

Я младенец, и мой распорядок дня очень насыщенный. Я ем, сплю и стараюсь привлечь внимание своей кошкодевушки, намекая на свои физиологические потребности. Хм, кошкодевушка... А может, это кошкоженщина или кошкобабушка? У нее приятное и молодое лицо, но кто знает, как стареют зооморфные расы и вообще, в каком возрасте они считаются молодыми, а в каком - старыми? Вот, глядя на кошку, вы можете точно назвать ее возраст? Я не могу. Здесь лицо хоть и человеческое, но все же...

Мне повезло с одной кошкодевушкой. Она не отходит от меня ни на шаг, очень внимательна и довольно сообразительна. Мне не стоило много труда дать понять, что я хочу в туалет. Стоит мне начать ерзать и пыhtеть, и она уже понимает, что меня нужно распеленать и помочь мне облегчиться. Стоит начать чавкать губами и смотреть на ее грудь, так она понимает, что я хочу есть, и несет меня к маме. Хоть здесь мне очень повезло, а то валяться в грязных пеленках и орать, потом бы меня подмывали, вытирали... Бедные дети.

Кстати, только попав в это положение самостоятельно, я начал искренне завидовать реинкарнаторам из многих ранобэ, когда они вдруг вспоминают прошлую жизнь в каком-то вменяемом возрасте, типа 5 или 10 лет.

Я задумался над таким важным и философским вопросом: "Чем заняться младенцу?". Изучать мир - ответят вам доморощенные философы... Много вы изучите лежа на спине, связанные по рукам и ногам пеленками и глядя в один и тот же потолок, под которым летает странный светильник, который не выключают даже ночью, что начинает уже подбешивать?

Зачем вообще нужен этот светильник, в чем его необходимость? Ночью он ничего не освещает, просто светится, днем тем более его освещение никому не нужно, все равно комната освещается либо через окно солнцем, либо свечами. И еще, на этот светильник никто и никогда не обращал внимания, он висит над моей головой, везде следует за мной и бесит тем, что я никак не могу придумать никакого разумного объяснения на вопрос: "Нахрена он нужен!"

Итак, чем еще может заниматься младенец? Ну... я не совсем обычный младенец, у меня есть память прошлой жизни, поэтому я могу заниматься ностальгией! Особенно теперь, в формате "разбора полетов".

Вспоминая те дни, когда я согласился принять участие в тестировании VR-технологии в игре, после подписания всех документов о секретности и не разглашении меня привезли в "игровой центр" компании. Ну, это они так называли это место. Когда мне говорили "капсула виртуальной реальности", я представлял себе стандартную капсулу из аниме, чем-то похожую на капсулу криогенной заморозки из фантастических фильмов и все такое, а на деле оказалось, что эти капсулы еще те монстры, да и не капсула это, а целая комната на одно лицо, с кроватью по середине и всякими приборами, трубками и всем прочим. Понятно, что начальные технологии должны быть примерно такими.

Во-вторых, системы питания, доставка специальной жидкой еды, система отвода процессов жизнедеятельности... Ой, я читал одну вебку, там автор решил углубиться в описание капсулы и написал, что в задницу вставляли трубку... Хммм. Видимо, он любитель фистинга.

Я, как человек, прошедший много врачей и не раз делавший колоноскопию, авторитетно заявляю, что с трубкой в заднице пойти в рейд сможет далеко не каждый. Ну, а полное погружение в ММО и контроль за физиологией реального тела у многих людей вызывает сложности, хотя есть уникамы, которые настраивают игровые сессии по 4 или даже 6 часов и подстраивают организм ожидать перерыва, но это высший пилотаж, недоступный всем смертным.

В общем, таких игровых центров у компании по несколько в каждой крупной стране, в одном центре живут больше ста игроков, но нам запрещено близко знакомиться друг с другом.

У каждого игрока свой распорядок дня, своя игровая сессия в зависимости от особенностей организма, мы можем прогуливаться и пользоваться спортивным центром и бассейном, но при встрече нам запрещено общаться на тему игры, называть уровень, расу, ник, гильдию и т.д. На любые другие темы не касающиеся игры общаться можно. Кстати, в игре тоже есть запрещенные темы, которые могут помочь тебя идентифицировать. Нельзя назвать город центра, в котором находишься, свой реальный пол, имя, приметы.

Но в игре проще, при попытке затронуть тему, там просто включается автотеряция.

Вы спросите, как нас мониторили в реальности?

Для начала, хотелось бы отметить, что все мы совершеннолетние, так как по законам большинства стран, проводить сомнительные эксперименты на детях запрещено. Мы подписали документ, в котором были указаны штрафы, и они действительно большие, но штрафы будут наложены на того, кто услышит или увидит нарушение и сообщит об этом. Например, если я узнаю о реальном факте в отношении кого-то, то могу сообщить об этом, и если факт подтвердится, тот человек будет оштрафован, а я получу вознаграждение, и никто не узнает, кто был вознагражден. Честно говоря, я до сих пор не совсем понимаю, зачем компании это было нужно. Хотя, если задуматься и учесть, что со мной произошло дальше... в этом, несомненно, был смысл.

Что можно сказать о самой игре "Идеальный Мир XXII"? Это очень проработанный виртуальный мир, похожий на средневековье и немного на фэнтези. Я не хочу рассказывать банальные вещи, такие как наличие персонажа, его характеристики, такие как: очки жизни, очки маны, сила, ловкость, чутье, обман и т.д. Те, кто хоть немного играл в ММО, знают эту концепцию. На каждом уровне даются очки статистики и навыки, и эти очки игрок может распределить сам.

Особенностью игры является дерево навыков. На первом уровне у персонажа одно дерево. На каждом десятом уровне можно взять дополнительное дерево. Что такое дерево навыков? Представьте себе строчку из трех навыков и девять таких строк. На каждой следующей строке либо усиление прошлого навыка, либо новый, более сильный навык. Изучить навык следующей строки можно только изучив навык предыдущей, стоящий выше. Например, вам обязательно нужно изучить навык 1 на первой строке и навык 2 на третьей. Вы можете изучить навык 1 на первой, навык 1 и 2 на второй и только после этого навык 2 на третьей. Второй вариант: 1я строка - навыки 1 и 2, 2 на второй и на третьей второй.

Еще есть 10я строка, на которой только один, очень сильный навык, который автоматически дается после того, как будут изучены все 27 навыков этого дерева. Таким образом, на пятидесятом уровне можно иметь пять деревьев. Но каждый уровень вам выдается только одно очко навыков. Кстати, строки навыков потом стали называть тирами навыков.

Например, давайте рассмотрим дерево огня. По дереву разбросаны различные пассивные навыки, и они распределены таким образом, что добравшись до огненного шторма 9го тира напрямую, вы не получите усиления урона от магии огня, уменьшения затрат маны при использовании магии огня, увеличения дальности действия массовых заклинаний магии огня. Вместо этого, вы получите увеличение зоны действия массовых заклинаний магии огня. Таким образом, ваш мощный огненный шторм 9го тира на поверку окажется слабее огненного кольца четвертого тира. Без увеличенной дальности, но с увеличением зоны охвата, вы сами можете попасть под свой же шторм. Дружественный огонь? Нет, вы сами лично не пострадаете от огненных булыжников, падающих с неба, но при ударе о землю или здание... Вы догадались? Короче, это не самое приятное - получить осколочные ранения от своего же заклинания или оказаться в облаке пыли и начать чихать и кашлять. Таким образом, технически на 50ом уровне можно открыть 5 деревьев, но по сути такой боец будет бесполезен.

Войдя в игру, я создал себе персонажа расы духовных лис. У этой расы есть некоторые особенности, персонажи все женского пола, такие милые лисички. Первое дерево выбрать нельзя, это обязательное дерево [Природа], но зато у меня есть приятный бонус [Призыв +2]. Что это значит?

ОП навык дерева [Природа]

[Вызов духа зверя] - Вы можете найти духа зверя и, если вы сможете с ним взаимодействовать, вы можете заключить с ним контракт. С этого момента вы можете призвать существо этого типа, которое будет подчиняться вам до тех пор, пока вы его не отзовёте или пока существо не умрет. Одновременно можно призвать только одно существо.

[Призыв +2] позволяет иметь одновременно три активных призыва, связанных с тремя разными духами.

Я не совсем понимаю, как это работает, но из справочной информации я понял, что... Я должен найти духа зверя. Если я смогу взаимодействовать с этим зверем, то я должен убедить его или обмануть, в зависимости от того, что больше соответствует шансу на успех. Если я заключу контракт, то я смогу призвать этого зверя во плоти. Я могу активировать три призыва одновременно, но для этого мне нужно иметь контракты с тремя духами. Я могу иметь контракт хоть с двадцатью духами, но призвать я смогу только три на мой выбор. Призванное существо - это тело, созданное магией природы, но сознание - это тот дух, с которым заключен контракт. То есть, если существо умирает, то умирает тело, но память, навыки и уровни прокачки духа остаются. Но... Если я отменю призыв, то смогу вызвать его снова через час, если призыв умрёт, то я смогу вызвать его снова через трое суток. Существует понятие шока от смерти, когда дух немного не в себе после смерти.

Время существования призыва не ограничено, но при длительных сроках тело нужно кормить и поить, как обычное животное этого типа. Мана, которая затрачивается на призыв, зависит от призванного существа, его уровня, ранга и редкости. При этом эти затраты фиксируются на момент первого призыва и больше не увеличиваются с прокачкой существующего духа. Как я понял, призвать комара не будет стоить ничего, а какого-либо дракона - очень затратно. Хотя... если найти дракона первого уровня обычной редкости и вырастить его до легендарного дракона невероятного уровня, то... Интересно, бывают ли драконы обычной редкости первого уровня? В целом, это сложная тема, но судя по тому, что это ОП навык, он очень мощный, а так как у меня был читерский бонус расы... я решил первые 27 уровней развивать эту ветку и не отвлекаться.

Вам, наверное, не совсем понятно, зачем я так подробно рассказываю. Ведь это история о моей реинкарнации, а я тут про игру вам рассказываю, да еще и в деталях. Забегая вперед, хочу сказать, что я так подробно описываю игровые моменты моей прошлой жизни не без причины. Спустя много лет после того случая я вдруг понял, что всё в моей жизни связано: мой бизнес и спорт, авария и увлечения аниме, и самая большая связь у меня с этой игрой. Я реинкарнировал в неидеальном мире, но если бы не эта игра "Идеальный мир XXII", я бы не достиг тех высот, которых достиг. Кто-то называл меня Великим бедствием трех континентов, а кто-то - Величайшим мудрецом и защитником трех континентов.

Ладно, не буду дальше подробно описывать свои приключения в игре, как я находил друзей, как я стал одним из топовых игроков пре-альфа теста "Идеального Мира XXII". Это все довольно обычно и не очень интересно. Скажу только, что дерево природы подвело меня. Я первым делом прокачал его полностью и всю игру надеялся найти хоть одного духа, хоть самого завалящего комара. Я даже обещал огромные деньги за информацию о любом духе, но так ничего и не получил.

Да, я неплохо наносил урон, хоть и меньше, чем маг огня. Я неплохо исцелял товарищей, хоть и меньше, чем маг Света. Я научился делать таблетки из растений, которые помогали тем, что на сутки могли увеличить множители или увеличить сами статы, а также была одна таблетка, которая на сутки увеличивала вдвое весь получаемый опыт. Правда, собрать ресурсы для этой таблетки поначалу было очень сложно. По понедельникам вся наша гильдия весь день фармила ресурсы для того, чтобы получить 60 таблеток. Сорок две таблетки доставались в качестве запаса на остальные шесть дней для членов моего отряда проходчиков и восемнадцать разыгрывались в лотерею между остальными членами клана. Это было справедливо, так как такая таблетка стоила на аукционе таких денег, что счастливицы предпочитали их продать, а не быстрее качаться. На их уровне такие деньги не нафармить и за месяц.

Самое смешное, что из-за того, что все игроки знали, что я ищу духа для заключения контракта и не могу найти его, а также из-за того, что в дереве навыков [Природа] было довольно много "бесполезных" навыков, которыми никто не хотел играть девушками лисами... Точнее никто не хотел играть моим деревом [Природа]. Я был монополистом и благодаря этому был в лучшем клане и был членом первого на сервере отряда, который добился всех достижений. Благодаря таблеткам весь наш отряд прокачал 81-й уровень, мы бесчисленное количество времени экспериментировали со сменой деревьев навыков и сбросом талантов. В принципе, 81-й уровень был достигнут ради полной прокачки трех веток.

У меня вторым деревом была [Общая защита], а третьим - [Общая поддержка]. По сути, это дерево довольно бесполезно, если рассматривать навыки по отдельности... Особенно учитывая, что у него есть ограничения и его нельзя взять первым и вторым деревом. Но его ОП навык имеет такое описание: [Пассивный навык. Все благотворные, целительные и защитные навыки имеют множитель два и оказывают действие на всех членов отряда.] ВСЕ!!! Это чит!!! Вы понимаете, насколько мощны ОП навыки? Не поняли? Тогда объясняю.

Допустим, малое исцеление первого тира из дерева природы или света исцеляет одну цель на тысячу единиц, каст занимает одну секунду и тратит двести маны. В отряде семь человек. Надо подлечить каждого на тысячу. Это займет 7 секунд, и я потрачу тысячу четыреста маны. Имея же ОП навык из дерева Общей поддержки, за одну секунду и за двести маны я исцелю всех семерых на две тысячи очков. Таким образом, я, не будучи профильным целителем, исцеляю группу эффективней, чем маг с деревом [Свет] или [Жизнь] без дерева [Общая поддержка].

Возвращаясь к повествованию, наш отряд сутками добывал, крафтил шмот и артефакты и в итоге на нашем 81-ом уровне решил бросить финальному, на тот момент, боссу, рассчитанному на три отряда людей 90-го уровня.

И вот, наконец, настал тот день, когда наш отряд собрался и пошел в последний рейд. Возможно, это был счастливый день, или, может быть, он был полон неудач и разочарований. Но мы старались и боролись до конца, и, возможно, именно поэтому мы смогли достичь такого успеха.