

Глава 14: Повышение уровня

Тело животного перевернулось из-за того, что я вытащил из него кинжал и из его теперь открытой раны хлынула кровь. Я повернулся и отвел глаза, не желая видеть эту сцену.

И внезапно туша животного загорелась, прежде чем разлететься на миллиарды маленьких треугольных осколков света. Затем эти осколки влетели в мое и мои глаза расширились от удивления от этого неожиданного ощущения. Это было похоже на ... силу, хлынувшую по моим венам. Однако это длилось недолго. Затем передо мной появилась голограмма и я улыбнулся, прочитав то, что в ней говорилось, несмотря на ужасную сцену, которую я только что запечатлел. И было там:

[Уровень повышен!]

[Ур. 1 -> 2.]

[Вы получили 10 SP и 1 AP.]

Вскоре после этого голограмма исчезла и я открыл свою Систему. Меня встретила страница по умолчанию - Профиль. Слева от голограммы был мой аватар, а с правой стороны - список из шести различных характеристик, которые я мог бы повысить. В настоящее время он гласил:

STR - 1

AGI - 0

INT - 0

DEX - 0

MAG - 0

LUC - 0

-- Подожди ... у меня показатель силы стал 1? Как? - подумал я вслух.

[Это как-то связано с тем, что твое физическое тело также находится на этом плане реальности, в отличие от других игроков.] - ARXA ответила совершенно неожиданно. Справа от основной голограммы (моя Система) появилась миниатюрная голограмма с ее роботоподобным лицом.

-- Что? Что ты имеешь в виду? - Я спросил.

[Скажи мне, человек. Что происходит, когда вы тренируетесь?]

-- Э-э ... Я становлюсь сильнее физически и нарастаю мускулы?

[Точно. Сражение с серповепрем сейчас тоже можно рассматривать как форму тренировки, поскольку твое физическое тело находится в этом мире. Твой статус игрока этому не мешает. Таким образом, твой показатель STR повысился на одно очко и ты не потратил SP.]

-- А ... Я понимаю, что ты имеешь в виду. В таком случае, тогда я не должен был получить балл за свой показатель ловкости, раз уж я использовал этот кинжал, чтобы убить серпокабана?

[Нет. Твой простой кинжал не требует сноровки. Почему ты думаешь, что это даст тебе очки статыв в DEX взамен?]

-- Ладно... кстати, ты забыла рассказать про SP. Что это?

[Ты должен был получить 10 SP от повышения уровня, верно?]

Я кивнул и она продолжила.

[SP означает «очки статистики». Они используются для усиления любых характеристик по твоему выбору. Для повышения статистики требуется только 1 SP для каждого пункта, так как почти все твои статы равны 0. Однако стоимость будет увеличиваться при следующем увеличении.]

-- Понятно, - задумчиво пробормотал я.

-- Есть ли у вас какие-нибудь рекомендации относительно того, какая статистика лучше?

[У каждого человека есть свой стиль борьбы. Я не могу дать тебе конкретных рекомендаций. Однако, если необходимо, я могу объяснить каждую из шести характеристик и то, за что они отвечают в этом плане реальности.]

-- Разве эта «статистика» не просто импровизированная концепция, которую ты придумала, чтобы сделать это место еще больше похожим на видеоигру, чем она есть на самом деле? - Я спросил.

-- Я имею в виду, если я не ошибаюсь, игроки могут проверить эту статистику и для уроженцев этого Плана Реальности - другими словами, в отличии от NPC у них преимущество, верно?

ARXA энергично кивнула. - [Действительно. Это просто способ оценить свою силу, будь то «игрок» или «NPC». Другими словами, для «Людей с Плана Реальности Земли» и «Людей с Плана Реальности Вознесения» это будет различаться.]

Я вздохнул. - Разве это справедливо? Люди из моего Плана Реальности, обладают статусом «игрока», могут просто усилить себя, потратив очки характеристик - и когда они это сделают, вы предоставите им стат, который они выбрали для усиления. Это ведь поддержка из-за кулис... Но как насчет неигровых персонажей - людей, рожденных на этом плане реальности? Они должны усердно тренироваться и вкладывать огромное количество времени и усилий, чтобы хоть немного прокачаться.

[Какое для меня это имеет значение? Для меня это всего лишь эксперимент. Меня не волнует, имеет ли одна категория более выгодное преимущество перед другим, пока это делает «игрокам» правдоподобный опыт погружения, что это место видеоигра, не более того.]

-- И эти «игроки» из моего старого мира ... в глазах туземцев Асентии они будут выглядеть как герои, которые могут рассматриваться как повышающие уровень и возрождаться бесконечно, да?

[Верно. Это сюжет «Вознесения: Онлайн».]

-- Итак? Кто последний босс?

[Нет финального босса. Конечной целью игроков также будет «Вознесение» - так же, как и для тебя.]

-- Подожди, что? Постой, в этом нет смысла. Каков их мотив? - спросил я, потрясенный внезапным раскрытием этой информации ARXA.

[Это важно для тебя?]

-- Ну, нет, не совсем, но ...

[Ну, я полагаю, это не имеет значения. Я скажу тебе, хотя для тебя это бесполезная информация. Каноническая сюжетная линия, которую я создала, выглядит следующим образом: игрокам говорят, что после «Вознесения» они могут наслаждаться всем, что угодно в жизни - богатство, славу, власть, силу - что бы это ни было, Вознесение может дать вам всё.]

-- Понятно ... Полагаю, это заманчивое предложение. Это также классическое клише для видеоигр.

То, как ARXA все это спланировала, было поистине впечатляющим. Она сделала так, чтобы цели игроков - Вознесение, соответствовала интересам и неигровых персонажей, которые

заклучались в том, чтобы впервые за всю историю стать свидетелем кого-то кто Вознесся. Таким образом, даже несмотря на то, что «NPC» здесь, в Асентии, на самом деле были запрограммированы виртуальными персонажами.

Это было поистине великолепно, демонстрируя возможности суперкомпьютера, управляющего мультивселенной.

[Это все, что ты хотел знать?]

-- Ах, нет ... вы все еще не объяснили про шесть различных характеристик, - поспешно сказал я, не позволяя выразить свое впечатленное выражение лица.

[Очень хорошо.] - ARXA ненадолго остановилась, прежде чем продолжить. [Во-первых, STR отвечает за силу. В частности, физическую силу. Это связано с вашей атакой в ближнем бою, оружием, которым вы можете владеть, вашей атакой и вашей защитой. AGI олицетворяет гибкость. Этот стат контролирует вашу скорость, гибкость, рефлексы, скорость атаки и общие возможности передвижения. INT представляет интеллект. Он определяет, насколько быстро вы можете использовать навыки, а также имеет другие применения, которые сейчас не очень важны для тебя.]

-- Навыки и умения? - Я спросил.

[Я вернусь к этому позже.] - ARXA быстро ответила, прежде чем возобновить свое объяснение шести характеристик. [DEX представляет собой ловкость. Он управляет оружием, которым вы владеете, так же, как STR, но другим способом, хотя сейчас это не слишком важно для тебя. Это также повышает твою защиту от ментальных или психических атак, а также улучшает твоё внимание. Сосредоточенность в бою очень важна, так как позволяет вам замечать уязвимости и слабости, которые другие люди не могут увидеть. Кроме того, высокий показатель DEX обеспечивает высокую точность и лучшее прицеливание. Далее идет MAG, что означает магия. Этот стат определяет вашу магическую силу, но поскольку ты в настоящее время не знаешь никаких скрытых искусств, этот стат для тебя пока бесполезен. Наконец, последний показатель - LUC, который представляет удачу. Он определяет, насколько тебе повезет с точки зрения выпадения предметов и тому подобного.]

-- Ха ... - пробормотала я, терпеливо выслушивая ее объяснения.

[Это все. Какиенибудь вопросы?]

Я покачал головой. - Нет. Я действительно хочу услышать о «навыках», о которых вы сообщили ранее ...

[Очень хорошо. Навыки - это способности, которые ты можешь изучить, а затем использовать, чтобы помочь тебе, будь то в бою или просто в повседневности.] - Объяснила ARXA.

[Чтобы изучить навык, ты должен потратить AP - очки способностей. Некоторые навыки требуют, чтобы другие навыки уже были изучены, изучение некоторых более продвинутых навыков требует больше AP, чем другие.]

-- У меня есть 1 AP прямо сейчас после повышения уровня.

[Это то, что ты можешь выяснить сам. Я не дам больше подсказок.]

Вздыхнув, я переключился на вкладку "Навыки" на голограмме, которая открылась совсем недавно. Он слегка пульсировала светом, что означало, что моя Система хотела, чтобы я ее проверил. Я подчинился и голограмма отобразила то, что выглядело как сложное дерево способностей всяких различных навыков, которым я бы мог научиться.

Здесь я мог видеть, что существует три основных пути развития навыков, отделенных друг от друга, они были помечены как - Ассасин, Рыцарь и Поддержка соответственно. Ниже этих трех основных специализаций навыков было несколько отдельных навыков, которые были отнесены к категории "Базовые". В частности, их было пять.

-- Итак ... я полагаю, сначала мне нужно получить базовые навыки, - пробормотал я про себя. Я решил щелкнуть по одному, чтобы посмотреть, что он делает. При нажатии на тот, который находится в центре, появилась подсказка, отображающая название и описание навыка.

[Название: Мародер]

[Категория: Базовый]

[Тип: пассивный]

[Описание: Позволяет сбрасывать добычу с убитых врагов.]

-- Подожди ... это умение ... то есть вы хотите сказать, что без этого навыка я не получу никаких предметов от врагов, которых убью? - Я спросил А.Р.Х.А.

[Правильно.] - Ответила она.

-- Что ж, я, очевидно, выучу его. Это слишком полезно, чтобы не делать этого, - сказал я, быстро нажал кнопку «Выучить» под описанием навыка.

Появилась еще одна подсказка:

[Вы уверены, что хотите потратить 1 AP, чтобы изучить «Мародер»?]

Я нажал «Да».

После того, как покупка была сделана, ARXA заговорила.

[Мудрое решение. «Мародер» должен быть первым навыком. Это, несомненно, самый ценный базовый навык из пяти.]

Похоже, мне удалось осчастливить ARXA своим решением. Во всяком случае, настолько, насколько может быть счастлив ИИ.

В конце концов, я решил потратить 4 SP на свой показатель STR, чтобы довести его до 5, так как это казалось хорошим выбором. Я сохранил остальную часть моего SP (у меня осталось 6), так как я еще не решил, на какой стат их потратить.

В конце концов, когда я применил SP, это было необратимо. Лучше быть осторожным, чем потом сожалеть.

<http://tl.rulate.ru/book/59124/1516600>