

[Вы прошли обучение, хотите продолжить или выйти из игры?]

Мигающий синий квадрат передо мной, является единственным видимым внутри этой пустоты, включая мое тело. В то время как большинство из людей плакало бы от боли и страха, я был в восторге, что заставляет меня походить на психопата.

Как и многие другие ценители фанфиков, я всегда мечтал об этом ... Хотя, если я здесь, я должно быть умер.

[Правильно. Мы заблокировали вам доступ к воспоминаниям об указанном событии, ради вашей же сохранности. Очевидно, что смерть - это то, что человеческий разум не должен обрабатывать, и вам даже не нужны эти воспоминания в первую очередь.]

Это верно. Хотя и многого я не могу вспомнить. Это побочный эффект моей смерти или завершения обучения? В любом случае, хватит тратить время. Я решаю продолжить.

[Отлично. Учитывая ваши обширные знания об игре, мы будем краткими. Во-первых, вы пройдете настройку персонажа. Настройка персонажа будет включать распределение очков характеристик и выбор класса. После этого вы выберете начальный мир и отправитесь в путь.]

Приятный сюрприз. Прежде чем я смогу продолжить этот ход мыслей, на место первой приходит другая панель, похожая на настройщик персонажей из видеоигры. В стороне было то, что, как я полагаю, является активным представлением персонажа. Увидеть такую реалистичную модель было очень странным ощущением, учитывая, что видеоигры еще не приблизились к тому, чтобы действительно выглядеть как настоящие, и я сомневаюсь, что это произойдет в ближайшее время.

Немного поигравшись с ползунками, я в конце концов довольствуюсь тем, что меня устраивает. Слишком много раз я видел главных героев с детскими лицами и телами пловца, что мне хотелось чего-то другого. Моя модель, или, я полагаю, я сам, с растрепанными черными волосами и зелеными глазами, имеет мужской вид, с высокими скулами и подтянутой линией подбородка. Я не собираюсь утомлять вас деталями, но я чуть меньше 2 метров и имею довольно много мускулов.

[Настройка внешнего вида завершена. Двигаясь дальше, вы можете выбрать класс или распределить свои баллы. Что бы вы хотели сделать в первую очередь?]

Очевидно, выбрать класс. Я не знаю, какой класс я выберу, поэтому не могу заранее выставить свои баллы.

[Каждый класс имеет определенную специализацию. Классы, которые становятся доступными, после чего, если вы их выберете, расширят указанную специализацию. Как только вы наберете 50 уровней в классе, вам будет разрешено выбрать еще один, и нет никаких ограничений на количество классов, которые вы можете иметь одновременно, однако вам рекомендуется довести их до максимального уровня, поскольку вы получите награды за это.]

Имеет смысл. И снова экран, заменяющий последний, кажется единственным в этой бесконечной тьме. Полагаю, мне следовало бы быть более нервным, но мои эмоции почти

полностью исчезли, если не считать восторга, который я испытывал, когда впервые оказался здесь. Определенно игры это круто. Так или иначе...

[Пожалуйста, выберите класс]

[Маг] [Воин] [Вор]

Наклоняя голову вперед и назад, или, по крайней мере, метафизически, я обдумываю три варианта. Хотя было бы круто поразить моих противников огненными шарами и молниями или подойти ближе и лично драться кулаками, я склонен выбрать вора. Я много играл в Skyrim, когда был жив, это одна из немногих вещей, которые я помню, и я почти всегда играл за убийцу. Это просто работает, и это тоже было очень весело. Я уверен, что в конце концов я смогу научиться магии или бою на мечах.

Так что, не теряя больше времени, я выбрал [Вор].

[Вы выбрали класс Вора. Вы получите 3 очка в Ловкость, 2 очка в Удачу и Интеллект и по 1 очку за каждый следующий уровень. Вдобавок к этому вы также получите 5 очков характеристик, которые можно свободно распределять. Кстати говоря, используйте свои свободные очки характеристик.]

Вы знаете что идёт дальше. Другой экран, на этот раз показывающий мою статистику, состоящую из: Силы, Ловкости, Выносливости, Интеллекта, Мудрости, Харизмы и Удачи. Я уже знал, что они означают, но все равно проверил каждый из них, если моя система отличалась от тех, которые я читал, или я просто что-то пропустил.

[Сила: Насколько вы сильны! Определяет вашу физическую силу и физический урон.]

[Ловкость: Насколько вы быстры! Определяет вашу скорость и рефлексы, а также то, насколько хорошо вы можете двигать своим телом. Еще один незначительный эффект - улучшение вашего восприятия.]

[Выносливость: Сколько вы можете вынести урона! Определяет, сколько урона вы можете получить до того, как проиграете, а также сколько у вас здоровья.]

[Интеллект: Насколько ты умен! Определяет вашу вычислительную мощность, а также магический силу и хранилище маны.]

[Мудрость: Насколько вы умеете применять свои умения! Определяет решение проблем, а также магическое восстановление и контроль.]

[Харизма: Насколько ты харизматичен! Определяет, насколько вы хорошо выглядите, а также ауру, которая вас окружает.]

[Удача: Насколько вам везучи! Определяет вероятность того, что с вами что-то случится. Влияет на такие вещи, как добыча, неожиданные встречи, рулетки и т.д.]

Я начал с 1 очком в каждой характеристике, хотя у меня нет какого-либо значения по умолчанию, от которого можно было бы идти, поэтому я не знаю, насколько хорошо это будет сравниваться даже со средним человеком. Но пока я просто предполагаю, что 1 - это среднее значение, пока мне не от чего уйти. Немного подумав, я помещаю 9 очков в Ловкость, 6 в Силу, 4 в Выносливость, 3 в Интеллект, Мудрость и Удачу и, наконец, 2 в Харизму.

Харизма, скорее всего, будет меньше всего сосредоточен на статистике, по крайней мере, на данный момент. Моя первоочередная задача - стать сильнее. Если я собираюсь в мир с большим столом, мне нужно быть сильным, чтобы получать удовольствие.

[Поскольку вы закончили настройку персонажа, мы наконец можем перейти к последнему шагу, прежде чем вы начнете настоящую игру. Выбор Мира. Однако, в отличие от того, чего вы, возможно, ожидали, вы не выберете это самостоятельно. Мир, в котором вы проведете свою следующую жизнь, будет определять колесо рулетки!]

Клянусь, я слышал чью-то улыбку через текст. Хотя, вопреки тому, что было написано на коробке, я не забыл об этом. В историях геймеров константой является то, что игра почти всегда носит садистский и развлекательный характер.

Когда я мысленно вздыхаю, экран покрывает дрянное красно-белое колесо. Даже прищурившись, я не совсем понимаю, что это за слова на каждой части, но могу предположить.

Принимая это как знак, колесо начинает вращаться, когда белое и красное сливаются и превращаются в размытое пятно. Через минуту колесо медленно останавливается, пока не приземлится на красный щиток. Ранее смутное слово исчезает и открывает светящееся имя.

Старая школа DXD. Полагаю, могло быть и хуже. Потолок мощности может быть невероятно высоким, но я могу преодолеть его с помощью игровой системы. В основном я беспокоился о том, чтобы попасть в такой мир, как Warhammer. Я вздрагиваю при этой мысли.

[Вам повезло. Теперь, наконец, вам пора начать свое приключение: убивать злодеев и спасать большегрудых девушек. Кто знает, может, у вас даже будет гарем! Кстати, не беспокойтесь о личности, доме и т.д. Мы позаботились об этом, чтобы обеспечить плавный игровой процесс. Не забудьте поставить пять звезд по завершении игры!]

—

Медленно приходя в себя, я замечаю, что меня нет в постели. Полагаю, не в моем теле. Что ж, теперь это мое тело, но вы понимаете, о чем я.

Я сел без обычного тумана, который возникает при пробуждении, и молча огляделся. Стоит также отметить, что я все еще не чувствовал никакой паники, поэтому, полагаю, игра все еще сдерживала мои эмоции.

[Поздравляем с прохождением обучения и превращением его в настоящую игру. В награду вы получите: 1x (Обычный) кинжал, 5x зелий здоровья и 1x жетон шанса.]

Утверждающе кивая головой - это то, что я действительно могу сделать теперь, когда у меня снова есть тело. Думаю, мне лучше начать с основ. Не боясь выглядеть странно, я выкрикиваю «Статус».

[Имя: Нет

Возраст: 18

Класс: Вор [Уровень: 0]

Уровень: 0

Здоровье: 100/100 - Мана: 80/80

Звание: Геймер

Сила: 7

Ловкость: 10

Выносливость: 5

Интеллект: 4

Мудрость: 4

Харизма: 3

Удача: 4]

Убедившись, что мне на самом деле не нужно вызывать его, чтобы открыть статус, я закрыл его другой мысленной командой и продолжил осмотр.

Через некоторое время я обнаружил, что в системе есть инвентарь, в котором было только то, что я получил из награды за обучение, страница квеста, навыки и вкладка настроек. Я не удивлюсь, если позже будут разблокированы другие вкладки, но меня устраивает то, что у меня есть сейчас. Даже статус важен сам по себе.

Встав с кровати с приятным хлопком, я хожу по комнате, осматривая все поближе. В доме была та новая домашняя атмосфера, которой и следовало ожидать, поскольку я уверен, что игра просто заставила дом существовать вместе с моей личностью в этом мире.

Думая об этом сейчас, я сомневаюсь, что идентификация была действительно необходима, учитывая, что дьяволы этого мира используют манипуляции с памятью, как будто это сладкое угощение для раздачи на Хэллоуин.

Опять же, я уверен, что даже они сочли бы странным, если бы кто-то появился из ниоткуда, тем более что я, скорее всего, сейчас в городе Куо.

Я могу сказать, что остальная часть дома выглядит так же, как спальня, и я должен сказать, что мне это очень нравится. Учитывая, что я прожил в Америке всю свою жизнь, я не знал как выглядеть японский дом, но это совсем не так далеко от моего дома в моей прежней жизни. В доме 2 спальни, 2 пустые комнаты, 3 ванные комнаты, гостиная, кухня и, наконец, подвал. В целом, это очень красивое место.

Наконец, устроившись на диване в гостиной, я снова открываю вкладку навыков, которую я пока оставил, чтобы исследовать остальную часть дома.

[Навыки: [Скрытность {Уровень 1} - Основа каждого вора и убийцы. Вы не увидите никого без этого навыка. Предоставляет знания о том, как спрятаться, а также дает шанс остаться незамеченным. 5% шанс спрятаться от посторонних глаз.]

[ID Create / Destroy {Уровень - 1} - создает отдельное пространство с различным содержанием. Получите новые места на определенных уровнях.

Уровень 1 - Пустое пространство, Подземелье зомби.]

[Тело и Разум Игрока {Уровень - МАХ} - Позволяет вашему телу и разуму быть как у игрового персонажа. Спите в постели, чтобы восстановить полное здоровье / ману. Невосприимчивость к контролю над разумом и любой форме магии разума.]

Мило. Я обязательно буду злоупотреблять первыми двумя. Вытащив Обычный кинжал из своего инвентаря, я пробую его и почти создаю ID, прежде чем вспомню еще одну награду. Жетон шанса.

Слегка хлопнув себя по лбу, я снова открываю свой инвентарь и использую его. В то время как я ожидал появления другого колеса рулетки, вместо этого жетон заменил маленькое световое шоу, чтобы показать предмет.

[Жетон шанса израсходован. Получено 1x зелье маны.]

Не то, на что я надеялся, но, тем не менее, это приветствуется. Положив его в свой инвентарь, я вызываю навык создания ID и захожу в подземелье зомби. Сразу же я чувствую перемену в воздухе.

Раньше снаружи доносился какой-то посторонний шум, а теперь ничего. Однако, кроме этих двух деталей, я не могу заметить никаких других различий.

Нерешительно открывая входную дверь, я выглядываю наружу и вижу, что небо изменилось с полуденного синего на кроваво-красное. Не прошло и нескольких секунд, как я слышу первый стон, за которым сразу же последовали еще несколько десятков. По улицам бродили зеленые гниющие гуманоиды. Зомби.

Тихо закрыв за собой дверь, я выхожу и подкрадываюсь к забору, окружающему мой дом. К счастью, меня никто из зомби не заметил. Вглядываясь в одного из зомби, я мысленно призываю «Наблюдение» и, к счастью, я оказался прав.

[С помощью определенных действий был создан навык «Наблюдение».]

[Зомби - Уровень 4

Здоровье: 200/200 - Мана: 0/0

Сила: 10

Ловкость: 2

Выносливость: 10

Интеллект: 0

Мудрость: 0

Харизма: 0

ЛСК: -2]

Блин. Один удар от них, и он лишает меня большей части здоровья. Несмотря на то, что я в 5 раз быстрее, мне все равно нужно идти осторожно.

Терпеливо ожидая несколько мгновений, пока зомби медленно продвигается к моей позиции, я смотрю, как он достигает ворот, только чтобы развернуться и начать свой путь в противоположном направлении. Теперь у меня есть шанс. Проползая через ворота и прямо за зомби, я помещаю свой кинжал прямо за его шею и ... \*ХЕРАК\*!

[Попадание в уязвимое место! Урон x 1,5! Критический удар! Урон x 2!  $30 \times 1,5 \times 2 = 90$  нанесенного урона.]

Очень бегло взглянув на уведомление и сразу же обратив внимание на спотыкающегося зомби, я не даю ему возможности развернуться и наношу удар ему в поясницу.

[Попадание в уязвимое место! Урон  $\times 1,5!$   $20 \times 1,5 = 30$  нанесенного урона.]

(Прим. Автора: Не буду писать их каждый раз, я могу сказать, что они быстро надоедают.)

[Зомби 4-го уровня убит! Получено 200 опыта, уровень повышен!]

Не обращая внимания на уведомление, я снова бросаюсь за забор и скатываюсь, контролируя свое дыхание. Чувствуя, как мое дыхание медленно приходит в норму, я не могла не хихикать. Я точно был адреналиновым наркоманом.

Я празднично заметил, что ничего не почувствовал от убийства гуманоида, даже если он уже был мертв. Я полагаю, что моя мораль давно угасла после всех ужасных морально мудрых фанфиков, которые я читал. Да, и геймеры тоже возражают, я полагаю.

Открывая свой статус, я кладу 3 очка в Выносливость и 2 в Силу, прежде чем встать из своей позиции у забора.

Это было хорошо. Когда я впервые начислял баллы, я не мог испытать прилив сил, когда я так набирал силу, но сейчас это было почти захватывающе. Это был не постепенный рост, который приходит с тренировками, нет, это было все сразу, и это опьяняло. Как и многие игроки до меня, я вижу, что пристрастился к гринду.

Глубоко вздохнув, я снова обхожу забор и высматриваю свою добычу. У меня есть работа.

-

Когда красное небо разбивается на осколки и осколки стекла, открывая темное, что было раньше голубым, небо, я закрываю за собой дверь с удовлетворенным вздохом. После гринда в течение ~ 45 минут я получил в общей сложности 4 уровня, несколько довольно неприятных дроп-предметов и йен, а также немалый опыт умений, поднявшись до уровня 9. О, и я создал новый навык.

[Быстрый удар {Уровень 4} - быстрая атака, наносящая в 1,2 раза больше урона, чем обычно, и на 20% быстрее. Потребляет 10 МР.]

Очень хорошие результаты, учитывая количество времени, если я так говорю.

Совершив набег на кухню в поисках перекусов, которые, как я узнал ранее, были полностью заполнены, я собрал их и вернулся в гостиную, прежде чем решить, что пойду прогуляться.

Вероятно, это было немного импульсивно с моей стороны сразу же начать гринд первым делом, но я всегда любил гринд в играх, даже если это звучит немного мазохистски.

Закрыв за собой дверь, я празднично гадаю, будет ли у меня одна из этих «случайных встреч» в ближайшее время, как только игра их вызвала.

Когда я выхожу на дорогу, я не могу не остановиться на мгновение и подумать обо всем, что произошло. Я был на вершине, обнаруживая, что я перевоплотился, и у меня даже не было момента, чтобы по-настоящему задуматься, что я собираюсь делать. Я знаю, что хочу стать

сильнее ... но что после? С игровой системой мне, вероятно, не понадобится много времени, чтобы стать достаточно сильным, мне не о чем беспокоиться. И это даже не высокомерие или самоуспокоение, я использовал наблюдение на нормальном человеке и обнаружил, что 1 действительно был средним для каждого показателя, что означало бы, что у низшего дьявола среднее значение 10. Я превзошел это мгновенно.

Я не хочу быть героем. Я не собираюсь обманываться, думая, что сделаю что-нибудь даже отдаленно хорошее. На данный момент я просто хочу как можно больше наслаждаться своей второй жизнью.

Я был буквально выбит из своих мыслей, когда я столкнулся с кем-то, хотя я не упал на землю, как они. Возвращаясь к реальности, я вижу, что наткнулся на девушку шатенку со сверлильными хвостиками. Если бы мы вернулись в мой старый мир, ее легко приняли бы за супермодель, что вызывает у меня подозрение, потому что фоновый персонаж не был бы таким привлекательным. Подумав об этом, я молча использовал «Наблюдение» на ней.

[Имя: Киёме Абэ

Возраст: 20 лет

Уровень: 12

Здоровье: 76/80 - Мана: 240/240]

Все это происходит в течение нескольких секунд, пока она трет место на голове, где мы врезались друг в друга.

С раздражением она резко встает и выглядит так, будто собирается что-то сказать или, точнее, кричать, но останавливается, широко открыв рот. Подняв бровь на ее реакцию, она быстро вырывается из своих мыслей и ругает меня: «Смотри, куда ты идёшь в следующий раз!»

«Извини .. Я просто потерялся в своих мыслях». Отвечаю честно. Во время моего небольшого монолога я совершенно не осознавал, что меня окружает.

С раздражением она проходит мимо меня, прежде чем обернуться, выглядя так, будто хочет что-то сказать. Через несколько мгновений она смущенно спрашивает: «Могу я узнать ваше имя?»

Еще раз приподняв бровь, я отвечаю: «Ты ведь не собираешься заявить обо мне в полицию за то, что я тебя толкнул?»

Она быстро отрицательно качает головой: «Нет, конечно, нет .. Это просто .. Причины не важны. Слушай, могу я узнать твое имя или нет?»

Обдумывая это, а в реальном времени было всего несколько мгновений (высокое восприятие Ловкости), я пожимаю плечами и говорю: «Конечно, полагаю».

Сейчас самое подходящее время выбрать себе новое имя. «Меня зовут ... Меня зовут Сириус.

Сириус Блэк».

Сириус - имя, которое я всегда любил, и Блэк - это первое, что пришло мне в голову. Не подавай на меня в суд, Джоан К. Роулинг.

Кивнув, она тихо благодарит меня и идет той же дорогой, откуда я шел. Медленно моргая, я понимаю, что только что разговаривал на беглом японском. Странно.

-

Стоя перед дверным проемом в длинном коридоре, та же девушка с спиральным хвостиком, которая раньше встретила Сириуса, тихо бормочет себе под нос. «Я определенно почувствовал, что от него исходит довольно большое количество маны ... Но почему бы ему просто не спрятать это? Ему тоже не хватало, чтобы хвастаться ... Он просто не знает об этом?»

Когда дверь перед ней открывается, показывая девушку в очках с длинными черными волосами до бедер, Киёме Абэ внезапно вырывается из своих мыслей.

Девушка смущенно смотрит: «Киёме-сан? Что вы здесь делаете? Разве вы не знаете, что школа закончилась несколько часов назад?»

Кивнув, шатенка быстро отвечает: «Мне нужно поговорить с Соной-кайчо. Это очень важно, так что, если вы не против Цубаки-сан...»

Полностью открыв дверь, черноволосая девушка улыбается и отступает. «Вовсе нет.»

<http://tl.rulate.ru/book/53429/1351142>