

[Истинная Высшая Система инициализируется... сканирует носитель... оценивает возможности, потенциал и историю... готово]. [Добро пожаловать в Истинную Высшую Систему! Созданная вручную Богиней Веной, она включает в себе все новейшие возможности, которые только может иметь система! Пожалуйста, наслаждайтесь ее полезностью, пока вы бесконечно наращиваете свою мощь!] [Истинная Высшая Система: Любимый инструмент будущего Верховного! 1. Персонаж - инвентарь, атрибуты, навыки, связи, титулы. 2. Деятельность - Квесты, События, Коллекционные предметы, Награды, Достижения. 3. Мир - Карта, история, общение, быстрое перемещение, измерения, миры. 4. Система - Настройки, сохранение/загрузка, пауза, музыка, видео, картинки, магазин, статистика]. Дарий сразу заметил, что она была намного красивее, с золотыми бликами и фоном, на котором он сидел на троне, а Ганнер и Ксела сидели рядом с ним за кнопками. Это было эстетически приятно, гораздо больше, чем предыдущая версия.

Дарий также заметил, что эта система была разумной и отзывчивой, поэтому он обратился с разумной просьбой. "Пожалуйста, расскажите мне о различных функциях системы". [Приветствую вас, мастер Дарий, будущий Верховный Фауст! Я - ИИ системы Истинного Верховного, мое обозначение имени может быть свободно выбрано вами в любое время!] [Прежде, чтобы удовлетворить вашу просьбу, позвольте мне по очереди пробежаться по различным функциям. Во-первых, есть главное меню "Персонаж". Оно касается всего, что связано с вами лично и вашей силой]. [В первом подменю находится ваш пространственный инвентарь. Вы можете использовать его для организованного хранения неограниченного количества чего угодно, любого размера. Изъятие требует лишь мысли, а в четвертом подменю "Аффилиаты" вы можете делить одно и то же пространство Инвентаря с вашими слугами-бандитами].

[Что касается подменю "Атрибуты", то оно имеет дело с верхней частью вашего прежнего листа персонажа. Количество атрибутов изменилось, особенно в том, как они связаны с боем. Атрибуты теперь можно увеличить органически, купить в магазине или получить, выполняя различные действия, перечисленные во втором главном меню]. [Вот новое меню персонажа:] [Имя: Дариус Стоун || Раса: Дракон Предков (птенец) || Стадия: Адепт || Профессии: Itemancer, Magus. HP: 10,000/10,000 (15,000 HP в плюсе) || MP: 28,700/28,700 (100,450 MP в плюсе) || STA: 4,100/4,100 Уровень: 41 || Опыт: 0% Сила: 100 || Скорость: 200 || Конституция: 100 Магия: 700 || Воля: 350 || Удача: 100 AP: 3,000 || SP: 1,200].

[Классы были сокращены до рабочих мест, и вы можете иметь по одному классу для каждой ступени, на которую вы поднимаетесь. Система опыта была переработана с неэффективной числовой системы на процентную. Теперь все действия будут переводиться в опыт, а не только убийства. Это зависит от того, какие задания у вас есть на данный момент]. [Статы изменились. Сила стала Силой и действует в целом в том же качестве и даже больше, Ловкость стала Скоростью и действует в том же качестве и больше, Выносливость стала Конституцией и действует в том же качестве и больше]. [Интеллект теперь Магия и действует в том же объеме и даже больше, Сила воли заменена на Волю и действует в том же объеме, но теперь также обрабатывает регенерацию MP. Скорость - это общее количество в секунду]. [Наконец, Удача осталась прежней и делает все то же самое и даже больше. Она пронизывает все, включая ваш выбор и цены в магазине, от нее зависят ваши шансы получить хорошие квесты, найти коллекционные предметы и многое другое].

[Вы получили 3 000 очков атрибутов и 1 200 очков навыков. Они получены в результате органического роста, который вы должны были испытать при обретении родословной Дракона, а также при восхождении по ступеням, тренировках в ментальном мире и постоянном употреблении высококачественных эликсиров, таких как "Лунная роса"]. [Далее следует подменю "Навыки". Ваши навыки остались прежними, однако общая система изменилась.

Пассивные навыки больше не имеют предельного уровня и могут расти бесконечно, пока вы их тренируете]. [Активные умения по-прежнему имеют предельный уровень и могут быть улучшены, хотя ваши способности к заклинаниям больше не ограничены вашей ступенью. Вы можете произнести любое заклинание любого уровня, но ваш успех будет зависеть от вашей собственной силы]. [Это текущее меню "Навыки";]

[Активные: Элементарное дыхание - Lv.60, Анализ - Lv.60, Комбинация - Lv.60, Обмен - Lv.60, Зап-пушка - Lv.60, Массовая телепортация - Lv.60, Порождение - Lv.20, Пропуск времени - Lv.20, Зов смерти - Lv.20, Пространственная метка - Lv.20, Чувство души - Lv.20, Пространственная дислокация - Lv.20, и т.д. Пассивные: Магическое мастерство - Lv.50, Контроль стихий - Lv.50, Драконическая регенерация - Lv.50, Усиление заклинаний - Lv.100, Мастерство заклинаний - Lv.100, Магический барьер - Lv.100, Барьер духов - Lv.100, Ченнелинг - Lv.70, Базовые танцевальные искусства - Lv. 20, и т.д. Способности: Трансмутация (продвинутая), Трансформация дракона (промежуточная), Освобождение пределов (промежуточная), Сверхинстинкт (продвинутая), Человек из стали (промежуточная), Продвинутая психомантия (мастер), Метаморф (промежуточная), Божественное благоволение (промежуточная)].

[Подменю "Аффилиаты" касается ваших владений, союзников и рабов. Они могут быть свободно привязаны к системе, но не смогут получить доступ к ее преимуществам. Зато вы можете управлять и контролировать их всегда. Она функционирует абсолютно, даже самая изящная Бумага Души не может сравниться с силой привязки Истинной Высшей Системы]. [Ваша Системная Марка не изменилась и по-прежнему функционирует по тем же правилам. То же самое относится к вашей Трансмутации и всем другим способностям, которыми вы были наделены]. [Титулы - это новые параметры, установленные Богиней, которые вы можете получить различными способами. Они постоянны и дают различные бонусы в зависимости от их содержания]. [Главное меню "Действия" посвящено всем интересным действиям, которые вы можете совершить в Фаусте. За каждое из них вы получите системную валюту, опыт, очки атрибутов и навыков, фаустовские деньги и многое другое в зависимости от содержания самого действия].

[Система квестов была переработана. Теперь она не ограничивается только геркулесовыми заданиями, которые нужно выполнить, чтобы перейти на следующий этап. Скорее, теперь это задания, которые Истинная Высшая Система может поставить перед вами или дать вам Богиня]. [Все они будут в основном долгосрочными заданиями, выполнение которых займет некоторое время и потребует определенных усилий, и разделены на местные, континентальные, мировые и божественные задания]. [Система событий также была приведена в порядок. В основном она осталась прежней, но теперь генерируется исключительно самостоятельно. Задайте критерии любого действия или задания, и Истинная Высшая Система проанализирует его и назначит награду, если вы его выполните]. [Ваши предыдущие События остаются прежними, и награда не будет изменена, как и задания для последовательности].

<http://tl.rulate.ru/book/53037/3005654>