В тот момент, когда я почувствовала, что моё сознание мягко пробудилось, я была посреди равнины, покрытой травой.

И первым, что меня удивило, было то, что здесь есть "запах".

Аромат цветов. Запах грязи. Запахи, которые исходят от того, что ты находишься посреди равнины.

Я была удивлена, потому что в играх, которые я испытала за последние 2 дня, такого не было.

-Добро пожаловать в мир "WorldLive-ONLINE".

Точно так же, как и в информации, которую я получила заранее, позади меня раздался голос.

Обернувшись, я увидела прямо перед собой женщину в тёмно-синей монашеской одежде.

Она - персонаж, который всегда появляется прямо за игроком, который впервые прибывает в этот мир.

-Я Ирис. Я - ваш проводник.

Одновременно с этими словами она передала мне железную пластинку, похожую на карточку.

Это называется карточкой меню, она нужна для игроков, которые не смогли использовать ментальные операции с меню.

Кроме того, она работает как идентификационная карта и бумажник.

-Пожалуйста, попробуйте подумать о меню. Экран меню должен быть проецирован у вашего лица. Если это не сработает, то при трении этой карты отобразится меню.

-Поняла... Ах, оно появилось.

Фу-ун!

Раздался невыразимый звук, и в то же время появился экран меню, похожий на экран смартфона.

Что ж, это лучше, чем прозрачная голограмма.

Экран не показывает параметры меню, а в середине этого экрана было всего 2 слова "Начальные настройки".

-Давайте начнём настройку. Пожалуйста, выберите вашу расу.

Когда я нажала на начальные настройки, появилось два варианта.

Человек и получеловек.

Что касается полулюдей, то, похоже, там есть ещё три варианта.

Я открыла страницу для полулюдей, поискала в колонке то, что решила выбрать, посоветовавшись с Рин-тян.

От знаменитого эльфа, оборотня и гнома до даже хоббитов, специальной расы, разработанный для этой VR-игры, появился прямо передо мной, хотя у меня и была вся информация об этом, я всё ещё была ошеломлена её количеством.

Прокручивая туда-сюда, я не нашла то, что хотела поэтому я снова повернула назад, а затем снова прокрутила, и, наконец, нашла то, что мне было необходимо.

"Племя огров".

-Раса была выбрана, пожалуйста, решите внешний вид вашего аватара.

В соответствии со словами навигатора, на экране меню появился аватар, смоделированный по моему образцу.

Чёрные волосы, красные глаза и довольно маленькие рога.

Высота такая же, как и в реальном мире - 155 см. И моё печально скромное тело осталось прежним. Мне хочется плакать.

-Ах, большая грудь... нет, не надо, я чувствую, что если сделаю это, то мне будет грустно. К-ку, если бы только я была такой же, как Рин-тян...

Мне удалось немного побороть искушение и я изменила длину волос с короткой на полудлинную и остановилась на этом.

Рин-тян сказала, что я должна просто оставить всё как есть, чтобы мне не пришлось слишком долго привыкать к новому телу.

-Если вы закончили с вашим внешним видом аватара, пожалуйста, выберите два навыка. На данный момент популярными навыками являются "Одноручный меч" и "Магия молнии".

Мне вежливо рассказали про навыки, которые популярны среди других игроков.

Это фантастический мир. Я понимаю, почему все используют мечи, а магия - это воплощение мечты многих.

Но мне это не надо.

Когда я начала эту игру, я отказалась от этого варианта.

Статистика, связанная с магией "Племени огров", удивительно низка.

Мана, которая необходима для заклинания, мудрость, которая влияет на урон от магической атаки, сопротивление магии, которое влияет на магическую защитную силу, они очень низки, и более того, скорость увеличения их по мере повышения уровня = 75%, это очень неприятно.

Например, когда ты повышаешь уровень, параметры, которые изначально должны быть увеличены на 20 единиц, повысятся лишь на 5.

Ну а в обмен на это, физическая сила, которая влияет на урон от атаки, выносливость, которая влияет на силу защиты, ловкость, которая влияет на критическую скорость и создание предметов, и на скорость передвижения. Их скорость роста значительно увеличивается.

В заключение следует отметить, что это физически специализированный персонаж.

Это раса под названием "Племя огров".

И поэтому, игнорируя навыки магического типа, я решила взять навык "Тупое оружие".

Почему не "Одноручный меч"? Это потому, что я не очень то и преуспеваю в использовании острых инструментов...

Использовать прут или биту легче, чем использовать меч.

Хотя современные японцы наверняка гораздо легче используют тупое оружие.

Ведь всё, что нужно делать, это бить других, любая вещь может быть использована в качестве оружия.

Если ударить плашмя мечом, он сломается, а если не рубануть острым концом, то не сможешь убить врага.

Мне, не привыкшей к играм, оружие, которое легче всего использовать, более удобно для меня.

А другой навык - это навык "Метания".

Племя огров не может использовать магию.

У них не так уж много дальних атак.

Это умение поможет покрыть недостаток магии. В худшем случае я смогу использовать камень, это может помочь мне, если вдруг основное оружие будет сломано.

-Если вы выбрали свои навыки, то, пожалуйста, распределите начальные очки в вашем статусе.

Продолжая в том же темпе, я постучала по экрану, и открылся мой статус.

*****

Статус:

Раса: "Племя огров".

Работа(Должность): -

Деньги: 1000 ирис.

Характеристики:

Здоровье: 39

Мана: 0

Выносливость: 26

Сила: 13

Стойкость: 13

Ловкость: 13

Скорость: 13

Мудрость: 0

Сопротивление магии: 0

Удача: 10

Нераспределённые очки: 10

Навыки:

"Тупое оружие" Мастерство: 0

"Метание" Мастерство: 0

Глядя на это, я могла немного догадаться о статусе племени огров.

Тридцать процентов. 30%. Это, по-видимому, и есть скорость роста.

И судя по этому, похоже, что здоровье и выносливость были включены в скорость этого роста.

Если бы не было увеличения, они бы имели базовые значения.

Выносливость нужна для использования навыков, атак, рывка, уклонения и т.д., Похоже, что эти действия уменьшают её.

В отличие от маны, она регенерирует, но если слишком часто использовать её, то когда она закончится, не получится сдвинуться с места.

Это означает, что "WorldLive-ONLINE" - это игра, которая нуждается в том, чтобы вы поместили управление выносливостью в свой ум.

А в остальном магический статус такой же, как и во всех играх. Начальные значения равны 0, что несколько освежает взгляд.

Удача, в зависимости от игры её можно было бы назвать фортуной, оставалась такой же, как и первоначальное значение.

Я распределила очки 50/50 на физическую силу и ловкость.

Если повышать ловкость, то контроль над аватаром становится более плавным.

Проверяя это, я наклоняюсь вперёд. По сравнению со мной в реальном мире, это тело довольно жёсткое. Похоже,что с увеличением всего на 5 пунктов, произошло не так много изменений.

-Если вы закончили, то пожалуйста, выберите начальное снаряжение.

Я выбрала дубинку. Я проверила её, она классифицируется как "Тупое оружие".

-Если вы выбрали своё первоначальное снаряжение, пожалуйста, выберите себе имя.

Имя. Я думаю, это очень важно.

Я уверена, есть люди, которые выбрали себе имя "Абсолютная тень" или "Чёрный как смоль падший ангел".

Обычно я не играю в игры одна, но когда играю, у меня всегда одно и то же имя.

Когда Рин-тян была молода, она придумала мне это имя.

Сукуна. Это моё игровое имя.

К счастью, предыдущие 10 000 человек, а также среди людей из второй волны, нет никого, кто когда-либо использовал это имя.

-Путешественник Сукуна. Удачи тебе в твоём путешествии.

Улыбаясь, она мягко взмахнула руками, и под моими ногами возник магический круг.

После мгновенной смены декораций меня понесло в толпу.

"Начальный город". Наконец-то я в игре.

http://tl.rulate.ru/book/40643/946454