

2 июня 2019 г.

Зель сделал глубокий вдох, изучая написанное. Он откинулся на спинку дивана и задумался, неужели это действительно происходит прямо сейчас. Мысль о том, что это происходит, должна была вызвать у него больше скептицизма, но дело в том, что он действительно не знал, что сделал, чтобы получить это.

Система объявляет: Поздравляем! Вы только что попали в систему! И что теперь?

(Приветствую, ранкеры! Вероятно, вы задаётесь вопросом, что же это за система. Не нервничайте! Прочитав этот пост, вы поймёте основы системы.)

(Во-первых, кто такой ранкер?)

Ранкерами являются люди, чьи способности уже проявились. Это измерение наконец достигло зрелости! Это означает, что мана стала более активной из-за источника, который вы, ребята, обнаружили. Навыки и таланты используют ману, понимаете, некоторые из них более мощные, чем другие, что соответствует большему количеству требуемой маны. Представьте себе чашку воды: маленькую чашку можно наполнить небольшим количеством воды, но большой чашке потребуется больше! Поэтому, когда вы используете навыки, вы берёте ману из источника, чтобы навыки работали! Всё просто!

Почему мне дали систему?

- Люди, у которых есть врождённая мана, способны контролировать ману быстрее, чем обычные люди, так что если вы получили доступ к системе, вы один из таких людей. Кроме того, люди могут даже выдвигать рекомендации для людей, которые, по их мнению, могут обладать талантом в использовании маны, и эти люди будут приглашены системой.

Как мне получить доступ к системе?

- В разных измерениях есть разные вещи, которые используются ежедневно. В этом измерении как раз есть устройство, легко доступное для всех, поэтому мы решили им воспользоваться. Разумеется, это ваш телефон. Кроме того, в магазине есть дополнительные средства доступа к системе, которые можно приобрести.

Что получает система от раздачи доступа к системе?

- Что ж, скорее мы хотим помочь, но, конечно, это не всё! Вы узнаете со временем, но было бы бессмысленно, если бы мы намеревались навредить вам, ребята, и одновременно сделали вас сильнее, не так ли? Так что не волнуйтесь и узнавайте как можно больше!

- Что ж, у всех так. У вас просто была лучшая совместимость с маной, поэтому вы первыми испытали это! Система распространится со временем, так что через какое-то время вы не будете единственными, у кого она есть, так что будьте благодарны, хорошо?

Зачем вам нужна система, если у вас всё равно будут навыки и таланты без неё?

- Что ж, на самом деле она вам не нужна. Однако мой безответственный брат отчаянно не хочет, чтобы всё вышло из-под контроля, как, например, когда другие измерения просуществовали недолго из-за того, что не знали, что делать с ситуацией, в которой они оказались к тому моменту, когда пережили изменения «Измерения зрелости». Скажем так, что всё изменится, когда время истечёт. Несмотря на то, что вы становитесь сильнее благодаря происходящим событиям, это не значит, что только у вас развиваются навыки, я оставлю это так!

Значит, я могу получить столько навыков, сколько захочу?

- Что ж, технически да. Но, конечно, есть ограничения. Понятно? Просто не беритесь за то, с чем не справитесь, иначе всё станет плохо для всех, если вы станете слишком жадными ради собственной выгоды. Помните, мы просто помогаем вам следить за собой, так что всё ещё под вашим контролем. А это значит, что мы не помешаем вам сойти с пути! Следовательно, мы тоже не встанем у вас на пути!)

(Во-вторых, у нас есть функции. На самом деле всё понятно, но поскольку мы не хотим оставлять места для недоразумений, мы приведём подробности ниже)

(Статус - Подробный анализ возможностей ранкера. Они являются дорожными картами ранкера, который хочет следовать определённому пути. Здесь также есть несколько интересных вещей, которые можно раскрыть, так что разберитесь сами. Помните: никаких сбросов. Мы говорим здесь о людях. Вы же не можете просто перезапустить, не так ли?)

Задания - Во время перехода измерений возникают определённые задачи. Если вы не хотите, чтобы человеческая раса была заменена другими, более могущественными расами, выполните их! Сами задачи приносят надлежащие награды, так что не беспокойтесь о том, что вы что-то потеряете, выполняя их.

Магазин: все, что вы хотите — что-то из этого у нас есть! Хе-хе! У нас может быть не все, но большинство вещей, которые вы хотите, можно купить здесь! Возможно, вы даже не разберётесь в большей их части, но уверяем вас, что они помогут вам в пути! Почему это заблокировано для тех, кто ниже 3 уровня? Потому что не все обладают потенциалом! Мало быть удачливым, нужно быть лучше, и тогда вы получите доступ, ясно?

Форумы: здесь публикуются системные объявления! Не беспокойтесь, что упустите важную информацию. Вы также можете поделиться информацией с другими рангерами! Если вы переживаете из-за того, что вас обманут, то не стоит: люди, которые обманывают других рангеров, обычно получают по заслугам от тех, кого обманывали! Ха! Кто бы мог подумать, что быть мерзавцем по отношению к незнакомцам, среди которых могут оказаться те, кто может вас убить, — это плохая идея?

А теперь вперед и в бой! Таймер находится в правом верхнем углу экрана, так что постарайтесь сделать все, что вы сможете!)

Осталось 9 месяцев и 20 дней 15 часов,

"9 месяцев осталось, я даже не знаю, что будет потом, но время уходит".

"Такого раньше никогда не происходило даже в моих снах, но факт остаётся фактом, это происходит".

Зель встал, чтобы подойти к тумбочке в своей комнате. Внутри неё были две сумки-мессенджеры, одна из них была набита наличными, чтобы у него были деньги, если что-то случится, а в другой лежал его пистолет. Это был на самом деле подарок для Тедди, чтобы тот взял его в ученики, но теперь, когда он знает, насколько опасным будет этот вечер, взять его с собой было бы самым логичным выбором.

Он пошёл вперёд, принял душ, позавтракал и стал размышлять о своих следующих действиях. В первую очередь ему всё равно нужно зайти на форумы и найти больше информации о своей новой системе. Эта штука со статусом, кажется, хорошее начало для исследования, поэтому он пошёл вперёд и поискал пост, который хоть как-то связан с этим.

- Все ли закончили первые основные квесты? Если нет, вот как это сделать -

[Привет, это MaskedRider, 4-й уровень, основное занятие - танк. Недавно я заметил, что многие из ранговых игроков здесь все еще выполняют свой первый основной квест, поэтому я здесь, чтобы помочь этим парням.

Когда вы открываете свой статус, первое, на что вы должны обратить внимание, — это ваши очки опыта. Обычно у человека, который недавно получил систему, будет ноль очков опыта, но вам нужно всего сто очков для первого повышения уровня. Очки опыта ограничены требованием следующего повышения уровня, поэтому если вам нужно 1000 очков опыта для повышения уровня, вы не получите больше очков опыта, когда у вас уже будет 1000 очков опыта. Вы получаете очки опыта за выполнение квестов.

Повышение уровня увеличивает ваш предел сосуда, хотя 1-й уровень обычно не требует расширения сосудов, потому что у вас нет никаких доступных навыков или талантов. Я отвлекся, повышение уровня также дает вам очки навыков, равные вашему уровню, и пять очков характеристик. Чем выше ваш уровень, тем больше требований вам нужно для дальнейшего повышения уровня. Например, для повышения моего уровня требуется 1000 очков опыта и минимальная репутация 10. Вам было бы легко получить очки опыта, выполняя побочные квесты, я тоже так думал. Пока не достиг 3-го уровня и не обнаружил, что магазин использует очки опыта в качестве валюты.

В любом случае, очки различаются по названиям и могут использоваться исключительно для определенных областей вашего статуса. Очки опыта для повышения уровня и покупки в магазине. Очки характеристик используются для повышения ваших характеристик. Очки навыков дают опыт навыкам. Наконец, очки мастерства используются для приобретения навыков и талантов.

Характеристики следующие:

Сила — сила — это не просто физическая сила, а то, сколько маны ваше тело может использовать за раз. Чем больше вы практикуетесь, тем больше вы поймете.

Ловкость — ловкость — это, по сути, то, насколько хорошо вы контролируете скорость своего тела, меняете направление и даже сохраняете равновесие.

Выносливость — выносливость — это то, как долго ваше тело может оставаться на высокой передаче! Получать несколько ударов, когда вы были обычным человеком, — вот что вы могли бы подумать, услышав слово «выносливость», но здесь это то, сколько маны вы можете хранить

и удерживать в своем теле.

Интеллект — я не очень хорошо понимаю эту характеристику, но мой друг говорит, что она связана с тем, как быстро вы получаете опыт навыка. Он также говорит, что то, насколько высокий у вас интеллект, определяет, насколько хорошо вы контролируете ману и как быстро вы можете ее производить.

У других характеристик все еще есть неизвестное применение, но некоторые из тех, которые я знаю, — это сила воли и неподкупность. Мы не можем быть уверены, что это такое, поскольку это не те характеристики, которые выбирали те, кто их получил. Другими словами, эти очки характеристик, возможно, не стоит в них вкладывать.

Навыки — это крутая штука, то главное, что вы будете использовать и на чем, вероятно, сосредоточитесь при использовании системы. Большинство навыков начинают с первого уровня, и вы либо вкладываете в них очки навыков, либо часто используете их, чтобы дать им больше опыта для повышения уровня. Более высокие уровни навыков занимают некоторое место в вашем лимите сосуда, так что следите за этим. Никто из нас не хочет отчаянно узнать, что происходит, когда вы насильно приобретаете больше навыков, вкладывая в них очки мастерства, когда вы уже достигли максимального лимита своего сосуда, но насколько я знаю, вы не можете повышать уровень навыков, если он максимальный.

Поэтому вы должны развивать свои навыки, чтобы между ними была хорошая синергия, сосредоточиться на том, кем вы хотите быть, чтобы определить, что вы можете делать, а что нет. У некоторых людей хорошее воображение, поэтому у них есть планы при выборе навыков, но большинство из нас просто выбирают те, которые требуют наименьшего количества очков лимита сосуда или самые дешевые доступные навыки.

Зная это, вы сможете пройти первые несколько основных квестов. Удачи!]

Зел закрыл сообщение и перешел к Функции своего статуса. Он был удивлен, обнаружив, что уже готов повысить уровень. Нажав на раздел уровня в меню статуса, он посмотрел на свой список характеристик.

#0616 Зел Уертазуэла

Возраст: 21 год

Пол: Мужской

Лимит сосудов: (20/20)

Уровень: 1 (100/100)

Опыт: 0

Класс: нет

Титулы:

Пророк — пользователь, обладающий силой видеть будущее сквозь пелену времени.

*Открывает ясновидение.

Перерождение — пользователь, столкнувшийся со смертью, но оставшийся в живых.

*Дает +5 к Выносливости и Силе воли.

Сила — 3 (+4) Выносливость — 4 (+7)

Ловкость — 2 (+5) Сила воли — 3 (+5)

Интеллект — 2 Обаяние — 2

Проворство — 2 (+1)

Доступные очки характеристик: 0

- Справочно: у обычного смертного человека базовый показатель каждой характеристики равен 1. Каждый последующий очко в характеристике демонстрирует способности пользователя в сравнении с обычным человеком.

Навыки:

[2] — Бой без оружия — 2-й уровень (ОП 80,11 %)

— Способность сражаться, используя только тело. Дает пользователю +2 к Силе, Ловкости и Выносливости.

[2] — Специалист холодного оружия — 2-й уровень (ОП 25,01 %)

— Способность сражаться с помощью холодного оружия. Дает пользователю +2 к Силе и Ловкости.

[1] — Специалист огнестрельного оружия — 1-й уровень (ОП 90,15 %)

— Способность сражаться, используя огнестрельное оружие. Дает пользователю +1 к Ловкости и Проворству.

Доступные очки навыков: 1 очко.

Снаряжение:

Нет

Репутация:

Канада — 0

Таланты:

[15] — Ясновидение (взгляд в будущее) — синий

— Способность предвидеть будущее, которое исчезнет после смерти.

Доступные навыки и таланты:

[2]Основная регенерация маны — 1-й уровень — 3 очка.

[2]Основное управление маной — 1-й уровень — 3 очка.

[5]Основное управление огнем — 1-й уровень — 10 очков.

[2]Основное гражданское строительство — 1-й уровень — 2 очка.

[1]Основная первая помощь — 1-й уровень — 1 очко.

[1]Основная кулинария — 1-й уровень — 1 очко.

[1]Основное пение — 1-й уровень — 1 очко.

[1]Основное рисование — 1-й уровень — 1 очко.

[1]Основное создание оружия — 1-й уровень — 2 очка.

[3]Основной язык — 1-й уровень — 4 очка.

Доступные очки мастерства: 1 очко.

Так как говорили, что навыки важны, он решил отложить случайную расстановку очков. Сперва он решил повысить уровень, чтобы узнать, что произойдёт. Он закрыл вкладку «Статус» и стал ждать ожидаемых изменений.

«Прошло 10 минут».

Зель осмотрел себя, желая найти изменения, но не обнаружив ничего необычного ни в руках, ни в предплечьях, и ничего не почувствовав, он снял одежду, чтобы осмотреть себя тщательнее, но и так ничего не нашёл. Тогда он решил снова открыть вкладку «Статус».

#0616 Зел Уэртасуэла

Возраст: 21 год

Пол: Мужской

Раса: Человек

Ограничение вместимости: (20/22)

Уровень: 2 (0/250)

Опыт: 0

Класс: Не указано

Титулы:

Пророк - Пользователь, обладающий силой видеть сквозь линзы и созерцать туман времени.

*Разблокирует ясновидение

Возрождение - Пользователь, который умер, но всё же жив.

*Даёт +5 к выносливости и силе воли

Характеристики:

Сила - 3(+4) Выносливость - 4(+7)

Ловкость - 2(+5) Сила воли - 3(+5)

Интеллект - 2 Обаяние - 2

Ловкость - 2(+1)

Доступные очки характеристик: 5

- Для справки: у обычного смертного человека базовый уровень характеристик равен 1. Каждый последующий пункт характеристик показывает возможности пользователя по сравнению с этим.

Навыки:

[2] - Рукопашный бой - Уровень 2 (80,11% опыта)

- Способность к бою, используя лишь тело. Даёт пользователю +2 к силе, ловкости и выносливости.

[2] - Специалист по холодному оружию - Уровень 2 (25,01% опыта)

- Способность к бою с использованием холодного оружия. Даёт пользователю +2 к силе и ловкости.

[1] - Специалист по огнестрельному оружию - Уровень 1 (90,15% опыта)

- Способность к бою с использованием огнестрельного оружия. Даёт пользователю +1 к ловкости и ловкости.

Доступные очки навыков: 3 очков

Оборудование:

Нет

Репутация:

Канада - 0

Таланты:

[15] - Ясновидение (видение будущего) - Синий

- Способность участвовать в будущем, которое перестает существовать после смерти.

Доступные навыки и таланты:

[2] Базовое восстановление маны - Уровень 1 - 3 очков

[2] Базовое управление маной - Уровень 1 - 3 очков

- [2] Базовое хранение маны - Уровень 1 - 2 очка
- [5] Базовое управление огнём - Уровень 1 - 10 очков
- [2] Базовое гражданское строительство - Уровень 1 - 2 очка
- [1] Базовая первая помощь - Уровень 1 - 1 очко
- [1] Базовая кулинария - Уровень 1 - 1 очко
- [1] Базовое пение - Уровень 1 - 1 очко
- [1] Базовое рисование - Уровень 1 - 1 очко
- [1] Базовое изготовление оружия - Уровень 1 - 2 очка
- [3] Базовый язык - Уровень 1 - 4 очка

Доступные очки мастерства: 1 очко

<http://tl.rulate.ru/book/32122/3920776>