В тот момент, когда Киран подключился к игровому миру, его встретила пустая комната с лазурным фоном, который был настолько бледным, что приближался к белому цвету. Однако, как человек, который уже проходил через этот процесс раньше, Киран понимал, чего ожидать.

Путешествие каждого игрока начиналось с простого процесса настройки персонажа, прежде чем они могли по-настоящему подключиться к миру Zenith Online. В конце концов, создатели не могли просто отправить их внутрь, не имея базовых знаний об их предстоящем опыте внутри Zenith Online.

В конце концов, маленькое существо, похожее на мифическое существо из легенд, известное как фея, появилось перед Кираном, казалось бы, из ниоткуда. Она несколько раз обошла вокруг его тела, как будто она считывала и записывала всю информацию и атрибуты этого человека. Только после нескольких оборотов фея остановилась, моргнула и нарисовала в воздухе прямоугольный контур.

“Скажи мне, как тебя зовут или под каким именем ты бы хотел, чтобы тебя знали? Имей в виду, что это решение не может быть отменено. Имя, которое ты выберешь, останется с тобой навсегда. - сказала фея, продолжая двигать рукой. Единственное отличие теперь заключалось в том, что ее внимание переместилось внутрь прямоугольного сооружения.

Вместо того, чтобы следить за ее движениями, Киран задумчиво потер подбородок, бормоча что-то себе под нос. - "Разве имя действительно имеет какое-то значение? В прошлом я никогда не обращал на это внимания, но, возможно, это было ошибкой. Что-то… что-то..."

В конце концов, Киеран выбрал имя, которое, по его мнению, соответствовало его грандиозному плану. В дополнение к получению второго шанса достичь большего, чем он когда-либо мог, он также позаботится о том, чтобы его враги, а именно те, кто предал его доверие, получили по заслугам.

Поэтому Киеран поднял глаза и посмотрел на круг, составленный из какой-то Великой Магии Фей, и ответил. “Атрокс”.(п.п. нет бы в дотку под пиво, лолом свои обмазались...)

В вольном переводе это имя означало того, кого считали диким, ужасным, жестоким или даже безжалостным. Основываясь на эмоциях, скрытых внутри Кирана, было понятно, почему он выбрал такое имя. Однако решать, как именно он будет вести себя или совершать свои акты мести, он будет решать сам.

Сразу же после этого кольцо энергии окутало тело Кирана, сканируя его тело с головы до ног. Через несколько секунд круг рассеялся, оставив крошечное существо слегка шокированным.

‘Это странно... почему его дух кажется таким сильным? Когда еще человек проявлял такой высокий дух при нулевом усилении? Это напоминает информацию, записанную в информационном хранилище Королевы-Матери.’

Несмотря на свой шок, маленькое существо объединило информацию, полученную от кольца, с более ранней мистической структурой. Однако ее удивление усилилось, когда она получила окончательную обратную связь относительно качеств человека, стоявшего перед ней.

'Быть не может! Этот человек проявляет признаки интенсивной восприимчивости, по крайней мере, в три раза более сильной, чем у обычного человека? Этого можно ожидать от феи, а не от человека. Это действительно пустая трата времени для него - быть человеком, но, ладно. Что сделано, то сделано'. -.

Хотя фея пыталась убедить себя в обратном, она все равно разочарованно вздохнула. Редко кто из людей мог соперничать с феями в силе души.

Тем не менее, она все же поделилась информацией с Кираном, дав ему общее представление о том, почему фейри была так шокирована.

Киран сразу понял, что с его статистикой что-то не так. В то время как большая часть его характеристик соответствует стандартному порогу для начинающего персонажа, две очевидные аномалии нельзя было игнорировать.

Имя: Атрокс

Уровень 1 (Опыт: 0/100)

Класс: Нет

Название (названия): Отсутствует

[«Статистика»]-

Здоровье: 140/140 (восстановление 0,2 л.с./сек)

Мана: 75/75 (регенерация 0,15 МП/сек)

Выносливость: 102 (0,1 регенерации выносливости/сек)

Сила атаки: 22

Защита: 13

[«Атрибуты»]-

»Сила: 10 (10 + 0 + 0)

»Интеллект: 9 (9 + 0 + 0)

»Ловкость: 10 (10 + 0 + 0)

»Выносливость: 8 (8 + 0 + 0)

»Контроль: 25 (25 + 0 + 0)

»Жизненная сила: 8 (8 + 0 + 0)

»Восприятие: 30 (30 + 0 + 0)

[Неназначенный очки атрибутов: 4]

[Очки навыков: 2]

’25 Контроль и 30 Восприятие? Что?’ Киеран задумался.

Обычно, базовая статистика, при создании персонажа, ограничивалась десятью. Это было сделано для того, чтобы сохранить определенную сложность для повышения уровня, поскольку игроки могли объединяться в команды для повышения эффективности прокачки при условии, что каждый правильно выполнял свою роль.

Более того, было трудно достичь пика цифр, потому что анализ учитывал мозговые волны, подаваемые на устройство виртуальной реальности, и состояние тела в реальном мире посредством тщательного сканирования. Эти факторы затем определяли начальные атрибуты персонажа игрока.

Однако при наличии чрезвычайно мощного разума состояние естественного тела человека играло минимальную роль при определении начальных характеристик. Вместо того, чтобы оценивать тело, система оценки будет вознаграждать параметры, которые находятся в пределах возможностей конкретного индивидуума.

Поэтому самой важной способностью из всех была способность правильно управлять своими мыслями. С другой стороны, только здоровое тело может поддерживать здоровый дух, и наоборот.

Тем не менее, дополнительные параметры Кирана были бы легким шоком для любого, кто их увидел. Шлемы виртуальной реальности, находящиеся в обращении в настоящее время, не

допускали идеальной сенсорной эмуляции, это означало, что для достижения исключительных эффектов разум должен был функционировать на аномально высоком уровне.

На максимуме шлем виртуальной реальности, находящийся во владении Кирана, воспроизводил бы 90% ощущений, испытываемых в реальном мире. Обычному человеку с обычными характеристиками потребовалось бы достаточно много времени, чтобы привыкнуть к сенсорному несоответствию, присутствующему в виртуальном теле.

Только тот, чей разум был достаточно силен, чтобы, по крайней мере, получить максимальную статистику по четырем Атрибутам, непосредственно относящимся к движению своего тела, мог бы относительно легко приспособиться.

Неудивительно, что реакция Кирана не была резкой, потому что он ожидал аномалии в этих двух характеристиках. Во время его первой жизни его Восприятие было 17, а Контроль - 13. По правде говоря, он ожидал, что эти характеристики будут высокими, что и произошло, за исключением того, что они были еще более странными, чем раньше.

“Жаль, что ты человек, но с твоими текущими характеристиками я предлагаю тебе встать на путь магии. Найди кого-нибудь подходящего на роль учителя и позволь ему направлять тебя в магии. Возможно, если ты достаточно искусен и чист, ты можешь даже обратиться за советом к тем, кто Благословлен Маной в будущем”, - прокомментировала фея.

Но выражение лица Кирана оставалось неизменным, когда он смотрел на фею. - "Те, кто Благословлен Маной? Другими словами, вы имеете в виду Драконов? Хех... это бредовый."

В конце концов, Киран покачал головой. “Я вынужден отказаться, потому что я ни в малейшей степени не чист. Кроме того, мне путь мага не подходит. По крайней мере... не обычный путь мага. В любом случае, вы можете обойтись без всего, что касается разбора основ; я готов.”

“Тч, как недальновидно. Разве тебе не нравится мое общество? Но, как ты пожелаешь, потому что в конечном счете это твое решение”, - сказала фея. Мгновение спустя под ногами Кирана появился круг, совпадающий с тем, который сканировал его ранее. Однако перед телепортацией он посмотрел в сторону феи. На его лице была необъяснимая ухмылка.

Даже фея не поняла этой ухмылки. Как бы то ни было, фея могла сказать по глазам Кирана, что его знания не были поверхностными, тем более, что его дух и проницательность уже показали, что что-то в нем было ненормальным.

“Действительно странный случай... Должна ли я рассказать Королеве-Матери об этом, если она еще не знает? Я чувствую, что есть что-то необычное как в этом человеке, так и в его ситуации”, - пробормотала себе под нос фея. Внезапно вокруг феи появилось множество магических волн, после чего она моргнула и исчезла.

...

Киран появился в мире Zenith Online со вспышкой ослепительного синего света наряду с несколькими идентичными вспышками. Как начинающих персонажей, их деятельность была ограничена стартовыми деревнями.

К счастью, мир был обширен, поэтому в нем существовало бесчисленное множество стартовых деревень, основанных на вашем регионе. Поскольку Киран был гражданином Соединенных Штатов, он появился в деревне, с которой был наиболее знаком — деревне Джина.

В то время как Киран был относительно спокоен, окружающие его люди - нет. Их ситуация была необычной. Конечно, они бы поняли свою нынешнюю ситуацию, если бы не пропустили основное руководство из-за нетерпения.

“Что за черт? Почему мне ничего не объяснили? Это дерьмо говорит, что я обычный человек! У меня даже нет никаких навыков! Что я должен делать? Кусать монстров?”

“Черт возьми! Ты прав! Где наши навыки и классы! Как это можно назвать VRMMORPG? Нам должен быть предоставлен базовый класс при создании персонажа! Господи, эта игра уже ДЕРЬМО СОБАЧЬЕ! Дерьмовые разработчики!”

“Эй, вы, ребята, слишком много кричите. Напряги свой мозг и осмотри это место. Мы сможем разобраться сами”.

Тем временем Киран просто усмехнулся. ‘Рассматривать это как типичную игру было бы ошибкой. Постоянно расширяющаяся гиперреальность Zenith Online является одной из лучших, если не лучшей, игрой в мире. Дураки должны были просто потратить несколько минут, чтобы получить фундаментальные знания от своего гида. Бьюсь об заклад, они из тех, кто пропускает любые диалоги.’(п.п. прошел диско элизиум скипая диалоги. да-да, я.)

Помимо его небольшого мысленного комментария, Кирана не беспокоили их проблемы. Вместо этого он выбрал отдаленный угол, чтобы выполнить несколько базовых растяжек, чтобы оценить его текущий контроль над своим персонажем.

‘Ощущение странное, но все не так плохо, как я думал. По сравнению с первым разом, ощущения почти в два раза лучше. Я предполагаю, что это результат того, что мой контроль 25, с самого старта'.

К тому времени, как Киран закончил растяжку, в деревне Джина начали появляться те, кто ознакомился с основным руководством. Как и в прошлом, многие игроки, начавшие игру, были рады начать прокачку. Некоторые даже подумывали о том, чтобы поспешить на поля прокачки, даже не получив класс, чтобы повысить эффективность прокачки.

Однако те, кто был умен и знаком с MMORPG, решили получить класс. Но была еще одна информация, которую эти люди не понимали. Получить клас было не так просто, как попросить его у наставника.

Во-первых, ваше поведение в их присутствии играло заметную роль в шансах получить желаемый класс. Одобрение наставника имело решающее значение в этом процессе.

Во-вторых, статистика играла важную роль. Четыре Неназначенных очка атрибутов, данные при создании, были не просто для галочки и не для бездумного использования. Лучше всего было приберечь их до тех пор, пока они не навестят своего наставника.

Однако эта информация распространилась в сообществе только через несколько недель после запуска. Несколько человек экспериментировали со своей статистикой и случайно получили свой класс без проблем.

Подумав об этом, Киран повернул к окраине города, точнее, к зданию в форме большой прямоугольной призмы. К счастью, Киэран мог не беспокоиться. Из-за его впечатляющих характеристик он был уверен, что получит стартовый класс по выбору. Таким образом, в то время как город наполнился суматохой, Киран и несколько других осторожных людей отважились приблизиться к скоплению зданий в конце мощеной дорожки.

По большей части здания были идентичны, за исключением уникальных знаков отличия, нанесенных на большой баннер над их входами, и впечатляющих изображений, встроенных в каменные дорожки, ведущие внутрь больших залов. Чувство легкой ностальгии нахлынуло на Кирана, когда он стоял перед расположенными полусферой одинаковыми зданиями, каждое из которых выглядело как храм или собор среднего размера.

Ностальгия вскоре утихла, и Киран направился к зданиям, зовущимся Классовыми залами. Согласно знаниям Кирана, они символизировали начальные классы — Воина, Бойца, Мага, Рыцаря, Вора, Охотника и Священника. В некотором смысле, каждый класс в Zenith Online происходила из одного из этих семи базовых классов, даже если они были такими драгоценными камнями, как редкие, уникальные или скрытые классы.

В тот момент, когда Киран вошел в просторную комнату, появился поток воздуха, но быстро утих, когда человек слегка открывший глаза, снова их закрыл с безразличным видом.

“Я здесь, чтобы приобрести класс…”

“Уходи”.

http://tl.rulate.ru/book/77448/2332324