

Утром Оуян Шо через свой Сиафон зашел на официальный сайт "Земли Онлайн". Для начала он исследовал форум. Сообщений было не особо много и большинство из них являлись жалобами на стоимость игровой капсулы.

Человек по имени Гун Чэнши создал пост под названием "Плюсы и минусы пути Частного Авантюриста и пути Строительства Королевства", который привлек внимание Оуян Шо.

В сообщении были использованы только ограниченные игровые данные и предыдущий игровой опыт. Гун Чэнши отметил, что путь Лорда требовал от игроков быть умелыми в управлении территорией и ресурсами, в тоже время необходимо было постоянно инвестировать средства. Он не рекомендовал этот путь для рядового игрока. Было слишком легко потерять деньги, не имея поддержки, если территория будет захвачена.

Увидев такой меткий прогноз, Оуян Шо заподозрил, что Гун Чэнши, скорее всего, был бета-тестером. Он записал идентификационный номер Гун Чэнши, затем покинул форум и направился прямо в зону магазина, чтобы купить игровую капсулу.

Капсула имела различные модели, соответствующие разному росту и весу, которые необходимо было подобрать под себя. Он быстро завершил оплату онлайн, и ему сказали, что новая игровая капсула будет доставлена сегодня после полудня.

Это же не какая-то легкая новела, где ГГ пришлось бы ждать в длинной очереди под жарким солнцем, чтобы купить игру. Нет, это определено было в прошлом. В течение уже более чем ста лет практически все покупки совершались онлайн.

В 3 часа дня зазвонил домофон - приехала доставка. Весь корпус капсулы был серебристо-серого цвета, она была красиво оформлена - изящная и современная. Под руководством Оуян Шо грузчики быстро подняли капсулу наверх и установили в его спальне.

Сунь Сяюэ была немного удивлена, когда увидела приезд доставки на следующий день после их заселения, но не особо. В конце концов в нынешнее время было бесчисленное множество виртуальных игр. Поэтому приобретение игровой капсулы было вполне обычным делом.

На следующий день наступил Новый Год. Оуян Шо провел весь день, играя с Бин'эр. Сяюэ тоже присоединилась, что привело Бин'эр в безумный восторг!

На самом деле Оуян Шо обычно был довольно строг с Бин'эр, особенно во время ее учебы. В конце концов, независимо от эпохи, знания всегда останутся самым важным.

Причина того, что Оуян Шо так сильно баловал Бин'эр после своего перерождения, крылась в том, что у него почти не будет времени для нее, когда он начнет играть. На ранних стадиях игры придется вложить много времени, чтобы заложить основы. Но сейчас все еще был праздник, и он мог провести свой день с ней.

* * *

1 января, 2190 года, 8 вечера. Тысячи игроков с нетерпением ждали официального запуска "Земли Онлайн". Оуян Шо открыл свою игровую капсулу и увидел, что она заполнена полутвердым гелем с углублением в форме человеческого тела в середине. После того как он улегся в нее, произошла стабилизация давления и капсула с легким шипением герметично закрылась.

День!

Разрешение на подключение киберсвязи?

Из компьютера прозвучал красивый голос.

- Разрешение предоставлено!

Он немедленно подтвердил.

Соединение установлено. Найдена персональная идентификационная информация пользователя. Привязать ваши идентификационные данные?

- Привязать!

Через секунду Оуян Шо почувствовал легкий укол.

День!

Анализ персональной ДНК завершен и соответствует вашей личной информации. Разрешаете открыть питательный канал для поддержания организма во время длительных онлайн сессий?

- Открыть!

Через мгновение трубка с питательным раствором вонзилась в левую руку. Компьютер будет постоянно следить за его состоянием, и если его тело проявит признаки голода, начнет рационально передавать питательные вещества, чтобы поддерживать его живым и здоровым.

Питательный канал открыт. Игровая кабина полноценно функционирует. Пользователь желает войти в игру?

- Да!

Мгновение спустя он ощутил, что несется вперед, и разум Оуян Шо покинул его тело, непроизвольно засасываемый многоцветным водоворотом перед ним.

Когда он открыл глаза, Оуян Шо огляделся и обнаружил, что оказался в беседке под открытым небом без стен и крыши. Вокруг него висел только легкий туман, он словно попал в какую-то сказочную страну.

Перед Оуян Шо стояла очень красивая молодая женщина. У нее было утонченное лицо и изгибы во всех местах, необходимых, чтобы заставить его сердце усиленно биться. Вокруг нее плавно развивались ленты, придавая ей холодный и таинственный вид. Она была просто пределом человеческого воображения для претворенного в жизнь игрового аватара.

Легенда гласит, что 80 % игроков мужского пола попали в плен к красоте ее алого платья. Даже после перерождения Оуян Шо все еще потребовалось целых 10 секунд, чтобы перестать замороженно глазеть. Он знал, что на самом деле эта фея была сетевым воплощением Скайнета - Гайей. Он мог смотреть только издалека!

- Добро пожаловать в "Землю Онлайн". Пожалуйста, назовите своего персонажа. Имена могут состоять только из китайских иероглифов. Никакие символы или любые другие странные знаки не допускаются, использование оскорбительных слов или терминов запрещено.

Слова с ее красных губ были слаще меда, невероятно пленительны...

- Циюэ Уи!

Оуян Шо ответил немедленно, решив не использовать свой ник из прошлого, а взять новое имя. Это поэтическое имя, которое было частью известной военной поэмы, для личности, чья жизнь будет проходить на поле боя, было весьма подходящим, хе-хе!

Системное уведомление: ваше имя удовлетворяет правилам; ранее не использовалось. Вы успешно назвали своего персонажа! Пожалуйста, выберите режим игры: путь Авантюриста или путь Лорда. Вы можете выбрать только один режим.

- Выбрать путь Лорда, - сказал Оуян Шо без колебаний. В прошлом он выбрал путь Авантюриста, но на этот раз все будет по-другому. Через год правительство раскроет Соглашение и расскажет, что именно строительство Королевства было главной сутью игры. Представители главных сил все выбрали путь Лорда.

Особое предупреждение: кроме как во время войны лорды не имеют права покидать свои территории. Чтобы компенсировать это, игроки могут изучить одну из специализаций

авантюриста в качестве суб-специальности.

"Лорды не могут покинуть свои территории" - это ограничение было только для основной системы, которая также называлась главной картой. Карты боя, конечно, не имели таких ограничений, и Лорды могли свободно перемещаться внутри них.

Путь Авантюриста был разделен на боевую и рабочую специализации, каждый игрок мог выбрать только одну из двух. Классы для Китайского региона были следующие: Стратег, Генерал, Рыцарь-эксперт, Алхимик, Целитель и Судебный пристав - всего шесть профессий.

Боевая специализация не предоставляла возможности дальнейшего продвижения по службе, однако игроки могли свободно выбирать свой метод развития и оружие. К примеру у специализации Рыцаря-эксперта был доступ к девяти видам оружия ближнего боя: кинжал, меч, кнут, булава, тонфа, ручной топорик, короткий шест, боевой молот и моргенштерн, а также девяти единицам оружия для боя на средней дистанции: широкий меч, пика, шест, топор, трезубец, секира, шуангоу, копьё и алебарда - в общей сложности восемнадцать видов оружия.

Однако, если бы Рыцарь-эксперт, использующий меч, не знал ни одной техники меча, он был бы весьма малоэффективен.

Рабочая специализация включала обычные профессии из всех слоев общества. Важнейшими из них были Кузнецы, Портные, Врачи, Архитекторы, Животноводы, Рыбаки, Фермеры, Ветеринары, Виноделы, Повара, Плотники, Каменщики, Судостроители и другие.

Небоевые классы не имели уровней персонажа, только уровни навыков. Мирные жители также не теряли опыт после смерти. Это было специально сделано для защиты этих игроков.

- Выбрать класс Генерала, - именно этот класс он выбрал в прошлой жизни, так что он был ему хорошо знаком.

[Системное уведомление: Специализация подтверждена, сгенерированы характеристики персонажа. Пожалуйста, посмотрите!]

Оуян Шо открыл панель статистики, чтобы изучить свои личные характеристики.

Имя: Циюэ Уи

Звание: Нет

Территория: Нет

Заслуги: 0/100

Титул: Нет

Статус: Гражданский

Специализация: Генерал (суб-специальность)

Уровень: 1 (0/100)

Слава: Неизвестен (0/100)

Талант: не открыт

Врожденные Способности: Начальные значения генерируются случайным образом, максимум 20 баллов, минимум 5 баллов для одной характеристики.

Уведомление: Врожденные способности не могут быть увеличены с помощью очков поднятия уровня. Их можно увеличить только с помощью специальных пилюль или методов культивирования.

Телосложение: 18 - влияет на прочность и выживаемость персонажа, способность адаптироваться к окружающей среде и способность накапливать Ци.

Понимание: 20 - влияет на скорость и глубину изучения методов культивирования.

Удача: 5 - влияет на частоту случайных выпадений награды и шансы проигрыша.

Очарование: 8 - влияет на первое впечатление у NPC, а также трудность взаимодействия с ними.

Развиваемые Качества: статистика каждого персонажа начинается с 5 начальных очков. Каждый уровень дает два очка для свободного распределения. Через каждые пять уровней каждая характеристика увеличивается на 1. Наивысшее возможное значение характеристики составляет 100 очков.

Командование: 5 - оказывает непосредственное влияние на эффективность на поле боя, на количество войск, которыми можно командовать, на сложность вербовки солдат и на время реагирования войск на поле боя.

Сила: 5 - оказывает непосредственное влияние на силу определенной атаки. Влияет на вероятность критических ударов, парирования, а также на то, насколько репутация игрока увеличивается при победе.

Интеллект: 5 - оказывает непосредственное влияние на продолжительность баффов / контроля толпы, а также поле зрения войск. Также влияет на создание оружия и время его изготовления.

Политика: 5 - оказывает непосредственное влияние на курс на территориальных рынках и фермерских хозяйствах. Также влияет на успех дипломатических переговоров.

Свободные очки характеристик: 2

Методы развития: Нет

Навыки: Базовое Собирательство, Базовая Дипломатия, Базовый Навык Владения Оружием

Снаряжение: Нет

Врожденные способности у Оуян Шо были сильно смещены. Телосложение и Понимание были почти максимальными, в то время как Удача и Очарование не дотягивали даже до средних значений. Высокие значения Телосложения и Понимания сильно помогут в освоении методов развития. Но с низким Очарованием и Удачей он, вероятно, будет весьма неудачлив, и будет сложно запустать приключения.

Что до древа навыков, то Базовое Собирательство было общей техникой, доступной всем игрокам. Базовая Дипломатия - основная техника Лордов, а Базовый Навык Владения Оружием являлся общей техникой для Генералов.

Не существует каких-либо очков, которые можно было бы вложить в навыки. Но существует уровень мастерства, который можно увеличить путем многократного использования навыков. Необходим определенный уровень мастерства в навыке, чтобы он повысился до следующего уровня.

Что касается развиваемых качеств, Оуян Шо решил вложить свободные очки в Командование и Политику. Так как он был Лордом, Командование и Политика были его двумя самыми важными навыками.

Системное уведомление: Пожалуйста, выберите место своего рождения. Вы можете выбрать "случайное" или указать приблизительное местоположение. При выборе случайного есть шанс запустить приключение, но это также высокий риск. Игроки, пожалуйста, выбирайте внимательно.

Выбор места рождения был скрытой ловушкой в системе. Многие игроки, видя шанс приключения, выбрали бы "случайное" с горящими глазами. У них была мечта о том, чтобы родиться в пещере, получить таинственные силы, выйти оттуда с большим преимуществом и заправлять игрой.

Но гораздо больше шансов было, что они вступят в игру в логове тигра и тут же быстро умрут бесславной смертью. Менее, чем 0.01% игроков получили "счастливую встречу" или что-то подобное от запуска системы приключений, и даже так, большинство приключений были весьма посредственными.

"Выбор приблизительного местоположения" был на самом деле скрытой наградой для проницательного игрока. Игроки-Лорды могли делать свой выбор на основе своего плана развития, выбирая область, подходящую для них. Авантюристы могли быть непосредственно направлены в район рядом с системным Имперским городом, избегая проблемы с тем, чтобы добираться до одного из них.

- Указать приблизительное местоположение.

Прекрасная маленькая фея взмахнула рукой и появилась миниатюрная версия 3D-карты Китая. Общая картина ничем не отличалась от реальности, за исключением того, что она была в 10 раз больше.

В этом Китае не было подробного описания частей государства, и он не использовал династии в качестве отправных точек. Вместо этого игра объединяла пять тысяч лет Китайской истории, были выбраны девять разных древних городов в качестве Имперских столиц. Это были: Цзинду, Сяньян, Чэнду, Дали, Лоян, Чанъань, Сяньян, Цзянье и Цюаньчжоу.

За пределами Имперских столиц кругом была дикая местность, занятая животными, бандитами, варварами и беженцами, ожидающими искателей приключений, которые исследуют эту местность. Точно так же, Лорды должны были строить свои владения в дикой местности. Необходимость преодолеть множество препятствий, чтобы создать свою территорию, не была преувеличением!

Оуян Шо выбрал территорию в южной части Гуанси недалеко от Вьетнама, близко к берегу. Что касается конкретного места, то он узнает это только после входа в игру и изучения местности.

Системное уведомление: Ваше место рождения было выбрано! Хотите начать Квест Строительства Деревни?

Специальное уведомление: Квест Строительства Деревни уникален для Лордов. Если это начальное задание провалено, игрок потеряет квалификацию для строительства деревни и сможет играть только как Авантюрист. Это необязательный квест. Игроки могут отказаться и войти в игру, чтобы найти свой Талисман Создания Деревни.

- Начать квест!

Талисман Создания Деревни был первой трудностью, с которой столкнутся Лорды. Деревни были разделены на четыре ранга: бронза, железо, серебро и золото. 80% стартовых деревень были бронзового ранга, около 20% железного, меньше 0.1% серебряного, и во всем Китае был только один золотой Талисман Создания Деревни.

Оуян Шо знал, что у представителей основных сил Китая были игровые капсулы специального издания, предоставленные Правительством.

Это специальное издание имело одно преимущество: они могли обойти Квест Строительства Деревни и сразу получить Талисман Создания Деревни серебряного ранга. Это стало результатом компромисса между Правительством и этими силами.

И чтобы в будущем сбалансировать эту привилегию, у Гайи был один единственный золотой Талисман Создания Деревни, скрытый в квесте Строительства Деревни, который должен был быть обнаружен игроком.

Редактор: Larsa.

<http://tl.rulate.ru/book/96714/323910>