

Вы даёте своему персонажу одно ограничение в обмен на соответствующее особое преимущество.

Это обычная схема в других играх и комиксах, которые я видел раньше.

Поначалу я избегал касаться ограничений, потому что все они казались странными, а я был неопытным новичком.

Но теперь у меня накопилось достаточно опыта. Двенадцати повторений должно хватить, чтобы начать понимать все тонкости, верно?

Когда я начал играть, из-за личных предпочтений, я попробовал игру на вкус, прежде чем наслаждаться дополнениями, такими как дополнения, поэтому ограничение было одним из аспектов, который я отодвинул на задний план.

На самом деле, с тех пор, как я впервые увидел элемент ограничений, у меня появились некоторые идеи.

Я прокрутил колёсико мыши, чтобы найти заранее установленные ограничения.

Вы можете выбрать до трёх ограничений.

►Ограничение (I): «Проклятие сенсорной печати.»

— Навсегда запечатывает выбранное чувство.

— Выбор: Зрение, вкус, обоняние.

Ослепший, не чувствующий вкуса и обоняния.

►Ограничение (II): «Проклятие короткой жизни.»

— Ты рождаешься с телом, обречённым на короткую жизнь.

Умру, не прожив долгой жизни. Другими словами, ужасная жизнь.

►Ограничение (III): «Проклятие молчания.»

— Разговор причиняет тебе боль.

Даже общение, элементарное взаимодействие, становится трудным...

— Хм-м.

У меня перехватило дыхание. Если бы это было в реальной жизни, я бы не смог жить в таких условиях.

Моё счастье связано с YouTube (зрением), едой (вкусом) и запахом травы (обонянием), но если всё это убрать, мне будет просто легче умереть.

И мало общения, даже если бы я смог это вынести, смерть от естественных причин была бы не за горами.

Конечно, в игре это означает лишь резкое снижение сенсорных характеристик, уменьшение количества взаимодействий с персонажами и сокращение продолжительности жизни.

А теперь перейдём к особым преимуществам.

▷Способность (I): «Пространственное восприятие.»

— Вы обладаете потрясающим пространственным восприятием.

Взамен потери зрения вы маневрируете, непосредственно ощущая пространство вокруг себя.

▷Способность (II): «Магическая восприимчивость.»

— У вас необычные способности к магии.

Будь то владение мечом, метание копья, произнесение заклинаний или создание чего-либо ещё. В мире, где всё требует магической силы, вы приобретаете очень редкое магическое свойство.

▷Способность (III): «Мастер на все руки.»

— Вы обладаете качествами выше среднего в различных областях.

Стремясь играть в одиночку, вы становитесь универсалом: супер сильным не стать, но минимумы по всем направлениям будут расти. При достаточном мастерстве не будет ничего, с чем вы не смогли бы справиться в одиночку.

Всё должно быть в порядке.

Я немного поразмыслил над ограничениями и способностями и кивнул.

Нет смысла наедаться с первой ложки. Я отложил в сторону мысль о том, что с первого раза получится счастливый конец. Наверняка потребуется несколько попыток и переделок.

Но я не мог избавиться от предвкушения того, какие возможности у меня появятся.

Все способности, которые я получу в качестве преимуществ, будут помещены в раздел «Уникальные способности».

В настройках игры принято считать, что врождённые уникальные способности обычно ограничены одной.

Но из-за ограничения, наложенного на создание персонажа, персонаж игрока рождается с тремя врождёнными уникальными способностями вместо обычной одной.

Даже в предыдущих версиях персонажи, начинавшие с одной уникальной способности, добились заметного прогресса.

«Неукротимый Воин» сам по себе достиг характеристик, позволяющих одержать победу со счётом 3 к 1 над сильнейшим Героем в истории.

Итак, как далеко может зайти персонаж с тремя способностями?

Чувствуя, как сильно бьётся моё нетерпеливое сердце, я навожу курсор мыши на начать...
игру...

...

— Хм-м...

Что это за чувство? У меня такое чувство, будто пот стекает по затылку.

Нет, это не просто ощущение.

Когда я дотронулся до своей шеи, она была мокрой от пота.

Пот льёт как из ведра. От неприятного ощущения по телу пробежала дрожь.

Что-то зловещее. Что-то не так...

Едва я успел передвинуть курсор дрожащей рукой, как это странное ощущение исчезло.

— ...Что это?..

Курсор дрожит, когда я перемещаю его в положение «Начать игру», но затем возвращается в нормальное состояние, как только я останавливаюсь.

Всё моё тело? Нет, как будто что-то инстинктивное с пеной у рта предупреждает меня не начинать игру.

— ...Может, мне сделать это завтра?

В любом случае, спешить некуда.

И, в конце концов, выбор был слишком поспешным, не так ли?

Бормоча извинения, ни к кому конкретно не обращаясь, я поднялся со стула.

Завтра понедельник, но я, по сути, безработный, так что работы всё равно нет.

Я наспех прибрался на столе и быстро принял душ.

Но я всё ещё чувствовал слабость, поэтому мне показалось разумным отправиться спать пораньше.

Прежде чем лечь на матрас, я задёрнул шторы и поставил у кровати диффузор с ароматом ванили.

Я крепко зажмурил глаза, чтобы избавиться от беспокойства, и почувствовал аромат ванили на кончике носа, вызывая сонливость.

Вскоре моё сознание погрузилось в сон.

* * *

На следующий день я проснулся в мире игры.

Но, чёрт возьми, я ничего не видел.

<http://tl.rulate.ru/book/108708/4046537>