



"Манчкин (СИ)"

Читайте больше **БЕСПЛАТНОЙ** литературы
в онлайн-библиотеке
mir-knigi.org

Наконец-то все дела сделаны, все подготовлено, и я практически реализовал свой ПЛАН. Осталось всего 5 минут и начнется новый этап. Ах, да, забыл представится. Меня зовут Артем. Студент факультета прикладной математики. Не знаю, зачем я именно эту специальность выбрал, но об этом решении я пожалел на втором курсе. Но из-за того, что успел поступить на бюджет, не решился менять на что-то другое. Там то платить пришлось бы точно. А за год из моей головы изрядная часть знаний просто испарилась и повторное бесплатное обучение мне не светило. Да и деньги мне самому нужны были.

А все почему? Моя страсть была игры. Я всегда играл много, часто не обращая внимание на все остальное. Из-за этого увлечения я с трудом удерживался в университете на грани вылета. Но бросить это дело не мог. Да и не хотел.

Как итог, заработанный гастрит из-за неправильного питания. А что еще хуже, в один из дней я просто потерял сознание во время боя с одним из боссов. И это во время большого рейда! Очнулся в больнице в окружении врачей и родителей. Первые говорили много умных слов по поводу моего диагноза, а вторые очень переживали, попутно ругая меня за игры.

Через неделю меня выпустили, назначив постоянные легкие тренировки, что бы не было застоев в кровеносной системе. А родители попытались вообще запретить находится в виртуальной капсуле. Но меня это не остановило и через месяц я снова попал в больницу от аварийного сигнала.

В этот раз давили на меня еще сильнее, но даже не пытались меня понять. В играх я мог быть кем угодно. Воином, магом, купцом, правителем, космическим десантником. Управлять гигантской империей или выращивать что-то на ферме. Много разнообразия, много разных возможностей. Но нет, закончи университет, найди работу и живи. А если ничего не нравится? Да и работу с моими знаниями еще попробуй найди. А еще процесс автоматизации всех процессов в мире. Автомобили те сами не только имеют возможность ездить без участия водителей, а наоборот теперь только так и обязаны. Вот недавно закон приняли, а на петицию протеста не хватило голосов.

Так что никаких перспектив я для себя не видел. Девушки у меня не было, ибо с моей внешностью можно было найти только совсем отчаявшуюся. А еще мое здоровье, которое уже не позволяло заниматься любимым делом. Играть и получать наслаждение от игры.

Так и возник ПЛАН. В глобальной сети уже давно ходили слухи о возможном срыве в виртуальную реальность. То есть, человеческой тело умирало, но разум оставался в игре. И даже уже начали разрабатываться законопроекты о защите прав таких. Я изучал этот вопрос, как только мог и все-таки откопал контакт небольшой фирмочки, которая помогало в этом вопросе. Как плату они брали целые органы, которые могли забрать с тела. Причем это было абсолютно легально.

В общем, пока родители уехали в отпуск, а я мог им не отвечать каждые 5 минут на звонки, ссылаясь на начавшуюся сессию, я все быстро организовал. Мой выбор мира пал на "Сфера. Век Меча и Магии". Это был новый проект, которые вышел буквально неделю назад. Отзывов было много и почти все позитивные. Критики чуть ли не наперегонки раздавали высший бал игре. Конечно, были злопыхатели, которые ругали все и вся, рассказывая, что это мыльный пузырь, которые скоро лопнет. Но факт оставался фактом. Количество активных пользователей росло гигантскими темпами, и частью за счет тех шикарных проектов, которые восхвалялись этими злопыхателями.

Еще меня подкупил неограниченный рост персонажа. В игре, как таковой, уровней не было совсем. Только опыт, за который можно было улучшать все, будь то характеристики, умения или профессии. И возможных комбинаций были просто тысячи, если не десятки тысяч. А еще были достижения, которые могли дать улучшенные классы или умения. В общем вариативность была громадная. И второй жирный плюс было то, что проект обещал развиваться в объединенную сеть игр с возможностью переноса персонажа. Через несколько лет должен был выйти что-то в киберпанке, а потом еще что-то. В общем, в моем будущем бессмертии я не должен был заскучать.

- Все готово, старт! - услышал я крик одного из операторов, которые настраивали оборудование. Крышка капсулы начала закрываться, а по трубкам в мои вены начала поступать какая-то жидкость. Ну что, да здравствует новая жизнь. Сознание выключилось.

Но почти сразу я очнулся стоящий на ровной поверхности посреди белой пустоты. Во все стороны простиралось просто ничто. Да и сам я выглядел бесформенной белой фигурой гуманоида. Долго раздумывать мне не дали и передо мной выскочила надпись.

Выберете расу и класс персонажа

Так, это требует внимательного подхода. Хотя и уровней не было, но именно раса и класс очень влияли на стоимость развития характеристик, навыков и умений. Да и на их доступность тоже. И хоть я и готовился к своему переносу, каких-то реальных гайдов за неделю не успели написать. Так что я решил пройтись своим взором опытного геймера, спасшего не один десяток миров. Ну что, кто там первый? Человек.

Дальше просмотр всех возможных комбинаций затянулся. Не всем расам были доступны все классы. Плюс были модификации на навыки и умения. В общем, я тут завис на очень долго. Внутренний счетчик показывал уже 6 часов переборов, когда все пошло рябью, и часть интерфейса исчезло. Отлично, все сработало! Теперь я точно оцифровался. Ладно, надо продолжать просмотр. Перезапусков не будет, так что надо очень внимательно подойти к выбору.

Дело пошло явно быстрее. Оцифровка ускорила осознания информации раза в два-два с половиной. Но даже так, чтобы посмотреть все мне понадобилось еще 5 часов. И на последней расе какого-то гибрида человека с лягушкой, неожиданно выскочила надпись.

Внимание! Вы первый, кто смог подробно просмотреть абсолютно все стандартные расы и классы в игре. Вам предлагается возможность принять уникальное предложение - объединенная раса и класс "Манчкин". Главной особенностью является то, что вы сможете развить абсолютно все без каких-либо ограничений. Также есть бонус на ускоренное получение достижений, на которые, данный класс в первую очередь и рассчитан. Главное требование - регулярное получение достижений.

Хм. Интересно. Особенно в ракурсе моей потенциальной бесконечности. Требование в регулярном получении? Так это ж наоборот просто отлично. Ведь то что я слышал о них, как раз и говорит, что они просто жизненно необходимы. Бонусный урон, сопротивление повреждением, увеличение разных эффектов. И даже иногда иммунитеты. Это просто необходимость для вообще каждого игрока, желающего чего-то достичь. Да и нравится мне их собирать, всегда страдал этим, подчас повторяя одни и те же действия часами. А значит, принять.

Внимание! Вы приняли расу и класс "Манчкин". Вам предлагается уникальная возможность

развивать все за счет применение, а не за счет очков опыта. При этом, за счет ужесточение требований к получению достижений, можно ускорить скорость развития.

Так, а это еще интересней. То, что я смог посмотреть на онлайн-трансляциях, показало, что опыт зарабатывать трудно. Уж слишком враги умные, а вначале персонаж слишком слабый. Да и потом надо еще очень много играть, чтобы хоть что-то представлять собой. А я так смогу очень быстро и буквально не выходя из начальной локации развить и боевые, и другие навыки. А требования к достижениям. Так их наличие наоборот сделает меня только сильнее. Выкручиваю скорость на максимум и мысленно нажимаю принять.

Внимание. Необходимо выбрать чувствительность ко всем ощущениям.

Однозначно 100%. Боль конечно по полной будет, но зато и все остальное тоже. Вообще все, так что по полной. А жить вечность без секса - это точно плохая идея. Отредактировав свою внешность, при чем так, что я сам бы себя не узнал, я твердой отдал команду на старт.

Меня поглотил яркий свет и буквально через пару секунд я оказался посреди зала какого-то храма. Ко мне тут же устремился лысоватый пожилой мужик в балахоне.

- Приветствую, неумирающий. Меня зовут настоятель Корвис. Ты находишься в центральном храме города Килсбурга. Я могу тебе помочь вначале твоего пути, - проговорил тот, уставившись на меня.

- А где тут школа воинов, где я могу выучить базовые приемы, и потренироваться? - спросил я сразу. Выполнять его задание по поводу посылки я пока не хочу. Мне не терпелось попробовать развить что-то, а то пока напротив всех моих характеристик гордо стояла единичка.

- Выйди из храма и поверни направо. Там будет большое здание. Это гильдия воинов, в которой тебя, как Неумирающего, бесплатно обучать базовой воинской подготовке. Но дальнейшей развития потребует денег, да и опыта. А у меня как раз есть задание, которое..., - не дав ему договорить, я перебил.

- Я позже зайду и обязательно помогу, а пока я побежал, - и я резко устремился на выход, особо не рассматривая по сторонам. Да и на что глядеть то? Сама технологий виртуальной реальности уже не сказать, что очень новая. Визуально все как в реальности, ощущения также. И этот проект выделялся в первую очередь за счет проработанности мир и возможностей. А для настоящего геймера графика ничто, геймплей все.

Я выскочил из храма, но не успев я сделать пару шагов, как передо мной выскочила надпись.

Достижение "Странник". Посетите 10 населенных пунктов в мире. Бонус: скорость передвижение +15%. Ход выполнение: 1/10

О, отлично. А ведь я такое достижение видел у других, только там уже было требование в 100 населенных пунктов. Шикарный у меня все-таки класс. Я так скоро поломаю всяких баланс и буду мегакрут. Так, стоп, а что за счетчик на достижение.

Открыв интерфейс, я увидел на данном достижении счетчик в 10 минут, которые время. Это что? Мне, типа, нужно его выполнить за указанное время? Та не, глупость. И нереально это как-то. Ладно, скоро узнаю, что покажет. А пока в воинскую школу.

Поздоровавшись с привратником и отмахнувшись от его возможных заданий для прошедших

воинскую подготовку, я просто пулей устремился к главному наставнику в тренировочном зале. В нем как раз уже находилось пару десятков представителей разных рас, которые с воодушевлением дубасили манекены или друг друга.

- О, еще один Неумирающий. Ладно, бери что тебе придется по душе и иди бей манекен. Хватит двух десятков ударов, чтобы я оценил твой уровень. Дальше я тебе покажу первые приемы и тоже пойдешь отрабатывать. Остальное потом. Вперед.

Получено новое задание!

Я молча кивнул и взял со стойки большой двуручный меч, целеустремленно пошел на выбранный мной манекен. Ну что, бой. Первый удар вышел неуклюжим, но зато вызвал гору сообщений.

Достижение "Двуручный меч. Новичок". Нанесите 500 ударов. Бонус: скорость нанесения ударов и урон увеличится на 5%. Ход достижения: 1/500

Внимание. Ваше первое действие является бонусным. Сила + 1. Итого: 2

Достижение "Голая мощь. Силач". Повысьте силу на 50 пунктов. Бонус: эффект от характеристики +5%. Ход достижения 50

Достижение "Стремление к развитию. Первый этап". Повысьте все характеристики хотя бы на одну единицу. Бонус: эффект от всех характеристик +1%. Ход достижения 1/7

Уго. А ведь это только первый удар. А если так. И я бью ногой в центр манекена.

Достижение "Рукопашный бой. Новичок". Нанесите 500 ударов. Бонус: скорость нанесения ударов и урон увеличится на 5%. Ход достижения 1/500.

Отлично. Да я просто читер со своим классом. Везде то требования фактические в 5-10 раз были больше, чем у меня. Разве что осталось разобраться что за счетчик напротив них. С этими мыслями я ускорился в нанесение ударов деревянному чурбану.

Задание выполнено! Обратитесь к наставнику.

Достижение "Исполнительный. Первый ранг". Выполните 10 заданий. Бонус: награда за выполнение задание увеличится на 5%. Ход достижения 1/10

Достижение "Стремительность. Ловкий". Повысьте ловкость на 50 пунктов. Бонус: эффект от характеристики +5%. Ход достижения 1/50

Достижение "Неутомимый. Тренированный". Повысьте выносливость на 50 пунктов. Бонус: эффект от характеристики +5%. Ход достижения 1/50

О, отлично. Еще и силу смогу повысить до трех. Нравится мне мой класс. Я точно буду суперкрутым. И как раз счетчик подходит к концу. Так, посмотрим. 3, 2, 1...

Внезапно меня скрутила сильная вспышка боли, прошедшая волной по всему телу. Причем настолько сильная, что меч выпал из моих рук, а сам я мешком повалился на пол. Слегка перемогавшись через выступившие слезы, я попытался осознать висящую передо мной надпись.

Внимание! Приоритетное достижение не выполняется. Следующий штраф будет начислен через 10 минут. Текущий накопленный штраф: -1% от всех характеристик.

Внимание! Раз в сутки Вы сможете сменить приоритетное достижение. Пока Вы выполняете его, счетчик по штрафам не начисляется. За каждое выполнение достижение время применение штрафа увеличивается на 5%.

Сменить приоритетное достижение?

Я быстро выбираю да, и судорожно пытаюсь решить, какое именно выбрать, параллельно обдумывая текущую ситуацию. Но ничего я решить не успеваю, как надо мной склоняется обеспокоенное лицо главного наставника.

- Парень, ты в порядке? - на что я пытаюсь ответить да. Но в этот момент перед глазами вспыхивает надпись, перекрывая весь обзор.

Достижение "Лучший друг". Заслужите максимальное расположение у одного неигрового персонажа. Бонус: ускорение налаживания отношения на 10%. Ход выполнения: 5/100.

А дальше:

Внимание! Выбрано приоритетное для класса достижение - "Лучший друг". Следующая смена через: 23-59-59...

Достижение "Душа компании". Заслужите позитивную репутацию у 10 неигровых персонажей. Бонус: ускоренное налаживание отношения на 10%. Ход выполнения: 1/10.

Внимание! Получено максимальное количество активных для класса достижений (10). Невозможно получить новое активное, пока не будет выполнено что-то из текущего списка. Выполните 5 достижение для увеличения количества активных.

- Твою мать, - матерюсь я, смотря на 10 отчитывающихся счетчиков.

Достижение "Портовый грузчик". Используйте 100 разных матерных слов и выражений. Бонус: повышение репутации у всех работников в порту на 20 пунктов. Ход выполнения: 1/100.

Внимание. Достижение "Портовой грузчик" не может быть добавлена в активный список. Выполнение замораживается до попадания в него.

- Зато я буду ИМБОй, буду ИМБОй, - как мантру, начал твердить я. ААА, больно то как!