В Иггдрассиле была особая игровая система, серьезно отличающая ее от других игр подобного жанра. Какая? Это была – «мультиклассовость». Обычно, когда играешь в подобные игры можешь выбрать лишь одну расу, либо один профессиональный класс, и потом они, как правило, эволюционируют в более продвинутые– это простая и проверенная система принесла немалый успех играм в «Золотой» 21-век МММОРПГ, когда Аинз еще не родился. Но люди искали большего и на свет появлялись всякие «гибриды прокачки», и одним из вариантов была подобная «мультиклассовая система». Разумеется, подобная система кача была применена не только в Иггдрассиле, но именно в Иггдрассиле она смогла расцвести во всей красе и завоевать любовь пользователей по всему миру. В чем же был главный успех? Факторов на самом деле было множество, но для себя Аинз выделили два основных. Это… баланс и разнообразие.

Баланс – самое главное в том, что здесь нельзя было просто набрать и «прокачать» кучу любых классов, особенно это касалось «элитных» и «антагонистских». Например, Палладин не мог взять профессию Некроманта, как и наоборот. Также, чтобы взять элитную профессию, по типу «Повелителя Смерти», что была у Аинза, либо «Мирового Чемпиона» Тач Ми, необходимо было выполнить ряд строгих условий. Чем лучше сочетались профессии, тем больше был эффект, поэтому особо специализированные персонажи, как «Повелитель» Аинза или тот же «Святой Рыцарь» Тач Ми в итоге овладели некими уникальными способностями. Вообще каждый Персонаж обладал некой «особенностью», что выделяла его среди других, не давая монополизировать игровое поле «универсальным билдам». Способности от специализаций воистину впечатляли и могли быть чем-то сродни уникальному читу, как скилл Аинза - «Цель всей жизни – Смерть», когда умирает даже сама земля. Такие навыки были у каждого продвинутого игрока, что постарался максимально раскрыть способности своего класса, именно это позволяло сбалансировать поле.

Разнообразие – также в игре существовало просто немыслимое множество классов! А уж их сочетаний… из того, что Аинз знал, счетчик переваливал за несколько тысяч точно. А уж какие эффекты могли родиться от их сочетаний… оставалось загадкой за семью печатями. Такой важной информацией делиться не любили, распространяя ее только среди «своих». Особенно это касалось гетероморфных рас, как в случае Аинза, потому что помимо «профессиональных классов», у них существовали еще «расовые классы». Каждый раз, когда ты брал новый класс, мучал один вопрос – как это отразиться на персонаже? Какие эффекты родятся? Часто это был тот еще «ящик Пандоры». Но именно поэтому было так интересно!

ПвП благодаря этому воистину было тем еще испытанием! Никогда нельзя было с точностью предугадать, каким «сюрпризом» противник мог удивить. Тактика и Стратегия, которые можно было применять поражали воображение – вариацией было великое множество. Сам Аинз на самом деле был не так силен в ПвП, находясь где-то в посередке среди множества боевых классов; он никогда не мог выиграть у таких гениев, как тот же Тач Ми. Впрочем, его это особо не беспокоило, ведь главное – их Гильдия становилась сильнее. Благодаря целеустремленной и командной работе они действительно вошли в ТОП-10 сервера… в былые времена.

Впрочем, он отклонился, главное из этого следовало, что у Аинза был неплохой опыт по «построению билдов», а потому он сразу приметил несколько моментов в этом мире. Здесь была Система схожая с Иггдрассилем, также была классовая система профессий, которые в последствии можно было менять… но ведь Навыки, выученных профессий никуда не девались, как и характеристики, и способности, полученные за уровни… Что это значило? А то, что система здесь была очень похожая на Иггдрассиль. А раз так, то нет никакого смысла полагаться на «дефолт-прокачку» от местных, он соберет свой собственный билд, беря от нужных профессий самое лучшее. Итак, с чего стоило бы начать?

Кое на что стоило обратить внимание в первую очередь. В этом мире существует один единственный класс, который сразу может пойти подобным путем – это Авнтюрист, который все считают слабейшим. Что за идиотизм! С ним таких дел можно натворить при правильном подходе! Аинз сам думал его взять, вот только у него есть серьезные подводные камни, навыки других классов стоят слишком дорого! Очки Навыков – их ограниченное количество, а с развитием уровня качаться будет все сложнее, потому в долгосрочной перспективе это будет не выгодно, по крайней мере, для него точно.

Поэтому Аинз решил пойти другим, проверенным путем. Он будет прокачивать профессии одну за другой, пока не соберет нужный себе билд. Какой именно? Пусть это пока будет секретом… к тому же, еще предстояло провести некоторые эксперименты, чтобы убедиться в целесообразности идеи. Но одно ясно точно – это будет воинский билд, поэтому самая первая профессия, которую взял Аинз – обычный Воин!

Почему его, а не сразу продвинутый класс? Прежде чем сделать выбор он кое-что уточнил, а именно – Навыки, которые входят в ту или иную профессию. Как и ожидалось, далеко не все воинские классы равноценны, и навыки в том числе. Некоторые воинские навыки у специализированных классов вовсе отсутствуют. Например, навык [Провокация] – он есть только у Крестоносца и Защитника, но не у Мастера Меча. Поэтому если взять сразу Мастера Меча, то выучить его не получится. Тоже касается и других Навыков. Именно поэтому Аинз сперва взял непримечательную начальную профессию [Воин], в которой изначально идут более слабые навыки, но по-своему универсальные.

Что можно сказать по итогу? Навыки, которые он использовал во время боя оказались достаточно полезны и эффективны, особенно в сочетании с его артефактным оружием. Он ничуть не пожалел о сделанном выборе. Хоть теоретически он мог зачистить эту пещеру вообще не полагаясь на Навыки, но с ними его эффективность выросла на порядок. К тому же, они стоило достаточно дешево, чтобы он смог их выучить даже на первом уровне с начальными очками навыков.

Идем дальше, теперь по самим характеристикам или же «статам». Получив Карточку Персонажа, Аинз синхронизировал ее со встроенной Системой, полученной от Эклера и теперь его статы стали выглядеть подобным образом.

[Характеристики]:

Сила: 30 (63)

Ловкость: 30 (15)

Телосложение: 30 (63)

Сопротивление: 0 (30)

Интеллект: 60

Энергия: 0

Удача: -10

Карма: 10

Это его «дефолтные» статы по Системе этого мира. Когда Система Эклера синхронизировалась

с таковой из этого мира все статы выросли в 10 раз – но это конечно условно, поменялись лишь значения, их эффективность осталась той же. Плюс еще шла надбавка от пассивного бонуса его доспехов, как: Сила и Телосложение +30 чистыми и еще +10%, а вот Ловкость -50%… но с этим ничего нельзя было поделать, ведь на нем полные латные доспехи, что ограничивали подвижность. Впрочем, без них Ловкость не резалась, а еще со временем возможно уменьшить этот штраф, на высоких уровнях так вообще убрать полностью и увеличить общие статы в разы. Именно так было, когда он в прошлом мире подражал Воину, хотя сам был Магом, но зато 100 уровня!

В любом случае, текущие статы делали его Воином средненького уровня. Продвинутую Профессию он мог взять, но едва набирал «проходной балл», так сказать. Что еще можно добавить? Пожалуй, стоит сказать о стате Сопротивление – это некий общий коэффициент Сопротивления ко всем видам урона, и его очень сложно поднять, обычно только такие узкоспециализированные классы, как Крестоносец и Защитник могут их хорошо прокачать. В его же случае бонус шел от доспехов, но только в надетом виде. Стат Энергия пока на нуле, но неудивительно, нужно вкачать более высокоуровневые навыки. Удача еще больше в минус ушла… с ней вообще странное дело, Аинз был без понятия, что происходит. Карма поднялась, т.к. он уничтожил кармически-негативных существ, этот стат особенно важен для «святых» профессий. И это еще было не все, также существовала еще одна группа характеристик.

[Вторичные Характеристики]:

Физическая Атака: 90

Физическая Защита: 90

Магическая Атака: 10

Магическая Защита: 30

Что означают эти статы? Что написано, то и означают. Некое среднее обобщённое значение, суммирующиеся из его первичных характеристик, свойств артефактов и силы навыков. Текущие показатели идут для от одетой брони и стандартных двуручных мечей. Насколько понял Аинз, это достаточно неплохие показатели, потому как у бедных гоблинов нет и десятой части этих значений. Впрочем, это не причина их недооценивать, ведь будь у них какой артефакт, ситуация разом могла принять совершенно иной оборот! Тоже самое и в его случае, например, Магическая Атака сейчас низкая, но с копией лука Хоу Ий возрастает почти до сотни! Пожалуй стоит пару слов сказать и о самих артефактах, это все копии оружия его друзей и все, до единого, масштабируемые предметы, поэтому они будут качаться вместе Аинзом, увеличивая свою силу, в будущем будут доступны даже модификации!

Наконец закончив обмозговывать ситуацию, Аинз поднялся с остатков какого-то алтаря, на котором некогда была распята девчонка-енот. Кстати, об этом, пленные авантюристы уже более-менее пришли в себя и заканчивали «лутать» пещеру гоблинов.

- С-Сузуки-сан, в-все д-действительно хорошо? М-мы правда м-можем все это взять? – та самая девочка-енот подбежала к нему. Выглядела она получше, хотя все еще слегка заикалась, что неудивительно, ведь Аинз успел в самый последний момент.

- Разумеется, Рин. Это изначально было ваше обмундирование. К тому же, вам еще надо привести деревенских в порядок, что были в плену. Можете забирать все, вам это еще пригодится. – спокойно ответил Аинз.

Девушка слегка покраснела и опустила взгляд.

- С-спасибо, вам огромное, Сузуки-сан! Е-если бы не вы, даже думать боюсь, чем все могло закончится… хорошо, что именно вы взяли это задание. Не могу поверить, что такой удивительный Воин всего лишь новичок! – та выпалила с горящим глазами

- Все в порядке, Рин. Вы тоже хорошие авантюристы, вам просто не повезло.

- Это не так! В-вы словно настоящий опытный Воин, а мы тут «зеленые новички». Чертов Даст… опять все деньги спустил на этих грязных суккубов, а на остатки купил паленые зелья сопротивления!

Аинз покачал головой, искоса посмотрев на этого самого «Даста», который сейчас пытался заигрывать с еще не отошедшим рабынями. Нет, Аинз, конечно все понимал, но надо же выбирать время и место…

- Рин, давайте заканчивайте и подождите меня снаружи. Я еще хочу кое-что тут проверить, но скоро буду. А после вместе в город отправимся.

- Д-да, конечно, Сузуки-сан! – с улыбкой выпалила девчонка и развернулась к своей группе. – Эй, Даст, а ну быстро спрятал то, что у тебя торчит между ног и пошевеливайся!

- Н-но Рин, я всего лишь хотел помочь этим несчастным д-девушкам…

- ЖИВО! Пока я сама тебе твою «помогалку» не отрезала!

«Какая бойкая девушка…» - только и мог с улыбкой подумать Аинз.

А сам тем временем изучал устройство «алтаря». Вообще, подобные штуки всегда были сопряжены с неким «тайником». Но сколько бы Аинз не осматривал его, ничего толком найти не мог. Или же он неправильно искал? Чего он еще не пробовал?

Тут ему на глаза попася посох убитого гоблина-шамана, если подумать слишком дорогая безделушка для какого-то гоблина. Интересно, где он его мог достать?

Он взял его в руки, и камень вдруг сам выпал в руку.

«Хо… оно так просто снимается?» - и тут он кое-что заметил, отверстие на плите очень походило на камень.

Недолго думая, он вставил его в паз и…

Ж-ЖУХ…

Со скрипом часть алтаря отъехала в сторону.

- Классика, да? – улыбка сама наползла на губы. Он думал в случае чего просто разрушить алтарь, но кто знает, что он мог бы активировать таким «неаккуратным» способом. Так куда лучше…

- Что у нас тут? – Аинз наклонился и всмотрелся в проем. Там была лестница, уходящая в самый низ и веяло сыростью. – Подземелье, да? Такие «повороты сюжета» я тоже люблю!

Теперь стоял вопрос, исследовать его сейчас или подготовиться получше и прийти позже?

Впрочем, долго икать ответ на вопрос ему не пришлось…

- АААААА! ПОМОГИТЕ! – вдруг раздалось снаружи пещеры.

Аинз действовал мгновенно. Вынул камень, закинул в «Инвентарь», подхватил мечи и кинулся наружу. Как будто он мог позволить какой-то случайности запороть его идеально выполненное «первое задание»!

- ГРА-АААААААААА! – снаружи донесся рык.

Стлило Аинзу вылететь из пещеры, как тут же наткнулся на некое крупно существо семейства кошачьёих с темно-синим окрасом. Люди вокруг кричали в ужасе, кто-то уже даже удирал в лес.

Лишь Рин лежала на земле и пыталась скастовать какую-то магию, но… у нее стучали зубы, тело дрожало, заклинание никак не могло сформироваться. Существо уже прыгало на нее. И Аинз знал, что это за существо…

БАЦ!

Он заблокировал атаку когтей зверя! Сдвоенные мечи Воина приняли на себя удар его лап! Сила была такова, что даже с усиленными статами его отнесло назад…

- Убийца Новичков… мне точно «везет»!

http://tl.rulate.ru/book/89475/3146378