

Глава 2 Ю Гунцзы

Вспоминая о своем прошлом, кровь Е Цы леденела.

Е Цы сжала угол юбки, немного ослабив хватку, она подняла голову в ее глазах считалось стыд и боль. С непреклонной волей она посмотрела на родителей.

Е Наньтянь Цзо Сяолань

Она смотрела на родителей что многое сделали для нее. Всплеск эмоций бушевал в ее сердце. Она потеряли все пытаясь защитить ее глупую дочь. Это чувство вины она никогда не забудет. В прошлой жизни она наварила много ошибок, в этой же все пойдет иначе!

Мама, Папа на этот раз моя очередь защищать вас!

"Я хочу стать профессиональным геймером! "

Е Цы озвучила свои мысли.

"Профессиональный Геймер ?!" Выкрикнули оба родителя в унисон, в страхе глядя на дочь. Это было неожиданно.

Родители считали, что она хотела "Игровую Кабинку" из-за спора, или что бы "покрасоваться". Но она хотела " Игровую Кабинку" для свой карьеры геймера, это был важный момент ее жизни!

Она явно не ответственный человек!

Не смотря на шокированные взгляды Отца и Мамы она смогла улыбнуться. Она понимала почему ее родители так отреагировали. Смотря на себя со стороны она поняла какой же несчастной она была.

Не дожидаясь ответа от родителей она еще раз подтвердила сказанное " Все верно я хочу стать "Профессиональным Геймером" и начну карьеру геймера." после короткой паузы она улыбнулась и добавила " Папа, Мама вы заботились обо мне на протяжении многих лет. Сейчас я взрослая. Теперь мой черед заботится о Вас!"

Она точно решила стать Геймером.

Она точно знала свои возможности. Она была неладах с учебой, и даже если она поступила бы в университет, то после окончания 4 лет она все еще не знала бы что делать.

Тем не менее она сейчас она было другой. У нее были знания того что произойдет следующие 10 лет.

"Судьба " запускалась в нескольких странах по всему земному шару. Говорилось что для тест драйва потребовалась более 10 лет, и многие аспекты игры были сильно развиты. " Судьбе" удалось доминировать на рынке более 10 лет.

Достижение " Судьбы " принесла жизнь в игровую индустрию, а так же более мелкие производства. Ему удалось привлечь людей разных возрастов и разных профессий.

По началу "Судьба " рассматривалась как игровое развлечение для молодежи. Но спустя 10 лет

она стала неотъемлемой жизнью человека. За 10 лет золотой эры " Судьбы", Е Цы поднялась от новичка до профессиональной Чародейки номер 1. Она знала почти все об игре, в том числе патчи и даже баги.

Но в это время когда " Судьба " еще не работала, что она могла сделать?

Без сомнения, это еще раз покорить " Судьбу"

На этот раз она все сделает правильно. Она не будет зависеть от других что бы добиться успеха. Само ее существование будет походить на Чудо.!

В то время как госпожа и господин Е была в оцепенении, смотря на свою дочь которая на 180 градусов поменяла свое отношение, Е Цы уже думала о перезапуске своей пути в "Судьбе" .

Открытие Бетта-теста "Судьбы" должен состоять 30 августа 2050 г. в 14-00.

Когда игровую кабинку принесли Е Цы уже был вечер 28 августа. Она купила питательную жидкость, которая будет использоваться в игровой кабинке на свои карманные деньги которые она заработала. После долгой беседы с родителями они разрешили ей арендовать свою комнату. После обсуждения на протяжении всей ночи е родители согласились. Она намеривалась снять комнату не далеко от Университетского городка.

Она нашла комнату 29 августа и прибралась там.

В 8 30 вечера все было готово, и она поужинала со своими родителями.

Отец и Мать могла только эмоционально вздохнуть когда она отправила их домой.

30 августа 10 -30 утра, проснувшись и умывшись она прибралась. После обеда она соединила питательную жидкость к игровой кабинке и сделала окончательную проверку техники.

К 13-28 Е Цы села в игравую кабинку. Она издала долгий вздох прежде чем закрыть крышку.

"Судьба" я иду!

И вот я в очередной раз иду к своей " Судьбе"

Компания что отвечала за " Судьбу" была " Glory Corporation", которая была сформирована с представителями различных стран.. Сервер с вместимостью 5 млрд.был расположен в стране Z .Это был самый большой игровой сервер в мире.

Е Цы вспомнила что "Glory Corporation" открыла свой сервер в 13-30.

Но он был ограничен до 10000 игроков . Остальным приходилось ждать до 14-00

Раньше Е Цы была зла на " Glory Corporation" за такие меры, но теперь она с благодарностью отнеслась к этому.

Она успешно подключилась в 13:29:37

Так Е Цы зашла в игру.

В своей прошлой жизни она решила стать человеком "Чародейкой"

На этот раз она решила стать Эльфом "Охотницу"

Е Цы имела глубокие знания когда дело доходило до "Судьбы". Не смотря на то что она никогда не играла за Эльфа " Охотницу ", она знала что при сочетании расы и класса она будет безумно сильной на поздних этапах игры . Более важным фактом было то что выполняя различные задания за Эльфов можно было открыть секретный класс, такие как "небесный Эльф" или "морской Экльф". Первый мог летать а второй соответственно погружается в воду . Такие расовые черты можно считать глазурью в торте на поздней этапе игры за "охотницу"

Придумывая имя она пропустила кучу имен в голове, и даже рассмотрела рандомные имена на ID. Ее критерием было раса Эльф и класс "охотницы"

Создание характеристик персонажа не длилось больше 30 секунд. Как только она попала в деревню новичков она вызвала окно меню и посмотрела на Характеристики ее персонажа.

ID: Ю Гунцзы

Раса: Эльф

НР: 100

МР:10

Стойкость: 2

Выносливость: 10

Сила : 5

Интеллект: 2

Ловкость:6+2 (расовый признак)

Скорость: 2

Баланс: 2+1(расовый признак)

Восприятия :1+1(расовый признак)

Навыки: Стелс (расовый признак), маскировка (классовый атрибут), ловкость, дипломатия, прыжок, Торговля, Раздел добычи.

По мере получения атрибутов, Е Цы заинтересованно только в характеристике. Эти атрибуты будут влиять на развития персонажа в будущем. Характеристики никогда не появлялись в закрытой бета версии. Уникальные атрибуты будут появляться в открытой бета версии.

Навыки Стелс и Маскировка были получены благодаря, расе Эльфов и класса Охотника. Е Цы специально выбрала навык Торговля и Дипломатия которые были уникальны для расы Человека.

В качестве высокоуровневого мага она прекрасно знала про эти 2 навыка.

Дипломатия давала 50 очков престижа в каждом крупном городе. 50 очков не играли особую роль на поздних стадиях игры, но они давали преимущество в начальных уровнях. Они влияли

на количество и качество заданий получаемых игроком. На поздних стадиях игры дипломатией мог овладеть каждый, но ее фишку первой просекла Е Цы.

Как говорится каждая мелочь может быть решающей. После перерождения Е Цы не пропустить не одной из преимуществ. Торговля навык который каждый должен был выучить, ведь деньги играют большую роль особенно в "Судьбе". Без навыка торговля есть еще способ ПКшество что бы заработать денег. Деньги в " Судьбе" можно было обменять на реальные. Никто не хотел терять заработок, было бы обидно если с трудом заработанные деньги забирали с помощью ПК, так как первые 3 месяца обменник только открывался. Лишь не многие игроки обладали суммой 10 золотых. Таким образом этот навык был жизненно важным. Когда взгляд Е Цы опустился на характеристики она была слегка разочарована.

Ю Гунцзы

Это было хорошее имя. Правда звучало как то мужественно, но таило в себе женственный характер. Разобравшись с характеристиками она осмотрела деревню новичков. Это деревня больше подходила как деревня призраков. Хотя это было нормально так как существовала десятки тысяч деревень а сейчас лишь 10000 игроков, поэтому она была единственной в деревне. Повернувшись она направилась к старосте деревни Эльфов. Хотя она не играла за Эльфов раньше, но прекрасно знала о их возможностях.

10 лет игры, она прошло шаг за шагом. Она выполнила все возможные квесты из всех доступных и изучала все что можно было изучить. Она не хвасталась но она могла определить свое место нахождение лишь по направлению ветра. Она знала какие квесты были доступны и какие квесты скрывали НПС и что за них давали.... она даже знала о всех багах игры.

Староста деревни дал ей первое задание после не большого диалога. Уничтожить всех кроликов вокруг деревни. Е Цы без промедления пошла выполнять задание.

В " Судьбе" существовала удобная и полезная система. Первый человек который завершить определенный квести, убьет Босса или очистить подземелье получит награду. Не смотря на то что это был простой квест убить кроликов, но было почти не возможно выполнить ее первым так как это задание давали по всем деревням новичков. Е Цы могла вспомнить, что про награду писали в форумах. Был человек который точно описал свою награду за успешное завершение квеста первым.

Активация побочного квеста.

Из бесчисленного количества игроков он был первым кто активировал тайных квест. Он не стал вдаваться в подробности квеста, но он очень сожалел что упустил шанс стать богоподобным, из за настроек характеристики.

Е Цы посмотрела на время на экране

13:30:51....