Глава 4 - Информационный сброс

Райто хотел пойти домой и узнать больше о своей способности. Если бы эта способность была такой же, как в игре, то там было бы меню и опции помощи, где он мог бы получить больше информации.

Оповещение о квесте

Описание: Неизвестная книга находится на прикроватной тумбочке в вашем доме, пойдите и проверьте ее.

Основной квест: Узнайте больше о своей способности.

Награда за квест: Свиток особого умения

Райто быстро забежал к себе домой и направился в спальню, где увидел небольшую черную книгу, лежащую на прикроватной тумбочке вместе с будильником.

'Этого точно не было здесь утром'. подумал Райто, взяв в руки маленькую черную книжку.

Вы хотите активировать справочник?

Райто собирался нажать кнопку "Да", но перед этим остановился, потому что вспомнил, что всякий раз, когда он изучал навыки в играх, книги или свитки исчезали. (Всегда хочу чит, чтобы не уничтожать книги заклинаний, чтобы я мог обучить им больше персонажей).

Итак, он начал переворачивать страницу за страницей, где увидел написанное на нечитаемом языке, заполнявшем всю маленькую книгу, без картинок или чего-либо еще.

Беспомощно пожав плечами, он нажал "да".

Книга превратилась в голубые потоки, похожие на чакру, и впиталась в голову Райто.

[Инициирующий проводник помощи

.

.

.

Справочное руководство активировано]

[Поздравляем с выбором Геймера вашего мира].

[Добро пожаловать на вступление]

[Геймер - это привилегия, данная одному в мире, выбранном Гайей, самим мировым сознанием, и выбор всегда предшествует великим переменам].

[Способность Геймера, тело Геймера, позволяет игроку жить своей жизнью как персонаж игры и в то же время влияет на окружающее, чтобы оно тоже изменилось, а другая способность, разум Геймера, позволяет персонажу спокойно и логично обдумывать ситуацию]

[Теперь способность Геймера позволяет вам использовать несколько меню, таких как Статус, Навыки, Инвентарь, Квест, Инфо-книга и Опции].

1. Статус - окно статуса позволяет вам видеть ваши физические, умственные и энергетические уровни.

Также показаны титулы, на которые влияют действия персонажа, личность персонажа и репутация персонажа в окружении. Также отображается состояние здоровья персонажа. Ваши физические, ментальные и силовые уровни пронумерованы в соответствии с вашими возможностями, но теперь вы можете свободно повышать их в соответствии с вашим выбором. Физические аспекты можно улучшить с помощью тренировок силы, выносливости и выносливости, а ментальные аспекты можно улучшить с помощью умственных испытаний.

2. Навыки - окно списка навыков позволяет увидеть множество навыков, которыми вы владеете, и уровни их владения.

3. Инвентарь - Инвентарный ящик - это известная вещь, где вы можете хранить все, что захотите, например, оружие, мебель лекарства и прочее. Инвентарный ящик заморожен в пространстве-времени, поэтому предметы, которые вы положите сюда, не будут стареть.

4. Квест - это задания от мелких до крупных, которые дают персонажу очки опыта, книги навыков или деньги.

6. Опции - в игре присутствуют различные опции, но не уровень сложности.

[Атрибуты]

Сила (STR):

[Атрибут "Сила" определяет общую силу человека и влияет на количество наносимого урона. Он также влияет на способность человека снижать урон при блокировании].

Жизнеспособность (VIT):

Жизнеспособность определяет общее здоровье и выносливость человека. Она также влияет на способность человека восстанавливать здоровье вне боя.

1 VIT = 25 HP

1 VIT = 0,5 HP в минуту

Ловкость (DEX)

Атрибут ловкости определяет общую подвижность человека. Этот атрибут влияет на точность, уклонение, рефлекс и способность наносить критические удары.

Интеллект (INT):

Атрибут интеллекта определяет общую способность человека к запоминанию и быстрому мышлению. Он также влияет на количество их чакры и плотность чакры.

Мудрость (WIS):

Атрибут мудрости определяет способность человека понимать информацию и правильно ее

использовать. Он также связан со здравым смыслом, восприятием и общим контролем над чакрой.

Мудрость также играет важную роль в изучении некоторых навыков, таких как гендзюцу и медицинское ниндзюцу, а также в защите от ментальных атак.

Удача (LUK):

Удача уникальна по сравнению со всеми остальными атрибутами, поскольку она способна влиять на все: от нахождения или разграбления случайных предметов, выигрыша денег в азартных играх до встреч и выдающихся успехов/неудач (таких как критические удары).

'Хорошо, тогда самая сложная часть - это LUK стат, который у меня сильно хромает. Для STR мне нужно носить тяжелые предметы, для VIT я могу бегать, для DEX я могу проходить некоторые полосы препятствий, для INT я могу читать книги и много книг, если я хочу повысить уровень чакры, загадки для WIS и я понятия не имею, как повысить LUK". К чертям собачьим, как мне вообще увеличить свою удачу? взъерошился Райто.

[Очки стата]

Очки стата получаются после каждого повышения уровня Персонаж может получить 5 очков за уровень. Очки стата могут быть использованы для увеличения атрибутов персонажа. Очки стата также можно получить в ходе выполнения специальных заданий. Очки стата также можно использовать для получения перков, которые могут увеличить вероятность того, что персонаж станет сильнее на много раз.

Перки? Глаза Райто заблестели при мысли о том, что он станет сильнее.

[Перки].

Перки - это особые способности, получаемые только с помощью очков стата.

Разблокируются в LV 15

И это все? Похоже, мне нужно стать 15-м, чтобы узнать об этом больше.

Ах да, там было что-то о качестве предмета.

[Качество предмета]

Качество предмета относится к относительному качеству предмета. Предметы делятся на Плохие, Обычные, Необычные, Редкие, Эпические и Легендарные.

Плохое качество:

Предметы, которые считаются худшими из худших и даже не заслуживают использования, многие считают их хламом. Такие предметы сделаны из сомнительных материалов, некачественно изготовлены, заржавели или износились настолько, что их уже невозможно использовать должным образом.

Это обычные предметы достойного качества, которые многие используют каждый день.

Необычное качество:

Это редкие предметы, они есть не у всех, но используются достаточно часто.

Редкое качество:

Это редкие необычные предметы.

Предметы такого качества либо трудно, либо очень дорого достать. Как правило, они наделяют пользователя уникальной способностью или повышают его характеристики. Они сделаны из материалов, которые трудно приобрести или купить, или требуют большого мастерства для создания.

Эпическое качество:

Эти предметы считаются одними из самых редких. Предметы такого качества очень трудно достать и создать, а иногда они могут считаться единственными в своем роде и незаменимыми.

Легендарное качество:

Эти предметы считаются легендарными с точки зрения силы и единственными в своем роде. Они обладают или способны наделить человека огромной силой или уникальной способностью или способностями. Шансы встретить предметы такого качества - один к миллиону, и только те, кто обладает невероятной удачей, могут найти их. Некоторые из этих предметов обладают разумом и позволяют использовать или вызывать их только определенным людям.

"Ух ты, интересно, смогу ли я заполучить легендарный предмет", - пробормотал Райто.

Свитки/книги навыков

Специальные книги или свитки, позволяющие персонажу изучать новые навыки, называются книгами навыков. Персонаж поглощает книгу, изучая ее содержание и уничтожая при этом книгу. Поэтому рекомендуется копировать книгу, если она слишком ценная.

Завершение квеста

Главный квест: Узнайте больше о своих способностях.(Завершен)

Общие награды

Получены свитки умений "Мгновенное создание подземелья" и "Мгновенный выход из подземелья".

В золотой вспышке перед Райто появился свиток. Райто быстро схватил свиток и открыл его.

Там было написано

'Оригинальному геймеру,

Геймеру

Этому умению меня научил мой лучший друг, а теперь я научу ему тебя". ....

Дочитав до этого места, свиток исчез и

Ding

[Навык изучен]

ID Create Уровень 1 (активный) Стоимость 100 CP

Навык позволяет пользователю создать небольшое карманное измерение, содержащее различные сценарии и монстров.

Пустошь-пустота

*На более высоких уровнях можно создавать монстров.

Ding

[Навык изучен]

ID Побег Уровень 1 (активный) Стоимость 0 CP

Умение позволяет пользователю выбраться из ранее созданного карманного измерения.

'ID создает повышение уровня равно монстр равно я убиваю монстра равно я получаю больше экспы равно я повышаю уровень.

В тот вечер после ужина Райто повысил уровень этих двух навыков.

Где-то еще

Другой мир

"Геймер, ты не должен был этого делать, это нарушило наш контракт". сказал приглушенный голос.

"Я просто хотел дать ему несколько советов, тебе не нужно было вмешиваться". сказал Хан-Джи Хан.

"Уже тринадцать человек погибли, потому что думали, что они непобедимы, если то же самое произойдет снова, я не думаю, что смогу выдержать больше. Вся эта подготовка ни к чему....."

"Вы уже знали, что произойдет, когда решили сделать это, так что верьте в них, и если будет еще хоть одна связь, вас казнят. Так что поймите границы и спокойно наблюдайте. Эти семеро - вполне те, кого они выбрали". сказал голос.

'Но каждое падение означает, что мы приближаемся к разгадке и источнику огромной силы'.

После этого голоса не было слышно.

http://tl.rulate.ru/book/81538/2522255