Имя, отправное место и интрига

После появления стартового экрана Киран открыл глаза в белом оцифрованном пространстве, с лазурной сеткой создающей странный пейзаж.

Через несколько секунд после его появления из образовавшегося портала вышло сказочное существо. Фея была небольшого роста, не более тридцати сантиметров.

Появившись, фея окинула Кирана любопытным взглядом.

Киран не вздрогнул и никак не отреагировал, потому что знал, что это часть процесса.

Путешествие каждого игрока начиналось с простого процесса настройки персонажа, прежде чем он мог по-настоящему подключиться к миру Zenith Online. Создатели не могли просто отправить их в игру без базовых сведений о том, что их ждет.

Наконец, посмотрев на Кирана своими большими мистическими глазами, фея заговорила, двигая рукой так, словно рисовала прямоугольник вокруг Кирана.

— Юный искатель приключений, назови мне, пожалуйста, своё имя. Ты волен выбрать себе любое имя, если такого игрока не существует. Это решение необратимо, поэтому выбирайте с умом. Имя будет следовать за тобой везде, где ты оставишь наследие.

Действия феи внезапно изменились, когда волшебный свет озарил её палец. Парящая прямоугольная структура срезонировала с её пальцем, и начался процесс.

Киран проигнорировал её действия и задумался над вопросом. «Возможно, символичность имени имеет большее значение, чем я считал раньше. В прошлом я не задумывался об этом, так как сначала у меня не было грандиозных стремлений. Но сейчас всё иначе… Когда моё имя зазвучит, сила, стоящая за моей личностью, создаст приливные волны ужаса».

В итоге Киран выбрал имя, которое, как ему казалось, соответствовало его грандиозному замыслу.

Киран получил не просто второй шанс стать великим, он получил второй шанс победить и отомстить! Шанс поразить тех, кто причастен к его роковому предательству!

Поэтому он поднял голову, посмотрел на окружающую энергию, образованную магией Великого Духа, и ответил: — Атрокс.

В вольном переводе это имя означало «дикий», «ужасный», «жестокий» и даже «беспощадный». С учетом эмоций, затаенных внутри Кирана, было понятно, почему он выбрал

такое имя. Однако как именно он будет вести себя и осуществлять свою месть – решать только ему.

После выбора имени окружение мистической энергии на несколько секунд окутало его потусторонним светом. По окончании оно рассеялось.

Но результат поразил фею.

«Странно… его душа невероятно грубая и необработанная… но могучая? Как такое может быть? Человек с такой мощной душой может сравниться с гравюрами Нуминозного Атавистического Тома. Может быть, он один из тех людей, о которых рассказывают предания?»

Потрясение феи усилилось, когда она углубилась в анализ Кирана.

«Это невозможно! Но имеет смысл. Не только душа этого человеческого мальчика сильна, но и его Глаз Разума. Чувствительность восприятия более чем в три раза выше, чем у обычного человека? Потрясающе. Однако жаль, что на него наложено какое-то ограничение. Жаль также, что он всего лишь человек. Но этот вопрос не моей компетенции».

Хотя фея и пыталась убедить себя, она не могла удержаться от разочарованного вздоха. Редко когда человек мог соперничать с феей, не укрепив свою душу.

Тем не менее она всё равно передала информацию Кирану, дав ему общее представление о том, почему фея была так потрясена.

Увидев характеристики, Киран понял, почему фея так резко изменила выражение лица.

Имя: Атрокс

Ур. 1 (Опыт: 0/100)

Класс: Нет

Титул(ы): Нет

[«Статистика»]

Здоровье: 140/140 (0,2 ОЗ реген/сек)

Мана: 75/75 (0,08 ОМ реген/сек)

Выносливость: 102 (0,1 ОВ реген/сек)

Сила атаки: 22

Защита: 13

[«Характеристики»]

Сила: 10 (10 + 0 + 0)

Интеллект: 9 (9 + 0 + 0)

Ловкость: 10 (10 + 0 + 0)

Стойкость: 8 (8+0+0)

Контроль: 25 (25 + 0 + 0)

Живучесть: 8 (8 + 0 + 0)

Восприятие: 30 (30 + 0 + 0)

[Нераспределенные очки характеристик: 4]

[Очки навыков: 2]

Двадцать пять контроля! Тридцать восприятия!

Киран начал сомневаться в правильности этих параметров.

Насколько он знал, без повышения уровня характеристики игрока ограничивались десятью, и даже это получить довольно сложно. Конечно, бывали случаи, когда игроки начинали с завышенными характеристиками, но это ограничивалось максимум пятнадцатью очками.

Всё, что дальше, было беспрецедентно, так как при подсчете очков учитывалась сила разума игрока.

Чем сильнее разум, тем лучше можно управлять персонажем. Игрока с этой игрой связывал лишь неполноценное VR-устройство – VR-шлем. В VR с полным погружением разум был важнейшей частью.

Но Киран остался в растерянности из-за своих знаний об этой игре.

«Zenith Online начинается в незавершенном состоянии, намеренно подавляя эмуляцию органов чувств. По сравнению с Землей, она находится на уровне девяноста процентов. В буквальном смысле слова невозможно иметь контроль и восприятие на таком высоком уровне».

Разница в десять процентов может показаться незначительной по сравнению с тем, сколько информации поглощают органы чувств человека, но на поле боя она означала жизнь или смерть.

Потеря процентов обрабатываемой информации может оказаться фатальной в бою, где всё решают мгновения.

Хотя у Кирана было много вопросов, кто сможет дать на них ответ? Статистика – это личное.

— Жаль, что ты всего лишь человек с таким неудержимым духом. Возможно, ты добьёшься успеха, если пойдешь по особому пути, например, станешь Заклинателем Духов. Если же нет, то в будущем ты всегда сможешь обратиться за советом к Благословенным Маной, — прокомментировала фея.

Но выражение лица Кирана оставалось неизменным, когда он смотрел на фею. «Благословенные Маной? Другими словами, драконы? Я не настолько сумасшедший. Нет, мэм».

В конце концов, Киран покачал головой: — Я ценю предложение, но вынужден отказаться. Лучше выбирать то, чего желает наше сердце, ведь все пути сходятся на перекрестке магии.

Фея слабо кивнула: — Ты не ошибаешься. Мана, как строительный блок жизни, питает всё. Но не стоит полностью игнорировать или пренебрегать моим предложением. Твой потенциал слишком ценен, чтобы растрачивать его впустую.

Киран не сомневался в словах феи, но уже определился со своим дальнейшим путем. Что бы он

ни выбрал – стать Заклинателем Духов или встретиться с драконами, – ни один из этих вариантов не был легко осуществим.

— Не буду, возможно, это пригодится в будущем. Пока же – нет, — заявил Киран.

— Ах…типично для человека. Никогда не прислушиваетесь к предложениям, — сказала фея и махнула рукой.

Мистическая энергия, заключенная в кольце духа, расширялась и изменялась, вскоре превратившись в Карту Зон, на которой были изображены зоны новичков, разбросанные по всему миру.

— После того как я сообщу вам важные подробности, вы сможете выбрать место по своему усмотрению, — сказала фея.

Однако Киран вдруг поднял палец и указал на конкретное место на карте: — Перенесите меня сюда, в Стартовую Деревню Гена.

Фея ошарашенно моргнула: — Я ещё ничего не рассказала. Будет глупо погружаться в этот мир, не зная, что тебе предстоит испытать. Советую передумать.

Несмотря на предложение, Киран, покачав головой, сохранил уверенность и невозмутимость: — Все в порядке. Карта Зон дала мне достаточно информации. Моё решение остаётся в силе. Я хочу перенестись на окраину королевства Аэрдейл в составе Ксезианской империи.

— Очень хорошо, — согласилась фея. — Надеюсь, ты не пожалеешь о своём решении.

Через мгновение под ногами Кирана появился круг, аналогичный тому, что сканировал его. Однако перед тем, как телепортироваться, он сказал: — Я уже о многом сожалею, но это решение сейчас не относится к их числу.

Когда Киран исчез, фея осталась в растерянности.

— Этот человек был странным, тревожным. Я знаю, что оценила его проницательность и глубину души, но это едва ли охватило всё… лишь то, что я смогла понять. Нужно сообщить об этом опыте Королеве-матери, если она ещё не в курсе.

Внезапно вокруг феи возникло множество магических колебаний, после чего она пропала.

***

Киран появился в мире Zenith Online со вспышкой ослепительного голубого света, но не с одной.

Другие вспышки, естественно, принадлежали другим игроками, появляющихся в деревне новичков.

Хотя мир Zenith Online был огромен, игроков убивали, если они входили в города.

Таким образом, их активность ограничивалась Деревнями новичков, которые отгорожены от покровителей Zenith Online.

Деревня Гена была не самой лучшей деревней для новичков, так как её возможности несколько ниже, чем у других, но именно с ней Киран был знаком лучше всего.

Несмотря на то, что Киран был относительно спокоен, беспорядки не заставили себя ждать.

Более того, суматоха была создана игроком.

— Что за черт? Почему мне не дали класс? Это дерьмо говорит, что я обычный человек! У меня даже нет никаких навыков! Что я должен делать? Кусать монстров?

— К черту! Ты прав! Где наши навыки и классы? Как это может быть VRMMORPG? Это же элементарно, что при создании персонажа нам должны дать базовый класс! Господи, да эта игра – уже кучка дерьма! Дерьмовые разработчики!

— Эй, вы слишком много кричите. Пользуйтесь своими мозгами и осмотритесь. Если сначала вам ничего не дали, значит это легко найти после.

Тем временем Киран насмехался.

«Надо было подождать ещё несколько минут и послушать объяснения гида. Всё бы стало ясно. Эта игра нацелена на гиперреалистичность, зачем же её делать до безмозглости простой? Это противоречит цели поиска стимула. Вероятно, они из тех, кто в прошлом пропускал любые диалоги и истории».

Несмотря на небольшой мысленный комментарий, Киран в основном игнорировал окружающую обстановку, выбирая место неподалеку от следующего пункта назначения. После этого он некоторое время привыкал к телу, проверяя четкость движений.

«В данный момент они несколько жестковаты, что вполне объяснимо, учитывая, как долго я был вне боя. Тем не менее… превосходная стартовая точка уже превосходит мои ожидания», — подумал Киран.

Стартовые характеристики были важны для начинающих игроков.

Чем выше начальное значение, тем большее влияние оно оказывало на игрока, поскольку определяло, насколько малым или большим может стать эффект от одного НО (нераспределенное очко).

Похоже на посещение людьми тренажерного зала.

Человеку с опытом занятий фитнесом будет легче вернуться в форму, чем совершенно неподготовленному человеку.

К тому времени, когда Киран закончил оценивать своё тело, в деревне Гена и в игровом мире в целом начали появляться те, кто завершил изучение основного руководства.

Как и в прошлом, многие игроки, начавшие игру, с нетерпением ждали начала обучения. Некоторые даже подумывали о том, чтобы поспешить на поля с мобами ещё до получения класса, чтобы повысить эффективность поднятия уровня.

Однако те, кто поумнее и знаком с MMORPG, решили получить класс. К сожалению, просто попросить наставника оказалось недостаточно.

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

Во-вторых, совокупность всех качеств человека становилась мерилом его пригодности к классу.

Четыре нераспределенных очка характеристик давались при создании персонажа не просто так, не для бездумного использования. Их лучше приберечь до тех пор, пока не откроется основной атрибут, требуемый для того или иного наставника.

Конечно, если бы игроки были знакомы с событиями Zenith Online, они бы поняли, как построить практически оптимальную стартовую сборку. Zenith Online не сильно отличалась от предыдущих VRMMORPG, когда речь шла об основных характеристиках классов.

С этими мыслями Киран повернулся к центру деревни, а именно к зданию в виде большой прямоугольной призмы.

Благодаря своим впечатляющим показателям Киран был уверен, что получит стартовый класс по своему выбору. Поэтому, пока в городе царила суматоха, Киран и ещё несколько незаметных личностей направились к группе зданий, расположенных в конце мощеной дорожки.

Большинство зданий были идентичны, за исключением уникальных знаков отличия,

начертанных на большом баннере над входом, и впечатляющих изображений, выложенных на каменных дорожках, ведущих внутрь больших залов.

Киран почувствовал легкую ностальгию, стоя перед одинаковыми полусферами зданий, каждое из которых напоминало храм или собор средних размеров.

Вскоре ностальгия прошла, и Киран направился к зданиям, которые значились классовыми.

Согласно знаниям Кирана, они символизировали начальные классы: Воин, Боец, Маг, Рыцарь, Вор, Охотник и Жрец.

В каком-то смысле каждая душа в Zenith Online происходила из одного из этих семи базовых классов, даже если они натыкались на драгоценные камни скрытых классов разной редкости.

Как только Киран вошёл в просторную комнату, по помещению прошелся дикий порыв воздуха, но тут же стих: человек слабо приоткрыл глаза, а затем снова закрыл их с беспечным видом.

— Я здесь, чтобы получить класс…

— Уходи.

http://tl.rulate.ru/book/79434/3383378