

Боль исчезла так же быстро, как и началась, и чувства Иссея вернулись к нему, в результате чего он сделал глубокий вдох. Соломон, казалось, выздоровел, и он посмотрел на Драйга с выражением откровения.

— Курока? — спросил Иссей, глядя на нее.

— Иссей! — сказала она, обнимая его и уткнув его голову себе в грудь. — Я так рада, что с тобой все в порядке! Ты кричал и метался, а мое Сендзюцу не помогло облегчить боль! Что случилось? — какой бы приятной ни была ее грудь, было более насущное дело.

— Курока... Ты когда-нибудь слышала о чем-то, что называется Системой Пустоты? — спросил Иссей и наблюдал, как она смотрит на него с замешательством.

— Ты имеешь в виду что-то вроде Божьей Системы? — спросила она, пытаясь понять.

— Нет, я так не думаю. — сказал Иссей, а затем заметил что-то в поле своего зрения. Это выглядело как проценты, в настоящее время «90%». — Что-то странное. — сказал он, подняв руку и сжав кулак. — Я чувствую себя странно.

— Иссей, ты меня беспокоишь. — сказала Курока, взяв его руку в свою. — Что странно? Что случилось?

— Возможно, я и Драйг сможем просветить вас по этому вопросу. — сказал Соломон, и, как ни странно, теперь Курока тоже могла его слышать. За целое десятилетие он никогда не мог этого сделать, но теперь он, казалось, мог общаться без использования Иссея в качестве посредника? — Кажется, судьба наконец раскрыла, почему я здесь.

— Соломон? — Иссей позвал царя, затем процент загрузки исчез, а на его месте появился большой экран, белый с крупным жирным черным текстом. Иссей отпрыгнул назад, увидев это, заставив Куроку забеспокоиться и подойти к нему, но как только она коснулась его, она также увидела экран.

— Иссей, что это? — спросила она, чувствуя тревогу.

Добро пожаловать, Геймер [Иссей Хёдо] в Систему Пустоты!

Прежде чем мы начнем обучение, кажется, что требуется правильное объяснение природы Системы, и поэтому объяснение будет предоставлено. Видите ли, Система очень похожа на Священный Механизм, который передается от одного пользователя к другому после его смерти. Разница? Она делает это межпространственно! Система использовалась во всех мирах множеством разных людей, предоставляя им способности из их мира и за его пределами! Одни использовали их во благо, другие во зло.

И теперь ваша очередь владеть Системой! Ну, технически, вы использовали её с 8 лет, Система активировала себя в результате вашего эмоционального состояния, в результате чего вы приобрели Навык: [Соломон]. Он дает вам самого Соломона в качестве проводника и помощника в управлении Системой. Более подробная информация о Навыке будет предложена позже. Однако система не была установлена должным образом, в результате чего ей был нанесен значительный ущерб, на устранение которого ушло целое десятилетие. В результате вам также было отказано в некоторых аспектах вашей прогрессирующей способности, таких как разблокировка Крушителя Баланса вашего Священного Механизма. Ваша способность использовать магию также была затронута. Однако по мере того, как система исправлялась, некоторые аспекты были устранены, поэтому вы смогли восстановить свою способность использовать магию в 16 лет.

Теперь, вы хотите увидеть обучение?

Да/Нет

— Это... — пробормотала Курока, поражаясь этому виду. — Подождите, а что именно она делает?

— Возможно, в этом обучении есть больше информации. — сказал Драйг, когда Усиливающий Механизм материализовался. — Честно говоря, это кажется интригующим. Интересно, как это связано с Божьей Системой.

Однако Соломон некоторое время молчал. — Так вот как я оказался внутри тебя, Исе. — сказал царь. — Осторожнее. Чем бы ни была эта сила, ее возможности намного превосходят все, что мы можем себе представить.

Сглотнув, Иссей протянул руку и нажал кнопку «да», затем увидел, как расширился экран.

Добро пожаловать, Геймер, в обучение. Как вы могли заметить, Система — странная вещь, не говоря уже о том, что она позволяет вам жить так, как если бы это была видеоигра!

— Что?! — закричал Иссей, найдя текст нелепым.

— Жить так, как если бы это была видеоигра? — скептически отозвалась Курока. — Это звучит как безумие! Мы уверены, что нас никто не разыгрывает?

— Ты чувствуешь чье-то присутствие, кроме нашего, Курока? — задал ей вопрос Соломон, на что Курока немного подумала, прежде чем покачать головой. — Это реально...

Теперь, в начале обучения, знайте, что у вас есть интерфейс.

Внезапно в поле зрения Иссея появилось множество вещей, в том числе его изображение в

верхнем левом углу его зрения с зеленой, желтой и синей полосой рядом с ним и темно-зеленым кругом вокруг него.

Сначала основы, а именно ваши ХП, выносливость и мана. ХП или очки здоровья — это ваше общее состояние здоровья. Если оно достигает 0, то вы будете мертвы. Выносливость — это значение, которое используется для усиления ваших Навыков и других действий, в то время как Мана выполняет аналогичную роль, но с Магией.

Теперь о доступе к главному меню, не так ли? Вы можете сделать это, говоря или думая об этом. Попробуйте сейчас сказать «Меню».

Иссей посмотрел на Куроку, которая посмотрела на него столь же сбитым с толку взглядом и решил поступить так, как было велено. — Меню. — и перед ним появился большой экран.

Статистика игрока

Навыки, Перки, Титулы

Инвентарь

Задания

Отношения.

Магазин

Хорошая работа! Теперь в руководстве будет подробно рассмотрена каждая из вкладок, поэтому, пожалуйста, терпеливо подождите. Во-первых, у нас есть статистика игрока.

Иссей Хёдо

Титул:

Красный Император Драконов

Уровень:

1 (0/1000EXP)

ХП: 500/500 (1ХП/мин)

Вын: 500/500 (1 Вын/мин)

Мана: 500/500 (1 мана/мин)

Сил: 5

Лов: 5

Маг: 5

DUR: 5

ШП(Шанс попадания): 5

МУДР: 25 (+20 от Абсолютного/Уникального навыка: Соломон)

Инт: 5

Хар: 5

Удача: 5

СП: 0.

Эффекты состояния:

Как видите, это страница вашей статистики, где она отображается вместе с вашим титулом. Статистика растет по мере вашего роста, но также зависит от вашего снаряжения и других возможных навыков/перков. Тем не менее, текущая страница, которую вы видите, неточна, поскольку вы тренировались, но из-за ранее упомянутого повреждения вы не продвинулись так, как должны были, за целое десятилетие.

Иссей Хёдо

Титул:

Красный Император Драконов

Уровень:

9 (6900/7150 опыта)

ХП: 1980/1980 (1 ХП/мин)

Вын: 1730/1730 (1 Вын/мин)

Мана: 1580/1580 (1 Мана/мин)

Сил: 17

Лов: 18

Маг: 13

DUR: 15

ШП: 13

Мудр: 33 (+20 от Абсолютного/Уникального навыка: Соломон)

Инт: 20

Хар: 21

Удача: 13

СП: 50

Эффекты состояния: Похотливые желания.

Поскольку в то время Система была повреждена, она не все регистрировала, и, как вы заметили, каждый раз, когда у вас болела голова на протяжении всей вашей жизни, это было признаком того, что ваши характеристики увеличивались или что вы повышали уровень. Однако из-за характера повреждения вы так и не получили полную поддержку. Теперь, чтобы объяснить, как ваша статистика увеличивается. Каждый раз, когда вы повышаете уровень, вы будете получать 1 очко статистики для всех доступных в настоящее время характеристик и 5 очков статистики, которые вы можете распределить по своему усмотрению! Или выполните определенные действия, и вы получите 1 очко статистики к определенной характеристике. Например, если вы делаете что-то, предназначенное для наращивания силы, вы получите 1 очко силы!

Но что касается вашей выносливости, ХП и маны, ХП и выносливость получают 100 к своему значению после каждого уровня, а мана получает 50, а ваши DUR и Инт добавляют бонусное количество. Ваш показатель DUR диктует количество бонуса ХП и выносливости! Например, прямо сейчас оно составляет 13, а это означает, что в следующий раз, когда вы повысите уровень, вы получите еще 130 единиц ХП в дополнение к 100 по умолчанию, основанным на вашем текущем значении ХП! Однако в случае с выносливостью этот бонус ниже на 50%, то есть вы получите только 65. И, чтобы было ясно, он использует значение DUR, которое у вас было прямо перед повышением уровня! Но ваша мана увеличивается в зависимости от вашей характеристики Инт, и, поскольку по умолчанию она имеет на 50% меньше базового увеличения, мана получает полный бонус, как и ХП!

Теперь вы хотите подробно изучить каждую статистику или у вас уже есть базовые знания о каждой статистике? Вы также можете проверить позже, просто открыв эту страницу и сосредоточившись на одной статистике, чтобы выявить описание.

Да/Нет.

Иссей нажал «Нет», так как он раньше играл в видеоигры и знал, что означает статистика. Это было похоже на РПГ, серьезно. Однако ему было любопытно, как система помешала ему достичь Крушителя Баланса. Имело ли оно власть и над его Механизмом?

<http://tl.rulate.ru/book/89832/2943113>