

“Добро пожаловать, авантюрист, пожалуйста, выберите свою категорию и класс”.

"Так значит тут такой интерфейс..."

В чистой белой комнате Сато стоял перед трибуной, на которой стояли 12 реалистичных аватаров, представляющих 12 основных классов Infinite Realm, которые подразделяются на пять (5) категорий;

Воины: Стражник, Берсерк, Паладин

Специалисты: Мечник, Ассасин, Рейнджер

Целители: Клирик, Друид

Маги: Элементалист, Призыватель.

Темные Маги: Проклинатель, Некромант.

Категория воина лучше всего фокусируются на защите, но также обладают абсурдно большим количеством силы. Специалисты, как следует из их названия, фокусируются на конкретных типах оружия, позволяя им полностью использовать свое оружие, что приводит к тому, что они обладают высоким уроном.

Целители сосредотачиваются на исцелении и баффах. Клирики, используют Свет / Веру / Святую магию, а Друиды используют магию Природы / Деревя / Жизни. Маги сосредотачиваются на касте заклинаний и уроне, при этом элементалисты контролируют различные элементы (кроме света, природы и тьмы), а призыватели умеют вызывать своего Призывного Бойца.

Темные маги, как и их коллеги, маги, фокусируются на магическом уроне, но с контролем над темными элементами. Проклинатели накладывают различные дебаффы, в то время как Некроманты являются темной версией призывателей, умеют управлять мертвыми и нежитью.

После просмотра информации о каждой категории, Сато выбрал мечника, потому что имел опыт с классами ближнего боя из других игр виртуальной реальности, в которые он играл.

После того, как он выбрал свой класс и присвоил двадцать (20) бесплатных атрибутивных очков из пакета для начинающих, а также скорректировал свой внешний вид на 15%, Сато подтвердил свой класс, и форма комнаты сменилась на другую сцену.

Перед ним стоял черноволосый шестикрылый человек с надменным видом и холодными чертами лица. Его красота могла бы даже соперничать с некоторыми мужскими моделями.

“Обрати внимание авантюрист и узри великую историю нашего любимого дома, Вечного Королевства”, - Под аккомпанемент голоса существа, который был далеко не так приятен для слуха, как в первой сцене, вокруг Сато сменилась изображением неизвестного места в неизвестное время.

“Давным-давно существовала эпоха ясного мира. Это был мир между людьми и животными, богами и демонами, добром и злом. Ни ненависти, ни печали, ни страдания. Период, когда мечты стали возможны. Однако все всегда имеет свой конец”.

После этого момента, Сато заметил оттенок скорби, печали и сожаления в голосе

шестикрылого человека, после чего сцена, которая ранее показывала вид прошлого мира между расами, сменилась хаосом.

"Появилось сокровище, превосходящее все творения и Царства, такое, что даже боги желали его. Это привело к войне, которая опустошила земли и души многих, "Война Хаоса". Растения, животные, звери, эльфы, гномы, люди, драконы, демоны и даже боги - все они были потеряны, независимо от расы, племени или положения, все они жаждали сокровища. Такое сокровище позже стало известно как "%\$@3#".

"Но потом появился он. Тот, кто стоит выше всех, Всеотец, ведет Легион богов против демонов и других рас. Он сумел и захватил "%\$@3#." - Сказал шестикрылый человек раскинув руки, выглядя как фанатик.

"С помощью силы "%\$@3# он положил конец всем войнам, запечатал Демонов и открыл новую эру. Чтобы не злоупотреблять своей властью, он запечатал "%\$@3# подальше ото всех, включая самого себя, устранив память о его местонахождении. После чего боги впали в спячку".

"Эта история известна не многим, но поскольку ты избран богами, тебе дарована привилегия знать это. Вы были призваны, чтобы помочь сохранить мир в этом царстве".

"Выберите Королевство/Империю, в которой вы хотели бы появиться", - Перед Сато появилась световая панель.

"Давай просто сделаем случайный выбор."

"Раз уж вы выбрали, то приготовьтесь", - как по команде, как только ангел закончил говорить, появилась яркая ослепительная вспышка света.

Система: "Добро пожаловать в городок Блэк Маунтин Таун".

Стоя в середине круглой платформы, в окружении множества людей, Сато посмотрел на свое местоположение, и обращая внимание на системные уведомления: "Похоже, я не торопился, а?"

Оглядевшись вокруг и поняв, что по крайней мере 2/3 всех вокруг него были игроками, он понял, что, возможно, потратил довольно много времени на настройку своего аватара.

"Значит, это Блэк Маунтин Таун." - Город был окружен с трех сторон горной цепью, а население, примерно, составляло 350 000 человек, Сато стоял на вершине большой круглой платформы, любуясь открывшимся перед ним пейзажем.

В Infinite Realm каждый город был классифицирован на 3 основные категории: первичный, вторичный или третичный. Эта классификация определяет количество земли, связей и ресурсов, доступных городу. Учитывая расстояние между каждым городом и тот факт, что большинство среднестатистических игроков не имеют большей части информации о городах, а также то, что они не имеют ни гроша после спавна, многие всегда беспокоятся о своей точке спавна, возлагая свои надежды на подготовленные ими кроличьи лапки или божьи коровки, в своих мечтах о том, чтобы появиться в месте с достаточным количеством ресурсов для развития.

Блэк Маунтин Таун - это первичный город, в основном богатый рудами, с хорошим торговым маршрутом и стратегическим расположением. Таким образом, можно сказать, что Госпожа

Удача любит Сато.

“Видимо, я не торопился, а?” - Опять оглядев окрестности, Сато заметил, что 2/3 населения вокруг него на самом деле были игроками. Большинство из которых вели переговоры в надежде получить задания.

Окинув взглядом окрестности, он решил отправиться в центр города.

В городах Инфинит Реалм, гильдии авантюристов - это места, где NPC предоставляют квесты и миссии для игроков на выполнение, их можно легко найти в любом городе Королевства или Империи. Однако в маленьких городах по типу Блэк Маунтин Таун его не найти. Поэтому большинство NPC отправляют свои миссии в Административный Центр Города, расположенный в центре города, где игроки могут их принять. Городской Центр 1 был скорее квадратной площадью, и, как следует из названия, это центр торговли и администрации города Блэк Маунтин, в котором располагался как административный центр города, также известный как городской Центр 2, где можно было принимать миссии, и также находился общественный рынок.

По пути в Городской Центр Сато открыл окно со своими характеристиками, появившись перед ним в виде непрозрачной световой таблички.

[[

Имя: Скай Блейд

Раса: Человек

Родословная: Избранные

Титул: Гражданин Королевства Падшего Сердца

Уровень: 0

ОЗ: 100

Наследие / Достояние:

Класс (Категория): Мечник (Воин)

Подкласс : N/A

Королевство: Королевство Падшего Сердца

Текущее местоположение: Блэк Маунтин Таун, Блэк Рок Сити

Атрибуты

Сила: 2

Выносливость: 4

Жизнеспособность: 10

Скорость: 2

Ловкость: 1

Интеллект: 1

Сила воли: 2

Физическая Сила Атаки: 6

Магическая Сила Атаки: 3

Физическая Защита: 4

Магическая Защита: 2

Скорость Атаки: 3

Скорость Передвижения: 4

Бесплатных Очков Атрибутов: 0

Навыки:

Рубящий удар: Активный навык: Делает тяжелый удар изо всех сил, нанося дополнительных 20% урона. Задержка: 10 секунд.

Горизонтальный удар: Активный навык: Делает горизонтальную атаку, обладающую дополнительной силой атаки 40%. Задержка: 15 секунд.

В разделе [[Родословная]] Избранные это, игроки не являющиеся частью первоначального мира, и были вызваны сюда. Поэтому их называли избранными.

В Инфинит Реалм, главные атрибуты влияют на соответствующим им побочным атрибутам. Атрибут [[Сила]] эквивалентен 3 очкам [[Физической Силы Атаки]]. Атрибут [[Выносливость]] эквивалентен 1 очку [[Физической Защиты]]. Атрибут [[Жизнеспособность]] эквивалентен 10 ОЗ Атрибут [[Скорость]] эквивалентен 2 очкам [[Скорости Передвижения]]. Атрибут [[Ловкость]] эквивалентен 3 очкам [[Скорости Атаки]]. 1 [[интеллект]] – это то же самое, что 3 очка в [[Магической Атаке]]. Очки атрибута [[Сила Воли]] эквивалентны 1 очку в [[Магической защите]].

Основные атрибуты также влияют на некоторые скрытые атрибуты, например, атрибут [[Выносливость]] влияет на Стойкость, а [[Интеллект]] влияет на Мудрость и Хитрость NPC и монстров, в то время как для игрока он улучшает концентрацию. Сила воли также усиливает защиту от Душевных или Ментальных атак и / или влияний.

“Похоже, я опоздал, хотя это не имеет большого значения. Надо бы поднять уровень.” - Подойдя к Центру Города, Сато обнаружил, что перед ним выстроилась огромная толпа, решившая покинуть город.

[[Система: Входящий аудиовывод]]

[[ID вызывающего: Имперор Вулф]]

“А, похоже, он наконец закончил”.

“Принять звонок”.

После этих слов на системной панели появился мужчина с немного пухлым лицом, хорошо причесанными волосами и карими глазами. Если бы Сато не знал его достаточно хорошо, он мог бы подумать, что это кто-то другой. Несмотря на то, что система допускала всего лишь 15%-ную корректировку аватаров, при правильном использовании можно было выглядеть совершенно другим человеком.

- Похоже, кто-то хорошо использовал 15%-ную корректировку аватара.

- Эй, братан, что это за дерьмовое выражение у тебя на лице? Ты ревнуешь?

- Говорит чувак с именем Имперор Вульф.

- Ха-ха, это крутое, достойное имя для такого волка, как я.

“Да, да, что бы тебе ни нравилось, жирная свинья.”

- Что ты сказал?

- Ничего...

- Хм... в любом случае, я заспавнился в городе с названием Ривердейл под Блэк Рок Сити, и кстати NPC вполне реалистичны, ты даже можешь вступить с ними в диалог, я даже подумываю провести здесь всю свою жизнь, жениться и завести детей.”

“Конечно, если бы эта игра не была лучше других, то она ни за что не стала бы такой популярной. А насчет того, что ты хочешь пожениться, я не могу поверить, что это произойдет. Надеюсь, ты не станешь продолжать свою глупую затею. В конце концов, если ты не можешь завести девушку в реальности, то можешь и не пытаться.

- Хм, а кто сказал, что я не могу? Я просто предпочитаю 2-D девочек 3-D девочкам. 2-D! Ты меня слышишь. Даже Мисс Сталинград не сможет меня поменять.

- Хватит закатывать истерику толстая свинья. Говори что хочешь, но на меня это все равно не подействует, просто отправляйся на локацию уровня 0, Стоун Криик Форест, давай встретимся там в ближайшие три часа.

- Ладно. Вульф отключается, Аууууууф!!!

- ...

[[Система: Аудиовывод прекращен]]

“Раз уж здесь нечего делать, я пожалуй, пойду. Мне потребуется чуть больше 30 минут, чтобы добраться до локации, но с лошадью это займет половину этого времени”.

“Согласно карте новичка, это должно занять 2 часа пешком от города Ривердейл, но 45 минут на лошади, и это должно стоить 7 медных монет. С таким же успехом я мог бы просто пройти его, я бы в значительной степени сделал это раньше него”.

В игре Инфинит Рефлм по крайней мере в три (3) раза больше Земли, чтобы поддерживать население игроков и NPC. В результате масштаб городов намного больше, что значительно затрудняет поход по карте, зарабатывание денег и поднятие уровня. На старте игроки

получают [[Пакет Новичка]], который содержит 25 медных монет, кусок хлеба, кувшин кислого вина, кувшин воды, карту Новичка и оружие и снаряжение низкого уровня смертного ранга в качестве стартового “Капитала” для их приключения.

“Ну, раз уж я ближе к месту встречи, то могу и прогуляться, но сначала надо бы проверить магазин на наличие расходников, которые могут мне понадобиться”.

Основываясь на концепции реальности, игроки могут уставать в игре. Следовательно, они нуждаются в воде и еде.

Направляясь в круглосуточный магазин, Сато купил 2 буханки хлеба по 6 медных монет и Простое Зелье Здоровья вместе с еще одним расходником, Потратив всего 22 медные монеты.

“Быть разоренным - это благословение, которое мало кто может понять...”

[[Система: Простое Зелье Здоровья: Регенерирует 10 Очков Здоровья каждые 10 секунд]]

...

“Похоже, я был прав, это заняло у меня всего лишь 40 минут (AN: Игрового времени). Пейзаж довольно приятен для глаз.”

Прямо перед Сато лежала равнина, усыпанная цветами разных видов. От роз до тюльпанов и лилий, равнина больше походила на живописную среду природы, чем на дом диких животных и монстров. На краю равнины был лес с высокими вечнозелеными деревьями и парой лиственных деревьев, высотой от 5 до 12 метров с редкими 15-метровыми деревьями и даже 20-метровых.

“Хм, это...”

[[Система: Дикий Сабель (Обычный, Уровень 2)

Название: Дикий Сабель (Обычный)

Уровень: 2

ОЗ: 240

Физическая Сила Атаки: 12

Магическая Сила Атаки: 0

Физическая Защита: 8

Магическая Защита: 2

Скорость Атаки: 9

Скорость Передвижения: 12

Атрибуты

Сила: 9

Скорость: 6

Ловкость: 3

Выносливость: 8

Интеллект: 0

Сила Воли: 2

Жизнеспособность: 24

Навыки:

Удар когтем: Активный: Наносит дополнительный урон +5.

Устрашающий рев: Активный: Вызывает эффект 'Страх' продолжительностью 4 секунды, в зависимости от силы воли жертвы.]]

“Монстр 2-го уровня... довольно сильный, но у меня есть шанс, если я заманю его в лес.”

“Сейчас!!!”

Подняв камень, Сато подождал, пока Дикий Сабель полностью сбросит защиту, и со всей силы метнул камень прямо в правый глаз.

“Раааааа” -20 [[Критический]]

Разъяренный, Мечник издал рев и погнался за Сато, когда заметил его краем глаза.

“Черт, я недооценил его скорость”.

Дикий Сабель подпрыгнул в воздух, и выполнил “Удар когтем” правой лапой по Сато. Обнажив свой меч Смертного Ранга, он развернулся и бросился в атаку, пытаясь защититься.

Пэн

Коготь приземлился на его меч, заставив Сато сделать четыре шага назад, его ОЗ уменьшился на 9 пунктов, а правая рука, держащая меч Смертного Ранга, дрожала и чувствовала онемение.

“Я должен быть уверен, что его рев не подействует на меня. С моей защитой я смогу выдержать один раз, но трижды, возможно, мне конец”.

“Рааааа!”

Увидев, что его атака заблокирована, Сабель пришел в ярость и начал обычную атаку когтем левой клешни, прыгнув влево, что было слепым пятном зверя, Сато уклонился от атаки, развернулся и побежал в лес.

Увидев, что противник и нарушитель отступают, зверь побежал за ним. Приблизившись к Сато, Дикий Сабель снова прыгнул на него, но на этот раз Сато увернулся вправо, уклоняясь от атаки. Это привело к тому, что Сабель врезался в дерево прямо перед ним. Войдя в оглушение.

[[Рубящий удар]] -8

[[Критический: Горизонтальная Удар]] -17

-4

-3

-6

Оказавшись справа от Дикого Сабея, Сато начал шквал атак, в результате чего общий урон составил 38.

Войдя в состояние "Оглушения", зверь снова разозлился из-за нанесенных ему травм, и продолжил наступление на Сато. Постоянно используя местность для уклонения и хлестких атак с его правой стороны, Сато сократил его ОЗ.

С ОЗ, приближающимся к отметке 10%, Дикий Сабель вошел в стадию ярости и использовал "Устрашающий Рев" с усиленным "Когтем"

[[Система: Разъяренное состояние: Все атаки +20% увеличение урона, +10% увеличение основных атрибутов.

Усиленный "Устрашающий рев": вы получили эффект "Страх", основные атрибуты были уменьшены на 20%, благодаря характеристике "Сила воли".]]

"Так это твой козырь, а? похоже, тогда мне придется им воспользоваться".

Отступив назад, Сато достал из сумки какой-то предмет и швырнул его в Дикого Сабея.

[[Простая взрывчатка: Основной урон +50 урона]]

"Вот, держи."

Бум!!!

-40

"А теперь завершающий удар!"

Прыгнув в сторону от Дикого Сабея, Сато нанес "Рубящий удар", уничтожив последние хит-пойнты зверя.

Хапфф, *Хапфф*

"Это было тяжело, но, по крайней мере, я довольно близок к тому, чтобы поднять уровень".

Подойдя к труп, Сато нажал на значок [[Добыча]], который появился рядом с ним. После чего труп исчез в частицах.

"Это..."