

— Создать новый навык!

Перед Натаном появилось новое системное окно.

[Создание нового навыка]

[Пожалуйста, опишите общую идею навыка, который вы хотите создать.]

[_____]

[Выберите уровень: ...]

[Расходы: ...]

[Создать навык?]

— Хм? Что это?

Луна подплыла ближе к виртуальному окну.

— Система не очень сложная, не так ли, Мастер? Вам нужно только написать идею о навыке, который вы хотите создать, выбрать желаемый уровень, и цена автоматически появится в следующей строке. — Луна указала на несколько мест в системном окне.

— И затем система скорректирует окончательный навык, исходя из своих соображений. — Луна закончила свое объяснение, после чего отпрыгнула в сторону и подняла кулак в воздух. Это выглядело довольно забавно и мило. (Динь-Динь ты ли это?)

— Подожди, кхм. Какие еще такие свои соображения системы?

— Какие, какие, все очень просто... каждый созданный навык будет сбалансирован между его положительным и отрицательным эффектами. То есть, чем больше навык дает, тем больше отбирает — это баланс, которого придерживается всё в системе, и ваш навык не исключение. Также мочь навыка зависит от уровня пользователя, уровня навыка и уровня его развития... кхм.... Как бы мне объяснить это проще...

— Хорошо хорошо. — Натан медленно кивнул. Он скрестил руки: — Итак, если навык, который я собираюсь создать, имеет довольно сильный положительный эффект, тогда система добавит сравнимый отрицательный, все верно?

— Правильно. — Весело ответила Луна. — Надеюсь мои объяснения звучат не слишком запутано.

— Подожди подожди, еще не все. Теперь, пожалуйста, объясни мне о квестах.

— Ах! Точно. Я еще не объяснила эту часть. Хорошо. Вы можете вызвать окно квестов, мастер?

— Конечно. Квесты.

[Квесты пути создания навыков]

[Варвар-защитник 1/10]

[Варвары обладают несломимой храбростью и почти нечеловеческим набором способностей, полученных в результате обрядов посвящения и специальной подготовки. Они сражаются бесстрашно с любым, кто посмеет встать у них на пути, а остальные бегут в страхе.]

[Создайте 2 навыка, связанных с этим классом.]

[Награды:]

[-> 50 000 очков навыков]

[-> 1 новый слот навыков]

[-]

[Охотник за сокровищами 1/10]

[Охотник за сокровищами, тот, кто специализируется на поиске и возвращении ценных сокровищ и артефактов. Они обладают навыками и способностями, необходимыми для поиска сокровищ всех видов, а также обладают множеством необходимых качеств, таких как острый ум, навыки отслеживания и невероятная удача.]

[Создайте 2 навыка, связанных с этим классом.]

[Награды:]

[-> 50 000 очков навыков]

[-> 1 новый слот навыков]

Натан был слегка удивлен количеством информации, внезапно появившейся перед ним.

— Полагаю, описания в основном бесполезны, кроме четких целей, что даются после. Эти

квесты вознаграждают меня очками навыков и слотами.

— Верно! В будущем вы сможете разблокировать множество квестов. Все эти квесты разумеется будут увлекательными и веселыми. Вам нужно лишь их выполнять усиливая себя и получая награды. Уверена, это очень весело.

— Хорошо, Луна. — Натан улыбнулся её длинному объяснению.

Он попытался заново проанализировать всё описание квеста.

— Требуется два слота навыков, чтобы выполнить первый квест, который вознаграждает только одним слотом навыков? Я предполагаю, что следующие квесты больше не будет просить меня сделать то же самое, потому что, будь это так, у меня закончатся слоты навыков, прежде чем я смогу выполнить их все.

— Разумеется! Вам также не обязательно следовать квестам, вы можете создать любой навык, который захотите, однако будет лучше, если вы все-таки будете следовать заданным квестам. Система не глупа и она хочет помочь вам. В долгосрочной перспективе это принесет вам только пользу и выгоду.

Натан кивнул. — Знаешь, а почему конкретно Варвар-защитник и Охотник за сокровищами являются первыми квестами, Луна? И, кстати, а как вообще разблокировать другие квесты?

Луна поправила положение очков на лице. — Способ открытия другого квеста заключается в том, что вам нужно создавать навыки, и если созданный навык связан с одним из квестов, то этот квест будет разблокирован. А почему «Варвар» и «Охотник за сокровищами»... Хммм, — Луна остановилась и постучала по губам указательным пальцем.

— ... Опять же, я не знаю ответа на этот вопрос, — ответила Луна с грустным лицом.

— Хорошо, — улыбнулся Натан. — Тогда давай попробуем создать наш первый навык. — Он встал и прошел в центр комнаты. Он стоял неподвижно и, казалось, о чем-то задумался.

— Ага! — Луна подпрыгнула и вернулась к своему первоначальному виду. Девушка ИИ села на полумесяц, внезапно появившийся рядом, и поплыла туда, где стоял Натан.

Если он действительно хочет оптимально использовать имеющиеся у него ресурсы, он должен следовать правилам, что были заданы системой. Он хотел больше свободы для создания навыков, но в то же время не мог пренебрегать явными подсказками, что могли помочь ему в развитии. Более того, на данный момент у него были ограничены слоты навыков, так что рисковать было нельзя. Не сейчас.

Уровень навыка был равен его полезности или боевому потенциалу. Вот только, пока Натан не достиг пятидесятого уровня, он может использоваться навыки только первого уровня.

Натану нужна была сила, чтобы быстро повышать уровень, но это не единственная нужна, хотелось бы не умереть от первого попавшегося монстра, а также оптимизировать уже имеющиеся физические способности.

Натан задумывался о некоторых навыках обращения с мечами, луками и основами рукопашного боя. Ему нужны были навыки, которые могли бы отточить и выжать из его боевого потенциала максимум.

— Чего я хочу в этом мире?

Натан вспомнил воспоминание о своей матери, которое он только что получил. Он сжал кулаки, и чувство гнева вновь возникло в его сердце.

— Я должен сдерживать себя и не позволять гневу затуманить разум.

Натан повернулся к Луне: — Хорошо. Как мне писать в этой системе, Луна-сенсей?

— Хм. Нажмите здесь. — Луна указала на маленькую кнопку на полупрозрачном окошке.

Натан послушал Луну, и перед ним появилась цифровая клавиатура. — Хм? Интересно. Почему эта система не поддерживает функцию преобразования голоса в текст? Не слишком ли это... древне?

— Система хочет убедиться, что весь процесс абсолютно прозрачен и исключает возможности недоразумений, поэтому этот метод, я думаю, наиболее подходящий. — Луна широко улыбнулась.

— Тогда ладно.

Натан потянулся к цифровой клавиатуре перед собой и начал печатать. Он неоднократно стирал написанное, но после нескольких попыток наконец остановился и оглянулся на Луну.

— Этого достаточно?

[Мне нужен навык, который может повысить мой боевой потенциал, давая прилив силы, ловкости и выносливости. Сделайте прибавку в процентах. Дайте моему телу небольшую трансформацию, а взамен заберите мое сознание.]

[Выберите уровень: 1]

[Стоимость: 25]

— Ух ты. Удивительно, что вы смогли так легко понять систему. Но вы уверены в обмене сознания, Мастер?

Натан сначала промолчал на вопрос Луны. Но через некоторое время ответил, немного подумав.

— Я пытаюсь связать этот навык с Варваром-защитником. Кроме того, я хочу получить наиболее оптимальный результат, используя только навыки первого уровня, которые я могу использовать на данный момент. А это результат.

— Я действительно не понимаю, но ладно. Вы можете нажать кнопку здесь, и навык будет создан в ближайшее время.

Натан немедленно последовал инструкциям Луны.

[25 очков навыков потрачено на создание навыка первого уровня.]

[Идет анализ...]

[Прогресс.. 1%]

[Прогресс.. 45%]

[Прогресс.. 100%]

[Анализ выполнен успешно...]

[Связанные квесты: Варвар-защитник.]

[Вы получаете кэшбэк в размере 2 очков навыков]

[Навык создан успешно]

[Форма берсерка, уровень 1 — ур. развития 1]

[Обладатели Формы Берсерка опасные и свирепые, яростные и чудовищные существа, перевоплощающие ярость и жажду крови в невероятную силу, сведя на нет рациональные ограничения. Эта форма увеличивает боевые способности на определенную величину.]

[Уровень 1: Увеличивает силу на 10%]

[_]

[Создано новое умение класса Варвар-защитник.]

[Варвар-защитник 1/10. Прогресс квеста: 1/2 навыков]

Натан обратил внимание на информацию о только что созданном навыке. Он кивнул и улыбнулся.

— Это определенно то, чего я ожидал.

— Вау. Увеличение Силы на 10% для навыка первого уровня просто впечатляюще. И потенциал этого навыка будет увеличиваться по мере увеличения ваших общих характеристик, так как величина задана в процентах. — Луна захлопала. — Поздравляю, мастер Натан.

Натан покачал головой. — Посмотри на эту часть, Луна. Я потеряю сознание при активации навыка. И я не имею ни малейшего представления о том, какие физические изменения я получу взамен.

Натан считал слишком рискованным, что он не может контролировать изменения, которые с ним произойдут.

— Хорошо, Луна. Могу ли я напрямую повысить уровень этого навыка?

— Вы можете гордиться, ибо ваша система дает вам полную свободу действий, и вы можете обновлять уровень, когда вы хотите. — Она ухмыльнулась.

— Потрясающе. Хорошо, поднять уровень до максимума.

— Ладно...

[Форма берсерка повышен до 2 уровня развития]

[Уровень 2: Увеличение силы и ловкости на 10%]

[Потрачено 50 очков навыков]

[Форма берсерка повышен до 3 уровня развития]

[Уровень 3: Увеличение силы и ловкости на 15%]

[Потрачено 100 очков навыков]

[Форма берсерка повышен до 4 уровня развития]

[Уровень 4: Увеличение силы, ловкости и выносливости на 15%]

[Потрачено 200 очков навыков]

[Форма берсерка повышен до 5 уровня развития]

[Уровень 5: Увеличение силы, ловкости и выносливости на 20%]

[Потрачено 400 очков навыков]

Луна прочитала описание навыка с широко открытыми глазами. — Вау... Удивительно. На 20% увеличение трех типов характеристик. Этот навык эквивалентен навыкам второго или даже третьего уровня. Но как вы справитесь с дебафом этого навыка, Мастер? (Дебаф = отрицательный эффект.)

Натан улыбнулся в ответ на вопрос Луны. — У меня есть идея. Ладно, Луна, создать навык!

Натан перепечатал другое описание навыка. Через некоторое время он, наконец, закончил и снова нажал кнопку, чтобы начать создание навыка.

[25 очков навыков потрачено на создание навыка уровня 1]

[...]

[Навык создан успешно]

[_]

<http://tl.rulate.ru/book/79069/2392052>