После нескольких дней оформления документов и завершения зачисления Рен наконец-то купил игровую капсулу для КОВЕНАНТ. Это была самая дешевая версия, в отличие от тех люксовых игровых капсул, которые покупали профи и богатые люди, с индивидуальным дизайном и из высококачественных материалов. Но она должна была подойти.

После завершения оплаты магазин доставил его в общежитие, и Рен, шаркая то одной, то другой ногой, наблюдал, как персонал устанавливает его капсулу. Игра официально начнется сегодня вечером, как раз к тому времени, когда прибудет его игровая капсула.

Ему не нужно было беспокоиться о сне, потому что игра работала, когда человек спал. Время в игре отличалось от времени в реальном мире. Один день в игре был равен одному часу в реальном мире, чтобы учесть множество особенностей и приключений в мире КОВЕНАНТ.

Рен провел пальцами по гладкому корпусу капсулы. Как только он оказывался внутри, она вызывала усыпляющее действие, и можно было даже установить таймер, если нужно было проснуться. Это было безопасно, и Рен не знал ни одной проблемы с капсулой, приводившей к смерти в прошлом, как утверждали консервативные пожилые люди.

Даже после того, как монтажники покинули его комнату, Рен не отрываясь смотрел на свою капсулу.

Это была его собственная капсула.

Его собственная...

Рен усмехнулся.

Это была первая дорогая вещь, которую он купил для себя, и он пообещал, что она не будет последней.

Деньги не могут принести настоящего счастья, говорили они. И они были правы, но Рен все равно предпочитал плакать в своем Бугатти, а не на улице.

Раньше он думал, что упорный труд и честная игра приведут к успеху.

Ошибался!

Это была шутка - держать в узде бедных, в то время как богатые использовали любые средства и ресурсы, чтобы достичь вершины с минимальными усилиями.

Чтобы достичь вершины успеха, Рен обманывал и играл грязно, используя свои прошлые знания, и никто не помешал бы ему достичь богатства и изменить свою жизнь к лучшему.

Он не просил славы. Ему нужны были только деньги. В конце концов, мир вращается вокруг этой бумаги.

Приняв ванну и поужинав, Рен ждал, когда часы пробьют восемь часов вечера. Его сердце билось с каждым тиком и тиком.

Разработчик игры держался в секрете, чтобы гарантировать справедливость. Чтобы большие люди не могли подкупить их и повлиять на ход игры. Но они были проницательны, как черти. Они только рекламировали игру, но никогда не объявляли точную дату ее открытия, и однажды утром все были застигнуты врасплох, когда все только и говорили о КОВЕНАНТ.

Из-за этого лишь несколько игроков вошли в игру на первом открытии и достигли многих первых кровей и богоподобных персонажей позже.

"Что ж".

Рен лег внутрь игровой капсулы и закрыл ее стеклянную дверь. Дрожащими пальцами он прижал ладонь к стеклу, и перед ним появился голограммный экран, пространство которого заполнил роботизированный женский голос. <Добро пожаловать, игрок Рен, хотите ли вы войти в игру КОВЕНАНТ?

<ДА>

<НЕТ>

На данный момент интерфейс был простым, но в более поздней версии можно было даже изменить роботизированный голос на голос любимого артиста, певца или актера озвучки.

Рен нажал "да", и облако белого ароматного дыма заполнило кабину. Он был прохладным и мятным, и через несколько секунд Рен погрузился в сон.

. . .

. . . <Загрузка . . . 70% . . . 90% . . . 100%>

<Добро пожаловать в КОВЕНАНТ!>

Когда сознание Рена вернулось, он обнаружил себя в белой комнате с большим экраном и голограммой себя перед ним.

Каждому предоставлялась возможность изменить цвет волос и глаз, а также добавить некоторые реквизиты в зависимости от выбранной расы. Но они никогда не могли изменить свою внешность.

КОВЕНАНТ хотела сохранить черты лица игроков, чтобы усилить ощущение жизни в ее мире, как будто вы живете в реальном мире. Это также не позволяло игрокам ничего сделать, так как их настоящее лицо было открыто.

Внешность в игре не была важна. Вы могли быть похожи на монстра, и всем было наплевать. Пока ты был лучшим игроком, тебя хотели все, включая женщин.

Хотя в игре было много приспособлений, чтобы скрыть свою внешность, если вы действительно хотели оставаться единодушным для всех.

А после месяца игры, когда города стали доступными, вы могли изменить цвет волос, кожи, глаз и добавить немного реквизита в салонах и магазинах. В основном это было рассчитано на игроков женского пола.

Рен пошевелил пальцами и ущипнул себя за щеку. Все работало так, словно он находился в своем настоящем теле на Земле. Единственное, что изменилось, - это интенсивность боли. Она была установлена на десять процентов, чтобы не перегружать мозг. <Пожалуйста, выберите свою расу>

<Человек>

<Эльф>

<Спрайт>

<Гном>

<Зверь>

<Орк>

Они были основной расой, и путеводитель объяснял лишь самый минимум. Но Рен знал, что во второй части игры они были скрытыми расами, и в зависимости от вашей расы вы могли разблокировать редкие или мировые квесты.

Он вспомнил популярную ранее тему о том, что многие игроки сожалели о том, что не обратили внимания на свою расу. Они могли бы получить доступ к редким квестам или даже более редким расам, если бы сделали это. Некоторые даже воссоздавали свой аккаунт.

"Хм... Посмотрим..." Как только вы выбирали расу, это было все. Вы были настроены на всю жизнь.

В КОВЕНАНТ не было необходимости менять расу или создавать несколько учетных записей. Капсула была похожа на сканер и знала даже вашу группу крови и ДНК. Поэтому невозможно было создать другую учетную запись, используя то же тело.

Все, что вы могли сделать, - это удалить свою учетную запись и создать новую. Но все ваши с трудом заработанные предметы и гильдии будут удалены, и вы снова окажетесь в деревне новичков. В прошлом многие игроки поступали именно так, чтобы получить редкие расы и квесты в средних и поздних играх.

Это также было одной из причин, по которой многие игроки сетовали на отсутствие особого внимания к их расе. Но поскольку разработчики были проницательны, они не стали размещать много информации в путеводителе или на своем сайте.

Рен вспомнил, что люди были сбалансированы в плане атрибутов. Эльфы превосходили их в скорости и скрытности. Звери и орки обладали наибольшей силой в ранней игре. Гномы имели наибольшую защиту, а духи - наибольшим магическим уроном и МП.

Расой, у которой было больше всего квестов, были люди. Рен не знал, решили ли так разработчики в знак уважения к человечеству. Но он выбрал расу Спрайтов и наблюдал, как его уши становятся острыми, а кожа светится, как светящаяся луна. <Хотите ли вы добавить крылья?>

<ДА>

<НЕТ>

Черт возьми, нет!

Кому это нужно? подумал Рен и покачал головой. Он пропустил реквизит вроде крыльев, рогов и прочего. Заостренных ушей и светящейся кожи было достаточно.

Спрайты имели самую слабую защиту в ранней игре, но обладали самой сильной магической

силой и МП. Эта раса также предлагала меньше всего вариантов классов. Как правило, большинство женщин выбирали эту расу из-за ее красивой внешности и множества сопутствующих ей реквизитов, но Рен выбрал ее не по этим причинам.

Он выбрал ее из-за следующего вопроса. <Пожалуйста, выберите свой класс>

<Маг>.

Рен ухмыльнулся.

Он выбрал эту расу именно из-за класса магов, который был присущ только расе спрайтов.

В КОВЕНАНТ классы были ограничены по расам. Как и для расы людей, единственными доступными классами были мечник и вор.

У эльфов был только класс лучника.

У спрайтов был класс мага.

У гномов был класс стражника.

У зверей были классы анимага и монаха.

Орки имели класс грубой силы.

Но, конечно, некоторые из этих классов были разделены на подклассы. <Пожалуйста, выберите подкласс>

<Темный маг>

<Белый маг>

<Зеленый маг>

<Синий маг>

<Красный маг>

<Отмена>

Рен нажал отмену. <ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ! После отмены подклассы больше не будут доступны.

Вы уверены, что хотите отменить?>

<ДА>

<НЕТ>

Рен решительно нажал <ДА>, после чего экран вернулся в нормальное состояние.

Была причина, по которой он не выбрал подкласс. Это было потому, что позже он хотел получить скрытый подкласс Мага.

Поскольку разработчики были проницательны, как черти, и никому не рассказали об этой

информации, все выбрали подкласс в самом начале. Почти все игроки сокрушались в середине и в конце игры, когда узнали, что доступ к некоторым редким подклассам можно получить, только если не выбрать подкласс с самого начала.

Это побудило некоторых игроков заново создать свои учетные записи.

Эти редкие подклассы можно было получить, только если вы не выбрали подкласс в самом начале и поговорили с нужными NPC в игре. Обычно они были в виде скрытого квеста.

Маг времени, некроманг, арканист и провидец - все это скрытые редкие подклассы, принадлежащие магам.

Рен стремился получить Алхимика, последний развитый класс арканиста. Поэтому сначала ему нужно было стать арканистом.

Если вспомнить информацию об арканисте, то она была ничем не примечательна. Он использовал книги заклинаний и свитки как средство нападения и защиты. В отличие от других подклассов магов, где можно было эволюционировать в Хрономага или позже получить шанс стать Элементалистом, Призывателем или Некромантом, Арканист эволюционирует только до Ученого.

Кроме того, большинство навыков и заклинаний были бесполезны, и их было трудно развивать. Именно по этой причине не многие выбирали его в качестве класса. Но большинство не знало, что навык Арканиста был одним из самых сильных в игре. Он позволяет использовать любые книги заклинаний/навыков и свитки без ограничений расы и класса, хотя и лишь на половину их силы и в течение определенного времени.

Но этот навык все равно считался очень сильным навыком. Представьте себе заклинания, которые мог творить только синий маг, или даже вызов зверя, принадлежащего только классу призывателя.

А если вы эволюционируете в Ученого, его пассив позволит вам идентифицировать каждый предмет в игре, который иначе был помечен как (?). Вас также не будут обманывать из-за поддельных и фальшивых предметов при ведении бизнеса, что стало тенденцией после введения внутриигровой валюты.

А поскольку целью Рена было накопление денег, это было идеальное занятие для него!

Это может показаться непримечательным, но это было единственным условием для того, чтобы стать Алхимиком! Скрытый и последний класс арканиста.

Рен не знал никого, кто достиг бы звания Алхимика в своей прошлой жизни. Но были NPC, обладающие этим скрытым классом, и предметы и снаряжение, которые они создавали, были артефактами уровня бога или даже легендарными!

Более того, алхимик мог изготовить все, что угодно, имея нужные материалы и инструменты! Будь то оружие, доспехи, аксессуары или зелья! И Рен мог продать или продать на аукционе за высокую цену!

Это был действительно идеальный класс для него!

http://tl.rulate.ru/book/76454/2361685