

Глава 3: Неожданная ошибка

Эти три фиксированных признака были очень важны, пожертвовав даже одним из них может стать поражением для любого человека. Поэтому распределение пунктов на этих фиксированных признаках без сомнения важно. По сравнению с бесплатными признаками их очень трудно модернизировать. Е Тянь Се не останавливался чтобы подумать и распределил пункты: очарование 10 пунктов, удача 0 пунктов и понимание 0 пунктов.

«Господин... распределение пунктов в фиксированных признаках очень важно, вы действительно уверены что хотите распределить пункты таким образом? Если удача будет 0 в мире Судьбы, то ваша скорость снижается и критический коэффициент эффективности будет минимальным даже при нападении, ваше нападение будет приносить минимальное значение. И если понимание будет 0 в мире Судьбы вы ...»

«Вы думаете, что 10 пунктов очарования достаточно чтобы соответствовать моему очарованию?» Е Тянь Се странно улыбнулся как будто мог вернуть мертвого человека к жизни - по крайней мере он сам выбрал это направление.

«Господин, у вас действительно есть сильное очарование» У системного голоса нет выбора, кроме как вежливо ответить.

«Всё решено, выбираю этот направление. В дальнейшем выбираю призвание». Сказал Е Тянь Се с гордой улыбкой.

«Звон ... указывает о успешном распределении на фиксированных признаках. Пожалуйста, подождите. Система будет определять ваш врожденный признак. Потребуется 10 - 20 секунд времени».

«А? Врожденный признак». Е Тянь Се чувствовал себя несколько удивленным. Бесплатные признаки и фиксированные признаки могут быть такими же как врожденный признак, интересно какой же дополнительный врожденный признак?

«Звон ... врожденный признак просмотрен. Ваши врожденные признаки реакция 72, восприятие 53 и внимание 42».

Еще раз единственная группа появилась перед Е Тянь Се. В этой группе в первом ряду были отмечены 3 из предыдущих фиксированных признаков и во втором ряду, были еще 3 обычно остающиеся без внимания признака. После этого было маленькое примечание, которое сделало его более заинтересованным.

Реакция является способностью справиться с внешним нападением на высокой скорости. Восприятие является способностью ощутить окружающую среду и опасность в определённом диапазоне и внимание является способностью которая не будет значительно затронута внешним моделированием.

У игроков в мире Судьбы есть врожденный признак, равный врожденному признаку в реальном мире ... реакция, восприятие и внимание. Все это связано с духом. И вся мозговая волна используется человеческим телом в виртуальной реальности, так же как и головной мозг уделяет первостепенное значение этим трем врожденным признакам, таким образом, что вряд ли что либо ещё будет влиять на него. Проще говоря какой является реакция в реальном мире такой же она будет в мире Судьбы и то же самое касается других двух врожденных признаков. Их труднее модернизировать.

«Каково среднее врожденное значение признаков?»

«В среднем от семи до десяти».

«От семи до десяти?» Смотря на собственное врожденное среднее значение признака, которое было в несколько раз больше, Е Тянь Се начал смеяться. Ведь этот врожденный признак – это представление числа его реального тела.

Что значит иметь реакцию в 7 раз выше нормального человека? Если в два раза можно назвать экстраординарным, в три раза можно назвать супер человеком, но в 7 раз выше было вне описания.

«Пожалуйста, выберите свое призвание. Здесь есть 7 главных призваний: воина, стража, лучника, убийцу, священника, волшебника и заклинателя. Вы должны найти своё жизненное призвание в мире Судьбы. На основе распределения бесплатного признака вам рекомендуется выбрать призвание воина, имеющего способность к ближнему бою или призвание стража имеющего большую защиту»

«Призвание воина!»

«Звон вами успешно выбрано призвание воина, воины имеют сильную способность к физическому нападению и имеют разнообразные варианты нападения, а также относительно сильную физическую способность к защите. Способности в точности нападения и уклонении довольно слабые. Только после первого продвижения в призвании, вы можете быть настоящим воином и можете получить второе дополнительное призвание по вашему желанию. Главными признаками воина являются сила и ловкость. Каждое увеличение на 1 пункт в силе может продвинуть на 2 пункта в физическом нападении, каждое увеличение 1 пункта в живучести может продвинуть на 10 жизненные пункты и на 1 пункт в защите, каждое увеличение 1 пункта в ловкости может продвинуть на 1 пункт в уклонении и на 1 пункт в коэффициенте эффективности, и наконец каждое увеличение на 1 пункт в духе может продвинуть на 2 пункта в волшебном нападении и на 10 пунктов в волшебном пункте. Назначение призвания, пожалуйста подождите»

Время шло секунда за секундой и в любой момент могло быть присвоено призвание. Но даже после долгого времени, голоса объявления не было. Е Тянь Се уже надоело ожидание.

«Пожалуйста подождите».

Е Тянь Се: молча ждал.

«Звон ... назначение призвания потерпело неудачу по неизвестной причине». После длительного ожидания системный голос дал ему абсолютно неожиданный ответ.

«Что значит назначение призвания потерпело неудачу!?» спросил Е Тянь Се нахмутив брови. Назначение призвания является первым шагом, чтобы войти в мир игры виртуальной реальности. Этот шаг должен быть предельно простым, но по какой то причине этот шаг стал неудачным. Согласно замыслу «Судьбы» в ней не должно быть ошибки, но почему такая простая и грубая ошибка появляются именно сейчас.

«Не могу понять. Я пробовала уже несколько раз, но всё неудачно... теперь я могу вам только посоветовать достигнуть 10 уровня в мире Судьбы, и позже найти того кто вам поможет по вопросам призвания и непосредственно изменить ваше призвание в настоящего воина». Голос женщины явно выдавал волнение. В настоящее время в мире Судьбы у одного только Китая

уже есть несколько сотен миллионов игроков. Но ни один из них не сталкивался с проблемой назначения призвания. Даже этот системный регистратор был удивлен и был в явном замешательстве.

Получить призвание после 10 уровня? Как это вначале не будет призвания, не важно что только на начальной стадии, но ведь это повлияет на скорость продвижения по сравнению с другими игроками. Подавляя гнев он сказал, «Мне казалось что в мире Судьбы, каждый игрок начинает с одной отправной точки не так ли? Если вы не можете назначить призвание тогда вы должны дать мне соответствующую компенсацию».

«Мне жаль». Голос системы был наполнен тревогой, напряжением и замешательством, её голос казался слезным до такой степени, что это казалось, что она собиралась заплакать. Этот голос заставил Е Тянь Се почувствовать себя так, будто он сделал что-то жестокое маленькой девочке и это заставила помогло ему подавить в себе весь гнев который был на грани срыва. Он посмотрел на часы было без 2 минут 10 он сказал устало «Забыли»

Не ожидая ответ системного голоса, он скомандовал выйти из игры, и всё окружение вокруг него перешло в темноту. Он открыл глаза и увидел потолок своей комнаты. Он поднимает руку чтобы увидеть черную повязку на запястье. Хотя его переполнял гнев, всё же он не мог не похвалить эту волшебную игровую консоль.

9 часов 59 минут.

Быстрый взгляд на часы, Е Тянь Се встаёт с кровати. Со стороны кровати была темно-синяя приставка виртуальной реальности, она называлась «Убийство Бога». Эта приставка виртуальной реальности составляла ему компанию в течение приблизительно 7 месяцев. И сегодня был день, который полностью отдалил его от этой игры. За 2 месяца до распределения пульта Судьбы, 7 популярных в то время игр виртуальной реальности заявили о закрытии сервера в день мирового открытия «Судьбы». Это было удивительно, ведь теперь мир Судьбы был единственной игрой приставкой виртуальной реальности доступной человечеству.