Глава 3. Характеристики

□ Королевская столица Альтеа. Центральная дорога. Рей Старлинг.

— Кстати, медведь, ты уже оценил свои начальные характеристики? — неожиданно спросил брат по дороге в Старый сад Льва. Действительно, совсем забыл об этом.

Подробные характеристики значит…

Рей Старлинг

Уровень: 0 (Общий уровень: 0)

Специализация: нет

HP□Жизнь□□98

MP□Магия□□16

SP□Навыки□□23

STR□Сила□□10

END□Выносливость□□12

DEX□Ловкость□□15

AGI□Проворность□□14

LUC□Удача□□16

Не знаю какая в этой игре норма, но я точно слабак. Ведь игрок с уровнем 0 сильным быть не может. Кстати, похоже в этой игре можно иметь несколько классов одновременно. Поэтому есть отдельно уровни для каждой специализации и один общий.

Но у меня… все по нулям. И я, с нулевым уровнем… иду в локацию под названием “Убийца новичков”.

— Ты будешь медвежить на нулевом уровне пока не получишь какой-то класс. Давай найдем

тебе что-то?

— Да нет, не похоже, что у нас есть на это время, идем как есть.

У меня не выходит из головы мысль о том, что девочка с фотографии может погибнуть, если мы задержимся. Сейчас главное скорость. Я ускорил шаг и обратился к брату:

— Можно несколько вопросов?

— Медвежье конечно.

— В характеристиках не было INT(интеллект). Как тогда измеряется сила магии? Здесь же есть магия, правда?

Ведь Лилиана использовала магию исцеления.

— Влияет мана пул и уровень магических навыков, медведь. Ну и количество магической энергии, которое ты вмедвеживаешь в заклинание. Характеристики типа INT(интеллект) в этой игре нет. Ведь мы играем собой.

В этом есть смысл. Нельзя ведь просто взять и стать умнее.

— А как тратить SP?

— Мастерство меча, рукопашный бой, все навыки что касаются твоего тела. Для использования всех техник необходимы SP, но вот их мощность определяется количеством силы и ловкости. Вообще, характеристики зависят от стиля медведя, оружия, класса и других личных особенностей.

— Сложно…

— Не следует заморачиваться, медведь. Просто будь собой.

…ему так нравится вставлять этих медведей в каждую фразу?

— А! Точно! Давай я тебе дам пару аксессуаров.

Медве-брат достал несколько предметов из сумки и вручил мне. А именно: 10 [Зелий восстановления ур.2], каждое из которых способно легко восстановить все мое здоровье за раз, одну [Жизнеспасительную брошь] и четыре [Драконьих чешуи подмены].

[Жизнеспасительная брошь]

Когда экипирована, активирует навык "Спасение на волосок от смерти".

Ломается при активации с вероятностью 10%.

Если полученный урон превышает максимальное HP игрока, урон пересчитывается, учитывая только превышающую максимальное HP часть. Этот процесс повторяется, пока HP не будет достаточно, чтобы покрыть полученный урон.

Если во время активации Жизнеспасительная брошь ломается, другую можно экипировать только по истечению срока в 24 часа.

Спасение на волосок от смерти: Один раз аннулирует смертельный урон.

[Драконья чешуя подмены]

Полученный урон уменьшается на 90%.

Ломается при активации с вероятностью 100%.

— В этой игре у брони есть ограничения по уровню и характеристикам. Так что медведь компенсирует тебе это аксессуарами. — Объяснил бро.

Аксессуаров в сумме пять, как раз можно заполнить все слоты.

— Спасибо, братец… кстати, а что будет, если умереть?

Штраф за смерть. Эта особенность есть во многих онлайн играх. Если по-простому: после смерти персонаж получает какие-то негативные эффекты. К примеру, падает уровень, или временно уменьшаются характеристики. А раз все эти предметы пытаются сохранить жизнь игрока, и в этой игре тоже должен быть какой-то штраф. Так что я решил уточнить у брата этот вопрос…

— 24 часа не сможешь зайти в игру, — удивил он меня.

— …что?!

— Если умереть, то только по истечении 72 игровых часов или 24 часов в реальности ты

сможешь вновь залогиниться в Infinite Dendrogram.

Они вообще нормальные? Штраф за смерть, запрещающий заходить в игру?

— Хуже всего в этом не то что ты не можешь зайти в игру, а то, что пока ты в реальном мире, мир Infinite Dendrogram целых три дня живет. К примеру, если у тебя квест такого типа, как у нас сейчас, то за три дня уже будет поздно его выполнять. И это самое страшное.

Если сейчас я или брат покинем этот мир на три дня….. мне даже не хочется говорить об этом.

— Тогда я приложу все усилия, чтобы не погибнуть. Хотя не знаю, сколько будет толку от меня с уровнем 0.

Да толку вообще не будет.

— Кстати, я ведь говорил, что Старый сад Льва это локация — ловушка, которую называют “Убийца новичков”. Невинные медвежата, заходят впервые в игру и сразу же рвутся вершить подвиги в округе. А в результате гибнут в первую же минуту и потом не могут возродиться целый день.

Это же генератор психологических травм какой-то.

— Но вот чего не понимаю. Почему сложность 5? Монстры на той локации должны иметь уровни плюс-минус 25… сложность квеста слишком высокая.

Пока брат раздумывал, мы вышли из Южных ворот Альтеа.

Наше место назначения было где-то в минуте ходьбы от Южных ворот. Сад окружен металлическим забором, а старая вывеска перед входом гласила: “Фруктовый сад Льва”. Но он уже заброшен, растения дико разрослись и вывеска вся потускнела.

— Что ж, вот мы и примедведили.

Братец остановился перед воротами в Фруктовый сад Льва, который превратился в обитель насекомых-монстров. В тот же миг перед глазами появилось новое окно.

"Шуу Старлинг пригласил вас в группу"

"Принять приглашение? ДА / НЕТ"

— Медведю будет проще прикрывать тебя, если будут видны твои статы. Но из-за разницы в

уровнях, мы не можем делить полученный опыт поровну, поэтому каждый будет получать столько опыта, сколько заслужил.

— Ну, сейчас мне в любом случае нет с него толку.

В MMORPG так часто бывает: когда игрок убивает монстра в одиночку, то получает весь опыт, но если он в группе, то это не так. В этой игре есть два типа распределения опыта в группе. Первый: равное деление. Полученный опыт делится поровну между всеми членами группы, если они одного уровня. Второй: пропорциональное деление. Количество полученного опыта зависит от активности игрока и его влияния на битву. Под влиянием имеется в виду не только урон, но и лечение, а также помощь другим игрокам. Правда, меня, с нулевым уровнем и отсутствием класса это не касается. Сейчас главное выполнить квест и спасти сестер. А классом и левел-апом я займусь позже, когда все уляжется.

— ДА. — Я подтвердил запрос.

Сразу же открылось окошко группы с краткими характеристиками, и в нем появилось имя брата. В этом окне было еще 4 пустых места, значит максимальное количество игроков в пати: шесть. В этом окне отображались краткие характеристики брата… отображались, но…

— Что это за?

Шуу Старлинг

Специализация■

Уровень■Общий уровень:■

HP■

MP■

SP■

Все его характеристики были закрашены черным.

— Аа, это один из эффектов этого костюма мишки. Игроки с уровнем ниже, будь-это враг или союзник, не могут прочитать мои медвежьи характеристики.

Что это за эффект такой. Так же намного сложнее лечить и поддерживать в бою. Впрочем, я все равно не могу…

— Слушай, бро. Из-за этого квеста я совсем забыл спросить… зачем тебе этот мишка?

На мой вопрос, брат почесал когтем свою игрушечную щеку.

— Это грустная история, что вызовет слезы печали как у рассказчика, так и у слушателей.

— У нас нет на это времени, давай отвечай.

Поворчав, что его младший брат очень холодный, он начал:

— Помнишь создание персонажа?

— Ага.

— Создавать персонажа с нуля совсем напряг, так что я решил взять себя настоящего за основу.

— Я тоже так сделал.

— И там я немного перепутал…

— Что ты… перепутал?

— Случайно закончил создание персонажа ничего не изменив.

— ……оу.

— Медведь.

Другими словами, за маской прячется мой брат. Играть с настоящим лицом в онлайн игре, это реально опасно. А он у нас вообще особенный случай. Получается у брата нет другого выхода кроме как носить такой костюм.

— А это королевство я выбрал, так как когда осматривал столицы стран мира, увидел магазин с костюмами в этом городе…

— Аа, я то думаю, тебе ведь больше по душе Драйф или Великая Валлуа.

— Пришлось пожертвовать этой возможностью… кстати, мой первый костюм стоил 4980 лир.

— Это же практически весь начальный капитал!

Как же мой брат выжил?

— К тому же, это был обычный маскарадный костюм, без каких-либо защитных эффектов. Я был одним из первых, кто играл в эту игру, так что ничего не знал о мире. В таких условиях, мне пришлось пройти через много страданий и приложить немало усилий, чтобы добраться до костюма мишки.

— А что этот костюм дает?

— Вот, — бро показал мне системное окно с характеристиками.

[Максимальная серия костюмов. Прямоходящий медведь]

Древняя легендарная броня.

Бонус к защите: +903

Навыки:

"Маскировка": Сокрытие характеристик. Полное скрытие характеристик от игроков с общим уровнем ниже на 100 и более.

"Микроклимат": Регулировка температуры в зависимости от внешней среды. Обеспечивает нормальную температуру в любой среде.

"Силовая поддержка": Автоматические мышцы помогают двигаться (STR+903).

"Пулестойкость": Защита от дальних атак включая перекрестный огонь. Урон от дальних атак уменьшается на 903.

"Ножестойкость": Куча ассасинов не повод беспокоится. Урон от физических атак на ближних дистанциях уменьшается на 903.

"Многофункциональные лапы": Неизвестно как способны хватать, но им это удается, причем весьма проворно.

"Дополнительный эффект": увеличенный урон против монстров типа рыбы и насекомого.

???: ■

Почему этот маскарадный костюм так крут?

— 903? Я не знаю какой предел у этой игры, но похоже это много. И вообще, какой у тебя уровень, медведь?

Раз я не вижу его характеристики, как минимум 100.

— Медвежий се-к-рет!

Аа, бесит!

— Что ж, хватит ломать комедию и идем спасать девушек. — Сказал бро, и я согласился.

— 90% комедийности это твоя вина, но я согласен, пошли.

И мы вошли в Старый сад Льва. В местах где должна была проходить дорога, сейчас бушевал сорняк, а знаки указывающие путь были в ужасном состоянии. На одном из них писало: “Сад фруктов ремы → 500 метер”

— Это значит, что наша цель через 500 метров?

— Очевидно же. Кроме того, ты еще не заметил?

— …ты о звуке, что слышится уже некоторое время?

С той стороны, куда указывал знак слышались вопли, вряд ли человеческие, и звуки битвы. Из-за растений ничего не разглядеть, но я уверен что там сражается Лилиана. И тут я заметил. Звуки слышались только оттуда. А все вокруг было тихо.

— Здесь нет других игроков?

— Ага. У многих игроков плохие воспоминания об этой локации… Более того, как для таких монстров, дроп здесь и награды не достаточно хороши, насекомые нападают группами, к тому же многие из них отравляют и парализуют своими атаками, поэтому нужно иметь соответствующую защиту.

Значит это так называемая непопулярная зона фарма.

— Ну, мне так только проще сражаться. Бальдр, пробуждение второй формы.

“Готово.”

Брат что-то пробурчал, и в ответ я услышал незнакомый механический голос. Его игрушечная левая рука засияла, и что-то появилось. В следующий миг, к его медвежьему костюму кое-что прибавилось.

Куча стволов завернуты в круг. Механизм подачи патронов с мотором. Патронная лента. И огромный магазин, похожий на барабан.

Пулемет Гатлинга — тяжелое огнестрельное оружие, часто используемое в самолетах.

— ……эта игра разве не должна была быть фэнтезийной?

Продолжение следует

Last updated 2020-01-10 20:27:30 +0200

http://tl.rulate.ru/book/6607/123049