Хорошо, есть 7 основных классов, с которых должен начинать каждый игрок:

Воин: получите 3 очка характеристик в силе и увеличите физическую атаку на 20%.

Танк: получите 3 очка характеристик в Живучести, и его защита увеличится на 20%.

Лучник: получите 3 очка характеристик в точности, и у вас будет 20% увеличение точности и дальности атаки.

Вор: получите 3 очка характеристик ловкости и на 20% увеличите шанс критического удара и скрытность.

Жрец: получите 3 очка характеристик в Мудрости и получите 20% увеличение навыков поддержки.

Маг: получите 3 очка характеристик в мане и увеличьте магическую атаку на 20%.

И, наконец, Исследователь : вместо получения трех фиксированных очков характеристик при повышении уровня, игрок будет получать дополнительную очко статистики в каждой характеристике и дополнительное бесплатную очко статистики, которую можно разместить там, где он пожелает (всего 3 очка статистики в каждой характеристике и 3 бесплатных характеристики. очков на каждом уровне выше), кроме того, они получают два дополнительных слота профессий, и, наконец, вместо изучения боевых навыков им придется создавать их самостоятельно " .

«Это «Краткое» описание классов, вы уже знаете, что выбрать?»

"В заключение!" Нэкс устало вздохнул: «Я думал, что это займет вечность, в любом случае мой выбор - человек и исследователь».

«Отлично! Теперь уровень сложности. Их три-»

«Мастер, очевидно, двое других звучат не так весело, как этот». Даже не дав ей закончить, Нэкс уже сказал свой выбор.

И снова, беззаботно улыбаясь, Юно продолжила. "Итак, мы достигли последней части перед тем, как вы спуститесь. Куда вы попадете? В той области, в которой вы находитесь, вы попадете в Облачное королевство, в какой части вы хотите начать? С севера, востока, юга или запада?"

«Если возможно, я хочу рандомное место», - сказал Некс после короткой мысли.

«Хорошо, вы начнете с деревни новичков весны в южной части королевства». Юно улыбнулась, а затем сложила ладони вместе, как будто молилась.

«Я буду молиться, чтобы вы преуспели в своей задаче».

«Вы понимаете иронию того, что только что сделали правильно?»

И вместе с этими словами исчез Нэкс.



Мифический век, ???, Облачное царство, весенняя деревня.

Оказавшись на небольшой городской площади, Нэкс сначала огляделся, чтобы осознать свое окружение, увидев, казалось бы, нормальную деревню в стиле средних лет, которая ничем не отличается от реальности, он удовлетворенно кивнул.

«Замечательно, хотя я ожидал высокого реализма, это выходит за рамки того, что я себе представлял!»

Затем он закрыл глаза, чтобы ощутить свое тело, «хммм... похоже, мое тело находится на уровне нормального человека со средним количеством маны внутри него...» он внезапно нахмурил брови, «странно, эта недо-мана... она чувствуется, как та же , что и мана... - он внезапно протянул руку.

"Свет" (неизвестный язык)

[Поздравления! Вы создали навык]

И, к его отчаянию, на его ладони мягко появился сияющий шар света. Наблюдая за мягким сиянием шара, он внезапно вспомнил одну строчку, которую прочитал за несколько минут до этого.

«Судя по всему, разработчикам игры удалось «клонировать» цифровую копию другого измерения и на ее основе разработать игровой мир и его обитателей!»

"Нет....." Нэкс упал на колени.

Да, Нэкс оказался «снова» там, где хотел быть меньше всего.

"Почему это должен был быть Периас!!!!!"

<http://tl.rulate.ru/book/26553/713235>