

[Добро пожаловать в царство мифов и легенд, пожалуйста, подождите, пока мы создадим вашего персонажа]

«Согласно руководству, которое я прочитал во время моего 12-часового ожидания, система просканирует моё тело, а затем сгенерирует персонажа на основе его характеристик. Таким образом, тот, кто хорошо тренировался в реальной жизни, будет иметь огромное преимущество над теми, кто этого не делал. К счастью, у меня была возможность культивировать небесное золотое тело. Хотя эта техника ещё не освоена до совершенства, этого более чем достаточно, чтобы дать мне преимущество», — подумал Изрот, когда игра заканчивала создание его персонажа. Его персонаж выглядел точно так же, как Изрот, точнее Джин, хотя какая разница — ведь теперь они одно целое. Можно было настроить персонажа, но в целях безопасности и для того, чтобы избежать мошенничества, было запрещено изменять пол или внешний вид.

[Бип-Бип! Генерация символов завершена, пожалуйста, выберите свой класс]

В цмл было много специальных и скрытых классов, но количество стартовых классов было ограничено. Но не подумайте ни на секунду, что выбор не был важным. Ведь именно это определяло, какую роль ваш персонаж будет играть в группах с другими игроками, будь то подземелья или рейды. Изрот знал всё это из воспоминаний, которые он поглотил.

Изрот, не колеблясь, выбрал класс боевой мастер. В цмл было 9 различных классов: воин, разбойник, маг, клирик, призыватель, шаман, рейнджер, боец и боевой мастер. Эти классы разветвлялись на множество различных или скрытых классов. Класс «боевой мастер» был осуждён многими из-за его высоких требований. Бета-тестеры сказали, что это невозможный класс, чтобы играть, и невероятно трудно что-либо сделать по одной причине: система требовала от вас, чтобы вы придумали свои собственные навыки!

Это может показаться простым, но нужно было придумать логические ходы, которые ии принимал и регистрировал как навык, и если придумать какие-то полусырые ходы, то в конечном итоге вы получаете класс мусора. У него было много плохих отзывов от бета-тестеров, потому что навык из этого класса никогда не пройдёт навык D класса. Навыки ранжируются по рангам в цмл от самых сильных до самых слабых SSS, SS, A, B, C, D, E, F. Получение навыка ранга A считалось успехом, а навык ранга C — это всего лишь обыденный навык для каждого среднестатистического игрока.

Таким образом, любой, кто выбрал класс боевой мастер, скорее всего, будет бесполезен в группах. Это быстро распространилось среди игрового сообщества, так как все были прикованы к советам бета-тестеров, пытаясь получить малейшее преимущество над другими, чтобы стать самыми сильными игроками или гильдией. Некоторые из сильнейших гильдий и игровых клубов запрещают любому из своих членов быть боевым мастером!

Но там, где другие видели лишь мусор и потерю времени, Изрот видел бесконечный потенциал.

«Если я смогу воссоздать совершенство безграничной императорской пустоты небесного закона здесь...» — Изрот уже начал думать обо всех доступных ему возможностях. Пока он думал, раздался звон.

[Создание персонажа завершено... Генерация статистики...]

[Динь! Поскольку у вас крепкое телосложение, вам дали буст НР!]

[Динь! Так как ваш НР не может превышать стартовые параметры игры, он будет ограничен до 100!]

[Динь! Так как ваше телосложение намного превышает стартовые параметры, максимальные характеристики для вашего персонажа были увеличены!]

[Динь! Из-за того высокого уровня вашей физической силы, вы получили импульс атаки!]

[Динь! Так как ваша атака не может превышать стартовые параметры игры, она ограничена до 20 пунктов!]

[Динь! Ваша физическая сила намного превышает стартовые параметры, поэтому лимит для вашего персонажа был увеличен!]

[Динь! Потому что...]

Оповещения из системы заполнили его инвентарь, но он пытался уследить за всеми. В конце концов, его персонаж вышел таким:

[Имя: Изрот

Опыт: 0/100

Уровень: 1 (очки улучшения: 0)

Титул: нет

Класс: боевой мастер

Нр: 200/200

Энергия: 100

Атака: 40

Защита: 20

Ловкость: 20

Магия: 0

Снаряжение: отсутствует

Навыки: (очки навыков: 0)

Разрушитель пределов (пассивный) уровень: максимальный (S ранг)

Инвентарь: (золото: 0. Серебро: 0. Бронза: 50)

Пустой

Известность:

Мировая известность: 0]

Если бы кто-нибудь увидел эту статистику, их глаза выскочили бы из орбит даже если бы это были сами разработчики игры! Эта статистика даже не должна была существовать на первом уровне! Параметры были установлены таким образом, что даже если кто-то вышел немного за пределы, это остановит их, пока они не продвинутся дальше по уровням. Но Изрот был настолько далеко за пределами, что игра сделала исключение и изменила эти параметры, чтобы дать ему дополнительный импульс и специальный пассивный навык! Он был, вероятно, единственным и первым игроком в мире, который получил этот навык!

«Разрушитель пределов? Пассивный навык, который позволяет мне превзойти мои пределы. Я не ожидал такого после того, как всего несколько часов культивировал небесное золотое тело. Жаль, что я не смог культивировать технику совершенства безграничной императорской пустоты... Или же я, возможно, нарушил правила игры».

Изрот рассмеялся, но он был полон радости от силы, которую он чувствовал, протекающей через всё его тело. Несмотря на то, что это была всего лишь видеоигра, она была полностью иммерсионной, и, казалось, что она ничем не отличается от самой реальности!

Всё стало белым, прежде чем он увидел весь мир, который казался бесконечным, — это был мир цмл. Массивные горы, бесконечная бездна, чудовищно большой лес, огромные пустыни, всевозможные монстры и звери!

Когда Изрот открыл глаза ещё раз, он был в маленькой деревне, это была стартовая деревня Опал-Таун, где начинают все игроки. Это была милая деревушка, расположенная в относительно безопасной зоне. Изрот огляделся, интерфейс игры помогал ему перемещаться более плавно, поскольку он использовал мини-карту, чтобы следовать учебному квесту для начинающих. Несколько игроков уже убежали и начали пробовать сражаться с монстрами голыми руками и были убиты.

Изрот увидел эту сцену и покачал головой, эти игроки, очевидно, не потрудились прочитать какие-либо руководства или правила. Было ясно, что почти невозможно победить монстров или зверя, не получив сначала оружие своего класса. Даже имея статус Изрота, было бы глупо сражаться с монстрами сейчас. Поэтому Изрот не стал спешить с выполнением квестов, где нужно было сражаться с монстрами.

Достаточно скоро Изрот прибыл в небольшой обветшалый дом. Несмотря на то, что Опал-Таун не была маленькой деревней, её как будто не было, если принять во внимание весь мир цмл. Но если сравнить с чем-то на земле, то она, пожалуй, была размером с небольшую страну!

Изрот вошёл в здание и увидел старика, который, прислонившись к стене, храпел с пустой флягой в руке. Было очевидно, что этот человек был пьяницей, но обучение начиналось здесь. Изрот знал это, потому что система иначе не привела бы его сюда.

— Здравствуйте, я Изрот, боевой мастер. Я пришёл просить у вас руководства, почтенный старейшина, — Изрот разговаривал очень уважительно. В конце концов, он никогда не стремился нажить врагов, но никогда не боялся тех, кто хотел запугать или оскорбить его.

Храп старика внезапно прекратился, и его глаза медленно открылись.

— Почтенный старейшина?.. — старик издал лёгкий смешок. — Меня раньше называли по-разному, но так впервые.

Старик встал, слегка покачиваясь, и выглядел так, будто вот-вот упадёт. Он поднёс фляжку к губам, чтобы выпить, прежде чем понял, что она пуста, и отбросил её в сторону. Затем он вытащил из внутреннего кармана фляжку и начал пить. При этом, ему потребовалось время, чтобы определить размер Изрота.

— Путь боевого мастера не для беззаботных, он только для тех, у кого есть истинная решимость и воля... Ты уверен, что это тот путь, который ты хочешь выбрать? — на мгновение старик, казалось, выпустил могучую и гнетущую ауру, чтобы испытать Изрота.

«Как я и думал, он не просто пьяный старик...» — подумал Изрот, когда почувствовал, что гнетущая аура, хотя и не повлияла на него, может заставить тех, у кого низкая сила воли, дрожать от страха и убегать. Не колеблясь, Изрот принял решение.

— Я уверен, что это мой путь. Решимость? Воля? Если бы я сказал, что я был вторым лучшим в этих чертах, то никто не осмелился бы сказать, что они были первыми! — Изрот глазами показал взгляд непоколебимой воли.

Старик был слегка удивлён на мгновение, прежде чем внезапно разразился смехом:

— Ха-ха-ха! Хорошо! Хорошо! Давно я не был так взволнован! Раз уж ты так уверен в себе, я дам тебе квест. Просто придумай собственный навык, который будет не ниже ранга «С», и ты официально станешь боевым мастером, — старик сделал ещё глоток из фляжки, но всё ещё не спускал глаз с Изрота, чтобы увидеть его реакцию.

Изрот был впечатлён функцией и этой игры, они были похожи на живых марионеток в его мире, но всегда было ощущение отсутствия жизни в них. Тем не менее старик был очень похож на живого человека. Это может быть небольшой проблемой... Навык ранга «С», и он должен был создать его из ничего! Неудивительно, что игроки сказали, что этот класс был мусором, большинство игроков не могли создать навык выше ранга «D», и всё же, обучение для класса требовало создать как минимум навык ранга «С»!

Изрот был глубоко погружен в свои мысли, он не был уверен, что любая из техник культивации, которые он знал, сработает здесь. В конце концов, мир видеоигры очень отличался от его собственного. Сосредоточившись, он на мгновение закрыл глаза, а затем посмотрел на старика, который сидел, прислонившись к стене с фляжкой в руке.

— Я понял, спасибо за помощь! — Изрот сложил кулак в сторону старика, прежде чем покинуть небольшое обветшалое здание, чтобы кое-что попробовать.

«Хотя я не знаю, сработает ли это, я не буду знать наверняка, пока не попробую!» — подумал Изрот, когда нашёл хорошо изолированную область, хотя это было довольно трудно с количеством игроков, бегающих вокруг.

«Я должен исследовать свои воспоминания в поисках подходящей техники. Если это что-то слишком слабое, я не смогу продвинуться дальше, но, если это что-то слишком сложное, это может вообще не сработать», — Изрот потратил время, чтобы разобраться в своих воспоминаниях, прежде чем, наконец, прийти к решению.

«Ну конечно! Почему я не подумал об этом раньше! Это должен быть небесный закон, три губительных меча».

Изрот глубоко вздохнул, прежде чем сосредоточиться на запоминании движений трёх губительных мечей. Это была мощная техника меча, которой он научился в ранние годы культивирования. Три губительных меча: первый меч — чтобы уничтожать, второй — чтобы убивать, третий — чтобы истреблять.

«Смогу ли я создать навык без использования меча?»

Изрот не знал ответа на этот вопрос, но всё же решил попробовать. Его рука и тело двигались точно так же, как его воспоминания о первом из трёх губительных мечей, мече уничтожения. Меч был лишь продолжением руки настоящего мастера меча. Изрот уже давно овладел мечом, просто нужно было привыкнуть к новому телу.

<http://tl.rulate.ru/book/55002/2018528>