

Как только на часах пробила полночь, Лиз вошла в Everlast Online (ELO). Подождавшая комната вокруг нее исчезла в ничто, заменена захватывающим видом звездного неба над живописной планетой, увешанной многообразными цветными биомами, как яркими, так и умеренными.

Мир Гладраш разворачивался перед глазами Лиз, пленяя ее своей красотой. Однако ее замешательство быстро нарушили серия приглашений:

[Добро пожаловать в Everlast Online]

[Начать свое путешествие?]

[]

Без колебаний Лиз выбрала "Y", иницируя свое путешествие в виртуальный мир. Мгновенно перед ней появились два экрана, предлагающие выбор между двумя вариантами:

[Пользовательский персонаж] [Случайный персонаж]

Чувствуя себя несколько растерянной, Лиз запросила дополнительную информацию о своих вариантах, и система оперативно предоставила разъяснения. Решение между пользовательским и случайным персонажем касалось только выбора расы, а не класса. Пользовательская настройка персонажа позволяла игрокам просматривать распределение статистики, атрибуты и взвешивать плюсы и минусы. Кроме того, это предоставляло больший контроль над внешностью, хотя и в пределах внешности игрока в реальной жизни, чтобы предотвратить анонимность. В отличие от этого, случайный персонаж был выбран для игрока, а его характеристики оставались невидимыми до входа в игру, предлагая элемент неожиданности в отношении атрибутов и внешности.

Хотя настройка собственного персонажа казалась выгодной с точки зрения информированного выбора, выбор случайного персонажа имел свои преимущества. Это предоставляло возможность играть за расу, недоступную для пользовательских персонажей, что потенциально могло предложить уникальные характеристики, распределение статистики и особый навык расы.

В Everlast Online игроки начинали с двумя навыками: навыком расы и навыком класса. В то время как навыки класса были predeterminedены на основе выбранного класса игрока, навыки расы варьировались и могли предоставить неожиданные преимущества. Помимо начальных навыков, игроки могли повышать уровень своих классов, чтобы разблокировать дополнительные способности и эволюционировать их в различные подклассы, открывая огромный ассортимент игровых возможностей, как продемонстрировали бета-тестеры.

Однако игроки также получали еще один навык: навык расы; он был полностью случайным и зависел от расы игрока. Получение дополнительных навыков расы основывалось на удачных встречах или предметах, поэтому каждый навык расы имел огромное значение; выбор случайной расы открывал возможность получения совершенно нового и неизвестного навыка.

"Ну что же," пробормотала Лиз, поскольку она не имела возможности узнать много о ELO из-за постоянной занятости на работе.

[Выбран случайный персонаж]

[Генерируется случайный навык расы]

[Выберите класс]

[Воин] [Охотник] [Маг] [Целитель]

Лизу потребовалось гораздо меньше времени, чтобы определиться с выбором класса. Она всегда любила фантастические истории, но наиболее увлекали ее рассказы о магии и мистицизме; сказания о чародействе и волшебниках.

"Пожалуй, маг, пожалуйста," сказала она, обращаясь к невидимому собеседнику.

После выбора класса последним этапом создания персонажа было:

[Выберите псевдоним]

"Хмм..." Лиз задумалась некоторое время, прежде чем решила остановиться на простом варианте. "Дымок".

Это имя было простым и основывалось на пепельном цвете волос Элизабет, чертах, которыми отличалась вся семья Грей, что было довольно необычно для современной эпохи. Это был прозвище, которым ее друзья называли ее в школе, прежде чем она ушла.

[Добро пожаловать в Everlast Online]

[Пожалуйста, наслаждайтесь пребыванием в Гладраш]

Лиз начала спускаться, замечая, что механический голос системы был заменен чувственным голосом зрелой и соблазнительной женщины. Когда Лиз падала, она увидела красивую и почти обнаженную женщину, улыбающуюся ей.

У женщины были длинные зеленые волосы, больше напоминающие лианы, чем настоящие волосы, ее глаза были поразительного золотистого цвета, а ее тело было идеально пропорциональным. Все ее тело было на виду, за исключением интимных мест, которые были прикрыты листьями, как в старых преданиях о Еве из Библии.

"Гайя..." пробормотала Лиз, понимая, кто перед ней, и чувствуя, как ее сердцебиение учащается при виде ее.

Лиз вскоре почувствовала, что ее сознание начинает угасать, и тьма окутывает ее зрение. Когда она снова пришла в себя, Лиз обнаружила, что окружена изогнутыми и извилистыми деревьями, лесом, полным густого тумана.

"Что за..." пробормотала она, поднимаясь на ноги и замечая, что её тело ощущается ненормально. "Я думала, что начну в деревне для новичков?"

Лиз больше всего была поражена своим стартовым местоположением, но момент спустя она вспомнила, что нужно проверить свой статус, решив, что это может помочь ей понять, не только почему она здесь, но и почему её тело ощущается так ненормально.

[Предупреждение: Игрок выбрал <Монстр> Расу]

[Игрок начнет в родной среде]

[Вы вошли в <Жуткий Лес (F-ранг)>]

"Итак, моя раса привела к странному стартовому месту," сказала Лиз, читая сообщение. "По крайней мере, это самый низкий ранг. Должно быть в основном безопасно."

"Думаю, мне стоит посмотреть на свой статус."

Имя: [Смоки]

Раса: [Брошенная Кукла] (Атрибуты) ↓

Класс: [Маг (1)]

Титул: <Нет>

Репутация: 0

Характеристики: [СИЛ: 3] [ВЫН: 2] [ЛОВ: 8] [ИНТ: 12]

Навыки: [Вудуист (S)] [Магический Болт (1) (F)]

[Инвентарь] ↓ [Меню Экипировки] ↓

[Игровой Аукцион] ↓ [Конвертация Валюты] ↓

Лиз обнаружила, что её статы довольно несбалансированы, и она никогда не слышала о расе "брошенная кукла".

Возможно, я первая, подумала она, Хотя я знаю очень мало, чтобы начать.

Лиз решила посмотреть на атрибуты своей расы перед всем остальным.

[Нежить: Подвладение Предмета]: <+Уязвимость к Световому Элементу> <+Сопротивление Темному Элементу> <+Симпатия к Темному Элементу> <+Симпатия к Нежити>

[Кукла для Игр]: <Доспехи/Предметы Одежды будут непосредственно применяться к модели персонажа> <Все бонусы к статам остаются прежними> <Некоторые исключения>

[Анатомия Куклы]: <Тело без суставов> <Тело без важных точек>

Лиз увидела свои атрибуты как положительные, очевидно, что уязвимость к свету была неприятной для неё, но помимо этого, это выглядело невероятно хорошо.

Но помимо этого, как её защита, так и атакующие способности, когда речь идет об атаках темного элемента, увеличивались на 50%. Это одно только было значительным преимуществом, которое в основном затмило её уязвимость к свету, что означало, что она получает на 50% больше урона и наносит на 50% меньше урона световыми атаками. Симпатия к нежити, предположительно, делала легче получение репутации в сообществах нежити, а также давала ей улучшенную регенерацию (хоть и несильно).

Второй атрибут, казался в основном косметическим, поэтому она не особо обращала на него внимание. Она игнорировала стратегическое преимущество того, что оппонент не может надлежащим образом видеть ваше снаряжение, но она вскоре узнала о преимуществе, которое это ей дало.

Последний атрибут был тем, на который Лиз была больше всего взволнована. В ELO у вас был

показатель здоровья, но если бы вы потеряли, скажем, голову, ваше общее здоровье было бы несущественно, так как вы мгновенно умирали бы. Теперь же, поскольку ей не хватает важных точек, это означает, что её общее здоровье определяет, когда она умирает, это было огромным преимуществом. Кроме того, хоть и менее полезно, отсутствие у неё суставов могло открыть непредсказуемый стиль боя, который труднее защититься или атаковать.

Лиз была довольна своей расой, теперь всё, что осталось, были её навыки. Понимание, что они делают, было важно для того, как она будет продолжать, особенно случайный расовый навык.

[Магический Болт (1) (F): Запуск единичного мана-болта в цель. Урон масштабируется с уровнем и статом ИНТ]

"Довольно просто, примерно то, что я и ожидала," пробормотала она, понимая, что начальный классовый навык, очевидно, был бы довольно непримечательным. Следующий навык был намного другим.

Это был первый раз, когда она взглянула на свой расовый навык, первый раз, когда она заметила, что он был S-ранга, самого высокого ранга, который обычно можно получить.

"Я, наверное, использовала всю свою удачу на то, чтобы получить этот навык..." пробормотала Лиз, прежде чем открыть описание навыка.

[Вудуист (S): 1- Весь урон, полученный игроком, будет передаваться подчиненным NPC(ам), применяются некоторые исключения (пассив). 2- Игрок может разрешить подчиненным NPC(ам) использовать совместимые навыки, принадлежащие игроку, за повышенную стоимость навыка от игрока (активно)]

"Урон... Передача..." пробормотала Лиз, потенциал такого навыка был удивительным. Единственное, что было,

Но навыки типа призыва - самые худшие. подумала она.

Иногда Лиз видела обсуждения от бета-тестеров о ELO, просто потому что, хотя она никогда бы не смогла поиграть в него, Лиз обожала фэнтези, и ELO был по-настоящему революционным. Классы типа подчиненных часто обсуждались; это был продвинутый тип класса, который позволял игроку сражаться с помощью подчиненных вместо себя, единственная проблема в том, что они были отстой.

Все навыки имели невероятно низкие пределы для максимального призыва, и часто они были довольно слабыми, требуя своих собственных ресурсов, чтобы увеличить свою силу. В целом, это практически никогда не стоило усилий.

Был один пример, бета-тестер, известная под именем Энни, просто, на самом деле, которая разблокировала класс [Призыватель Духов]. Как и другие классы призыва, он был довольно слабым, ей пришлось провести большую часть времени в бета-версии, укрепляя свои призывы, но в конце концов она действительно стала одним из сильнейших игроков в бета-версии, хотя у неё оставалась всего неделя.

"Что-то, чего стоит достичь, я думаю." Засмеялась Лиз. Энни раскрыла детали класса, и её было бы сложно получить, но с навыком [Вудуист], Лиз могла компенсировать один из самых больших недостатков класса типа подчиненных: Направленность на призывателя.

Даже на этом этапе Лиз не знала, насколько она была удачлива.

Чтобы получить только расу [Брошенная Кукла], был шанс 1 к 10 тысячам.

Кроме того, чтобы получить S-ранговый расовый навык, шансы составляли 1 к миллиону. И для [Вудуиста], одного из лучших S-ранговых навыков [Брошенной Куклы], шансов её получить было 1 к 10 миллионам.

Ей буквально удалось противостоять шансам в отношении её расового навыка, можно сказать, что она была самым удачливым игроком в игре на данный момент.

Лиз беспокоилась, что её продолжительное исследование приведет к приближению монстра, но обнаружила, что очистка, в которой она находилась, действовала как безопасная зона, пока она не уйдет, поэтому она продолжала осматривать себя.

В её инвентаре был всего один предмет:

[Посох Новичка Мага (F)]

[Посох для начинающих магов. Увеличивает магический урон на 1%]

"Довольно слабо," пробормотала Лиз, но она уже слышала о начальном снаряжении. Оно предлагало очень мало, если вообще какие-либо бонусы, и выдавалось каждому игроку в начале.

Воины и охотники хотя бы получали наносящие урон предметы, но для магов, чей урон приходил исключительно от заклинаний, их начальный предмет вообще ничего не делал.

Не было ничего больше в ее инвентаре, поэтому она быстро закрыла его после того, как снарядила посох и увидела, что он появился у нее в руках.

Последняя вкладка, которую она открыла, была вкладка [Экипировка]. Когда она это сделала в первый раз, она увидела свою собственную модель персонажа перед собой.

Изображение перед ней было довольно грубым. Черные пуговицы там, где должны были быть глаза, и черная линия стежки, образующая постоянную улыбку как рот. Ее кожа и тело выглядели как мешки из картошки, сшитые вместе, и вместо волос у нее были серые лоскутки, свисающие до нижней части спины. Вместо пальцев это было не столько рука, сколько длинная полоса набитой ткани, которая заканчивалась, и из нее выходило 5 более мелких частей, а ноги даже этого не получили, а ткань ноги просто заканчивалась в легкой изгиб.

По правде говоря, Лиз почувствовала, что она больше походила на страшилище, чем на детскую куклу.

Она действительно походила на увеличенную детскую игрушку для деревенского ребенка, тряпичную куклу, изготовленную из самых простых материалов.

"Страшно... Мне нравится," пробормотала Лиз сама себе, наблюдая в ужасном восторге, как стежки открывались и закрывались, когда она говорила, открывая пустоту вместо рта.

Меню оборудования показало набор коробок с обеих сторон изображения персонажа, а также еще несколько в других местах. 5 коробок для брони: шляпа, грудь, штаны, обувь и перчатки. Еще 5 на другой стороне для ванити. Любые предметы, помещенные сюда, потеряют бонусы, которые они предоставляют, и просто будут для внешнего вида. Кроме того, было 2 слота для оружия: основной и вспомогательный, основной был занят [Посохом начинающего мага]. Затем

последние 4 коробки были для аксессуаров, снова 4 для ванили: 2 кольца, 1 ожерелье и пара сережек.

Это было довольно запутанно, и только 5 основных слотов для брони и слот для оружия были заняты всем, кроме бесполезных начальных предметов, которые предоставляли совсем немного бонусов.

"Ну, это все тогда," - сказала Лиз, закрывая свои меню и покидая безопасную зону, в которой она появилась.

Туман быстро окутал ее, и она начала пробираться через лес, делая то, что делают большинство, когда начинают игру RPG: убивают мобов.

Сначала ей было довольно трудно двигаться, она упала несколько раз, поскольку ее новое безсуставное тело было не самым удобным для ходьбы, даже с ее шлемом, который предоставлял самую низкую степень погружения среди всех устройств, способных к виртуальной реальности.

Она скоро восстановила равновесие и могла ходить нормально, держа посох в руке и направляясь сквозь лес, в поисках монстров для охоты.

Прошло некоторое время, прежде чем она встретила каких-либо монстров для охоты, но когда она это сделала, то увидела зомби медленно прогуливающегося среди деревьев. Она быстро использовала [Мана-болт] и увидела, как кусок его полосы здоровья уменьшился, ее полоса маны уменьшилась в то же время. Когда она попала зомби, он вздрогнул и повернулся, чтобы посмотреть на нее с рычанием, она привлекла его 'аггро'.

Понадобилось всего еще 2 [Мана-болта], прежде чем она убила монстра.

"Ура!" - закричала Лиз, почти забыв, зачем она вообще здесь, наслаждаясь игрой, "Хотя это мой первый враг за почти 2 часа. Другие, вероятно, уже впереди. Мне нужно ускориться".

Лиз всегда верила в 'Кто рано встает, тому и Бог подает' и знала, что если отстанет, она станет пешкой в этой игре, где ее продолжение игры станет невыгодным.

Так что она убивала каждого монстра поочередно, игнорируя тех, с кем она не могла справиться, таких как тренды и волки, которых она иногда встречала. Вместо этого она убивала только зомби и скелетов, которые были достаточно слабы, чтобы ее убить всего за 2-3 [Мана-болта].

К моменту, когда наступил третий час, Лиз достигла 3 уровня и получила 6 очков характеристик на свое усмотрение. (Примечание автора: 3 за уровень)

В конечном итоге она решила сосредоточиться на своем интеллекте и ловкости как на характеристиках, в которых она уже имела бонусы. В итоге ее характеристики составили 11 ЛОВ и 15 ИНТ.

Когда она шла сквозь туман, она заметила, что он начал истончаться, поэтому она пошла в этом направлении.

Это выход из страшного леса? - подумала она, направляясь к месту, где могла лучше видеть.

Когда она туда добралась, это точно не оказался конец леса. Перед ней была поляна, где

находились лестницы, спускающиеся под землю, охраняемые двумя скелетами.

Два монстра заметили ее и начали шататься к своему врагу, к счастью, Лиз была готова ко всему и быстро отстрелялась несколькими стрелами и сделала быструю работу из двух потенциальных охранников. Больше явных опасностей не было, и Лиз подошла ближе к лестницам, обнаружив, что системное сообщение появилось в момент ее подхода.

[Забытый склеп (Неочищенный)]

[Подземелье ранга F]

Подземелье! - воскликнула Лиз, очевидно зная, что она нашла нечто невероятно полезное, даже если оно было только ранга F, - Это поможет мне догнать! И, может быть, я смогу найти какое-нибудь сокровище, чтобы продать Пайперу.

Конвертация валют работала в обе стороны, так что если она найдет редкую вещь и выставит ее на аукционе, она сможет получить большую сумму. Тем более сейчас, когда игроки отчаянно стремились получить преимущество перед друг другом.

В путь к приключениям! - радостно закричала Лиз, спускаясь в подземелье, надеясь, не зная, что скоро получит еще одно благословение удачи, обретая золото и начиная свое восхождение к звездности внутри Гладраша.

<http://tl.rulate.ru/book/99173/3677583>