

Если бы он мог повернуть время назад на пару минут, Бай Чжи остановил бы свой глупый палец, предопределивший его судьбу. Но сколько бы раз он ни прокручивал в голове недавние события, он не мог найти ни одной зацепки, которая могла бы предупредить его о таком драматичном повороте.

Так же как и у экипировки были требования, совершенно естественным было наличие требований для изучения навыков. Однако его карта навыков, полученная в качестве награды за новичка, которая должна была быть без требований, была изменена по какой-то странной причине.

Ее класс не только был повышен на два уровня, с редкого до совершенного, но это изменение также ввело требования, которых раньше не было.

Так в чем же заключалось значение такого требования, как 15 Интеллекта, 15 Обаяния и 15 Восприятия?

У большинства игроков значения этих трех характеристик обычно колебались около 10. Даже самым талантливым в этих областях нужно было достичь как минимум 10 уровня, прежде чем они смогли бы выполнить требования для изучения этого совершенного навыка.

Тратить драгоценные очки роста на эти характеристики означало бы пренебрегать другими, которые более непосредственно влияли на выживаемость игрока. Выживание — вот что действительно имело значение.

Кроме того, на большую часть экипировки, продаваемой на Рынке, были требования, ориентированные на Силу, Ловкость и Выносливость, поэтому, очевидно, на ранней стадии игры вкладывание очков в эти характеристики было правильным решением.

Бай Чжи стал особым случаем с 15-ю очками Интеллекта и Обаяния с самого начала, а также 13-ю очками Восприятия, он мог бы выполнить требования... если бы он уже не потратил свои очки роста раньше. С другой стороны, кто мог его винить? Он же считал, что карта навыка, которую он должен был получить за выполнение задания новичка, будет без требований, а выбор укрепления его Выносливости был оптимальным, учитывая его общую выживаемость. Причудливое превращение, произошедшее с его картой, полностью ошеломило его!

Бай Чжи со зловещим выражением лица сунул карту в свой инвентарь.

После того, как он стал опытным игроком, теперь можно было увидеть бар с Духовной энергией, похожий на ману в видеоиграх. Одна единица Интеллекта давала десять единиц ДЭ, поэтому у Бай Чжи было максимум 150 ДЭ. Не то, чтобы сейчас это было как-то полезно. Пока он не достигнет 5 уровня и не выполнит требования для изучения имеющегося в его распоряжении совершенного навыка, вряд ли он будет им пользоваться.

Все еще невероятно раздраженный, Бай Чжи достал Пропуск в Запределье и Вечное

свидетельство на собственность в Запределье, чтобы рассмотреть их поближе. Описания предметов были такими же краткими, как и раньше, но то, что Бай Чжи стал опытным игроком, похоже, открыло дополнительные подробности.

[Название предмета: Пропуск в Запределье]

[Тип: Особый]

[Класс: Ультраредкий]

[Описание: Необходимый предмет для путешествий в Запределье. Может быть использован в темных местах для открытия двустороннего портала в Запределье.]

[Особенность: Постоянный]

[Требования:]

- Для экипировки: Нет

- Для использования: Рассудок 10 или выше

[Привязан к идентификатору игрока, не может быть продан, не может быть выброшен, не может быть передан, всегда выпадает после смерти]

[Название предмета: Вечное свидетельство на собственность в Запределье]

[Тип: Особый]

[Класс: Нет]

[Описание: Владелец этого Свидетельства может получить участок земли в Запределье и бессрочное право использовать его в качестве землевладельца]

[Особенность: Сделанный в тени]

[Требования:]

- Для экипировки: Нет

- Для использования: Рассудок 100 или выше

[Кристаллы тени: 1]

[Привязан к идентификатору игрока, не может быть продан, не может быть выброшен, не может быть передан, всегда выпадает после смерти]

""Всегда выпадает после смерти"... Неудивительно, что тот маленький мальчик так злобно смотрел на меня в тот момент."

Бай Чжи ухмыльнулся, просматривая недавно открывшуюся информацию о двух предметах.

Он понятия не имел, сколько Кристаллов Тени накопил маленький мальчик, который

последним владел Вечным свидетельством на собственность в Запределье, но его усилия, очевидно, были перечеркнуты за одну ночь. Бай Чжи пожал плечами, затем, заметив требования к Рассудку, открыл свою панель Атрибутов.

Его Рассудок все еще отображался как "???".

...Так соответствую ли я требованиям или нет?

В свободно доступной в сети информации о Здравом уме упоминалось совсем немного. Все, что стоило знать, было заперто за тем или иным шлюзом оплаты, поэтому как новичок Бай Чжи едва понимал, что такое Здравый ум.

После его разных переживаний с тех пор у него возникло предчувствие того, что это может быть.

"Если это действительно то, о чем я думаю, система, лежащая в основе этого мира, гораздо глубже, чем я думал. То, что я знаю сейчас, это всего лишь верхушка айсберга; кто знает, сколько скрыто под поверхностью?"

Бай Чжи вздохнул, массируя свои виски.

Позже я разберусь, как узнать больше о Здравом уме от информационных брокеров. Прямо сейчас мне нужно сосредоточиться на том, чтобы как можно скорее достичь 5-го уровня...

Бай Чжи откинулся на спинку стула, когда шестерни его разума начали вращаться.

Игроки могут зарабатывать очки опыта множеством способов, но ни один из них не был легким.

Первым и самым надежным способом было выполнение обязательных квестов, периодически выдаваемых системой. Они могли варьироваться от ролевых сценариев, которые он выполнил для своего Новичкового забега, до срочных квестов, в которых игрокам нужно было вмешаться и справиться с внезапным инцидентом, таким образом рискуя своей жизнью в потенциально опасных ситуациях.

Поскольку это были обязательные квесты, игроки не могли их избежать, к лучшему или худшему. Выполнение квеста принесет игроку соответствующие награды: очки опыта и монеты были основными наградами, но были также и случайно выбранные награды предметов, которые могли быть картой навыков различного возможного уровня или снаряжением. До сих пор обязательный квест был единственным доказанным способом получения карт навыков, хотя он все еще зависел от удачи.

Другой способ заработать опыт — по собственной инициативе участвовать в сверхъестественных инцидентах. Когда Бай Чжи ввязался в историю со сверхъестественным

существом, маскирующимся под маленького мальчика, который наступал на тени, ему было присвоено 50 очков опыта за участие в его поражении. Естественно, львиная доля досталась У Хуа и Сюй Цяну.

Хотя этот метод обеспечивал большую гибкость в выборе средств получения опыта, он также представлял большой риск, как могли бы засвидетельствовать У Хуа и компания: они чуть не умерли, найдя не то существо.

Победа над враждебными сверхъестественными существами также потенциально приносила дополнительные награды в виде добычи — вещей, полученных от существ, которые могли быть наделены неожиданной силой, таких как Пропуск в Страну Теней и Вечный Акт Страны Теней, которые попали в руки Бай Чжи.

С неожиданной силой приходят и неожиданные побочные эффекты: добыча, выпавшая из сверхъестественных существ, иногда приносила своим владельцам несчастье и бедствие, так что всегда нужно быть очень осторожным. По правде говоря, паранойя может означать разницу между жизнью и смертью.

Бай Чжи внезапно понял, что он должен быть благодарен другому сверхъестественному существу на месте происшествия — оборотню, который так любезно отвлек У Хуа и его напарника. Если бы не этот акт милосердия, Бай Чжи не смог бы подобрать добычу, которая у него была.

Третий способ получения опыта можно было бы назвать самым легким и в то же время самым сложным. Он заключался в убийстве "нейтральных крипов", которые случайно появлялись по всему миру, таких как краб-забияка, которого Бай Чжи встретил в свой первый день в этом мире.

Это было легко, потому что они были намного слабее обычных сверхъестественных существ, и их убийство не только вознаграждало игрока опытом, но и экипировкой в качестве добычи — неплохо для дневной работы, так сказать.

Сложнее было даже встретить их, поскольку шансы появления нейтральных крипов были довольно низкими, и они часто появлялись в отдаленных, необитаемых районах. Если их не убить в течение определенного времени после появления, они исчезнут снова, что затруднит игрокам их отслеживание.

Прежде всего, игроки, надеющиеся охотиться на нейтральных крипов, должны быть очень осторожны, чтобы не спутать сверхъестественное существо с нейтральными крипами, или они получат болезненный урок, если не что-то гораздо более худшее.

Что касается последнего способа приобретения опыта...

"Я хочу сыграть в игру... - сказал Бай Чжи, щурясь с озорством.

<http://tl.rulate.ru/book/89430/3924227>