

Игрок.

Это был термин, относящийся к людям, которые внезапно попали в Плейдин и приобрели способность, похожую на "игру". Они могли становиться сильнее, повышая уровень, охотясь на монстров или ходя по подземельям, а также зачаровывая своё оружие.

Говорят, что большинство "игроков" обладают "классом" и "особыми навыками", соответствующими индивидуальности каждого человека, и говорят, что они могут дополнительно улучшать свои характеристики с помощью основной системы, называемой "улучшение", путём оснащения соответствующих предметов.

Однако был один важный момент.

Дело в том, что этот мир, на первый взгляд похожий на игру, отнюдь не был игрой.

{Кажется, что игровая система была подарена реальному миру. Он похож на один из предыдущих "Мир Араша".}

- Много ли существует миров, которые имеют такую же настройку, как этот?

{Их немного, но такая обстановка – лучшая среда для рождения главного героя, поэтому Вы можете довольно часто сталкиваться с этим в будущем. Сеттинг игровой системы построен на огромной вероятности. Нередко сосредоточение внимания на одном человеке.}

Ю Со Там знал это, потому что тщательно готовился. В игровом фэнтези или фьюжн-фэнтези, основанном на играх, главный герой всегда извлекал максимум из системы. Такие как скрытый класс, оружие высшего класса и скрытая часть.

{Это правильно! Вы усердно учились!}

- ...

Молодой человек проигнорировал слова системы и огляделся.

Архитектура и мода в этом мире относились к средневековью. Однако сама цивилизация значительно выросла.

Конечно, с гигиенической точки зрения все было очень аккуратно, и технологии использовали магическую силу в качестве топлива. Вокруг улицы были выстроены столбы электропередач и уличные фонари. Тут и там ходили и безлошадные экипажи.

- Это шумный город.

Прогуливаясь по улицам, Ю Со Там медленно постигал местную культуру.

Во-первых, то место, где он стоял, было местом, где собиралось множество игроков в поисках "партий". Чтобы совершать набеги на подземелья или охотиться на монстров, вы можете систематически группироваться и охотиться вместе, чтобы получать награды и очки опыта.

Большинство подобных игроков были ниже сотого уровня, а те, кто был немного выше, основали свой вербовочный пост в офисе наёмников.

- Хэй. Я тоже игрок, но могу ли я повысить уровень, охотясь на монстров?

{Это невозможно.}

- Почему?

{Игроки в этом мире официально получили игровую систему, и их потенциал роста значительно вырос за счёт "потенциального освобождения". Изначально это означает, что даже те, кто всю свою жизнь прожил как обычные люди, могут стать сверхлюдьми. Однако у Вас вообще нет таких привилегий. Я только на время превратил Вас в игрока.}

- Ах, хорошо.

"Я совершенно не понимаю, о чем ты говоришь".

{Кроме того, у каждого таланта был свой "предел уровня". Для некоторых уровень сто был их пределом, а для некоторых других уровень двести был их пределом. А предел Вашего уровня

был установлен на уровне пятнадцать с момента рождения.}

- Ах... Вот в чём дело.

Независимо от того, какое обучение, образование или даже кратчайший путь Ю Со Там выбирал для накопления опыта, его уровень не повысится.

Молодой человек мог только улучшить свои навыки, узнать о магии и использовать больше техник со своей текущей статистикой, вот и всё.

{Не расстраивайтесь. Редко в любом из измерений можно достичь пятнадцатого уровня с нулевым потенциалом.}

- Нет, это не так.

Ю Со Там был убит горем в течение пятнадцати лет и уже преодолел этот порог, потому что теперь он мог превзойти свой предел, охотясь на главных героев.

- Кстати, а где главный герой?

Охотник примерно понимал этот сеттинг. Остальные части можно было изучить, наблюдая за главным героем. Пока Ю Со Там колебался в офисе наёмников, кто-то подошёл к нему и заговорил с ним:

- Эй, брат. Ты танк?

- Танк?

Занятие игроков, которых называли "танками", стояло в выступлении авангардом отряда и привлекало к себе агрессию монстра. Стил боя Ю Со Тама был далёк от танкования, но пока он предпочёл кивнуть.

- Да. Так и есть. Откуда ты знаешь?

- Я просто понял это, когда увидел тебя. На тебе тяжёлая броня.

Похоже, этот парень думал, что его эфирный костюм – это тяжёлая броня. Что ж, он действительно довольно толстый.

– Эта броня, по крайней мере, выглядит уникальной для предмета эпического уровня. Думаю, защита тоже высока. Какой у тебя уровень? Я собираюсь совершить набег на "Высокий Пик Погибели", но вы должны быть как минимум восьмидесятого уровня и иметь оружие с зачаровкой третьего уровня.

Зачаровка?

Система действительно говорила, что в этом мире существует система под названием Зачарование.

Но.

{К сожалению, охотник Ю Со Там не может его использовать. Потому что чары – это акт накопления вероятности.}

"Могу я что-нибудь сделать?"

Ю Со Там честно ответил:

– Ах, у меня нет зачарованного оружия.

– Какие? Оружие сломалось во время зачарования?

– Эм.. Лаадно... Это не так.

В процессе зачарования есть шанс, что оружие сломается.

Ю Со Там был рад, потому что кажется, что от этого человека можно было получить информацию, которую система ещё не узнала.

– Итак, э... Как ты зачаровывал оружие?

– Почему ты этого не знаешь? Ты действительно игрок?

Молодой человек ожидал этого вопроса. В такой ситуации Ю Со Там мог дать не так уж много ответов.

Возможность первая – шаблонная потеря памяти.

Это очень распространённое клише, а также универсальная линия, которую часто используют главные герои романов. Обычно, если вы произнесли эту фразу, собеседник любезно вам всё объяснит.

Вторая возможность, которую Ю Со Там мог использовать, – это шаблон иностранца.

Хотя это клише, оно также часто используется. Оно немного реже используется по сравнению с шаблоном потери памяти, так что это может быть лучше. Обычно, если вы говорите, что живёте далеко, любой персонаж любезно отвечал вам и рассказывал всё, о чём вы даже не спрашивали.

- Поскольку я жил в далёком месте, я не знаю о зачаровании. Если тебя не затруднит, не мог бы ты объяснить мне это...?

- Ах, у меня нет времени. Пойди в другое место и спроси там.

- ...

Верно.

Это было клише, которое мог использовать только главный герой.

* * *

В конце концов, Ю Со Таму пришлось обыскать офис наёмников, чтобы узнать о системе "Зачаровка" и "Предметы".

- Откуда ты пришёл, что не знаешь об этом? Ты действительно игрок?

Получить эту информацию было довольно легко. Молодой человек смог услышать о чарах, спросив бесплатного талантливой игрока (1).

- Предметы делятся на восемь уровней. Мусор, Обычный, Необычный, Редкий, Уникальный, Эпический, Героический и, наконец, Легендарный. Однако только два игрока во всём этом мире получили предметы легендарного уровня.

- Кто это?

- Это "Перутий", который появился как комета несколько лет назад и пробудил легендарный класс "Храброе сердце" и "Пасиос" из гильдии Чёрных Рыцарей. Разве ты не знаешь этих двоих?

- Я знаю одного.

- Конечно, ты знаешь. Если ты не знаешь о Перутии, который будет сражаться против Короля Чёрного Дракона Каркаседина, ты не игрок.

- ...

Ю Со Там мало что знал о нём, но знал этого парня только потому, что он был главным героем этого мира.

- Ты можешь делать зачаровку где угодно и когда угодно. Однако проблема в том, что процент успеха ужасен. Вероятность успеха составляет пятьдесят процентов для первого ранга зачарования, двадцать пять процентов для второго ранга зачарования, десять процентов для третьего ранга зачарования, пять процентов для четвёртого ранга зачарования, а пятое улучшение - всего один процент, что совершенно ужасно.

- Это просто сумасшествие...

- Ну, ходят слухи, что на самом деле существует довольно много Легендарного оружия... Однако всё должно было загореться. Оружие Пасиоса, когда-то названное самым сильным, находится на седьмом ранге зачарования. Но Перутий занял место сильнейшего, когда ему удалось зачаровать своё оружие до десятого ранга. Хотя у Перутия уровень ниже, чем у Пасиоса... Этот разрыв скоро сократится. Можно предположить, что никто больше не может выходить за пределы Перутия.

- Ух ты.

1. Пришлось поднимать на уши всех, до кого дотянулась, ибо в гугле не нашла. В анлейте используется "free talented player". И мне на выбор дали четыре варианта:

а. Это игрок, который не донатит в игру, но играет лучше, чем донаторы.

б. Наоборот, это жуткий донатор, полностью лишённый талантов.

в. Это игрок-мазохист, который предпочитает играть, не выбирая таланты, способности, навыки, пассивки и прочая.

г. Это игрок, который всегда держит несколько нераспределённых очков талантов, чтобы при необходимости взять нужный талант и адаптироваться.

В общем, выбирайте то, что вам больше нравится, а если знаете истинное значение этого выражения, пишите в комменты.

<http://tl.rulate.ru/book/45779/1833508>