

- Информация

Сила – является прямым показателем развития мышц вашего тела и напрямую отвечает за максимальную нагрузку, силу удара в ближнем бою и возможность использования тяжелого оружия либо тяжелых систем личной защиты.

Бинго! Вот и появился способ определить какие характеристики мне важны, а какие не очень. Осталось только решить кого я хочу сделать из своего персонажа. Ну что же, продолжим изучать матчасть:

Ловкость – является прямым показателем гибкости вашего тела и напрямую отвечает за прыжки, кувырки, мелкую моторику и возможность выполнения различных приемов, требующих гибкости.

Выносливость – является прямым показателем возможности вашего организма подвергаться длительным нагрузкам и напрямую отвечает за скорость набора усталости, сопротивлению болевым эффектам, длительности отрицательных эффектов.

Восприятие – является прямым показателем обработки вашим сознанием сигналов внешнего мира и напрямую отвечает за качество зрения, слуха, чувствительности к запахам и тактильным ощущениям, а также возможности подмечать различные мелкие детали окружающего мира.

Интеллект – является прямым показателем возможности вашего мозга воспринимать и запоминать информацию и напрямую отвечает за скорость обучения различным навыкам, скорости потери ранее приобретенных навыков, и возможности обработки различной информации.

Описание интеллекта я перечитал еще раза три, прежде чем понял, что меня беспокоит в тексте. А не давала мне покоя строка про скорость потери ранее приобретенных навыков. Получается, есть возможность потерять часть навыков. Вот только не понятно, что может стать причиной этой потери, и с какой скоростью они будут теряться. Да, блин, даже не ясно, как интеллект будет влиять на эту скорость: с ростом интеллекта будет замедляться скорость потери или же наоборот увеличиваться. С такими размышлениями можно спалить себе мозг. Ладно, не будем засорять свои извилины, лучше почитаем описание остальных характеристик.

Разум – является прямым показателем возможности вашего мозга взаимодействовать с окружающим миром и напрямую отвечает за объем выполняемых взаимодействий, силу сопротивления воздействия на вас и силу вашего взаимодействия.

Едрить вашу мать! Админы, ну вот какой зануда вам писал такие мозголомные тексты? Тут ведь пока раз пять не прочтешь, фиг что поймешь. Исходя из прочитанного, разум, судя по всему, отвечает за что-то связанное с силой мысли и управлением ей. Значит тут будут либо различные телепаты с телекинетиками, либо более широкий диапазон данных типов под названием «псионики». Окей, поехали дальше по тексту.

Удача – является прямым показателем вашей удачи!

Буга-га-га... Самое детальное описание характеристики. Ну прям все сразу стало понятно. У меня такое чувство, что сейчас Админов матерят девяносто процентов подключенных игроков.

Харизма – является прямым показателем вашей способности расположить к себе собеседника и напрямую отвечает за возможность быстрее добиться расположения к себе, возможности более высоких скидок в магазинах, получения более редких заданий или более высокой награды.

И как тут выбирать? Почти все характеристики нужны, жертвовать ничем не хочется, а ведь надо выбирать на какие параметры нужно больше налегать, а какие добирать просто при возможности. Попутно с размышлениями я бездумно гонял очки характеристик от единицы до десятки, пытаюсь принять правильное решение. И мое сознание опять царапало какой-то неправильностью, было что-то крайне важное, что я упускаю.

Пять единиц в удачу до упора и еще три в разум, сбросить все характеристики до единицы и загнать в четыре характеристики по максимуму до десятки, а еще четыре бросить в первую попавшуюся. СТОП! А почему я не могу все очки забросить в одну характеристику? А вот не дает, десять максимальное значение. Почему? Какая может быть причина такого ограничения? Думай голова, а то чуб выдерну! Ведь должна быть причина такого ограничения, хотя... да нет, не может быть, ни в одном проекте такого не делали.

Но ведь разработчики упоминали в одном из интервью, что они во многих моментах приняли нестандартные решения, которых нет ни в одной игре. Значит весьма возможно, что характеристики, или как многие их называют статы, не могут повышаться с набором уровней. Значит десять единиц – это максимальное значение характеристики. Бли-и-и-ин, это ведь совсем задница получается.

Сейчас большинство игроков, скорее всего, раскидает все характеристики по шесть единиц и получат среднестатистического персонажа, без явно выраженной направленности. Чует мое сердце, буквально через сутки или двое на форуме поднимется огромная... нет, не так, ОГРОМНАЯ волна возмущения.

Осознав такую проблему, у меня практически сразу сформировался план развития. Может быть и не сильно правильный, но зато максимально подходящий под тот стиль игры, который я собираюсь использовать. Итого, у меня получилось следующее:

Сила – 5

Ловкость – 9

Выносливость – 5

Восприятие – 9

Интеллект – 6

Разум – 1

Удача – 8

Харизма – 5

Свободных очков характеристик: 0

После подтверждения своего выбора по распределению свободных очков, выскочила следующее сообщение:

Поздравляем с созданием персонажа! Старт серверов произойдет через 1:17:23

1:17:22

1:17:21

1:17:20...

До начала игры осталось чуть больше часа. С одной стороны висеть в этой пустоте с таймером перед глазами не очень приятно, с другой есть время собраться с мыслями и решить извечный вопрос: что делать? Для начала нужно разложить имеющуюся информацию. Итак, через час я стартую с толпой оголтелых геймеров в новом, еще не разведанном проекте. Соответственно нет гайдов, как и советов опытных игроков. Значит будет гонка за опытом и информацией об окружающем мире.

А вот если мое предположение об очках характеристик верно, то нет смысла гнаться за опытом. Исходя из этого всего, передо мной стоит несколько первостепенных задач. Во-первых, разобраться, как и что необходимо увеличивать, чтобы конкурировать с другими игроками. Во-вторых, собрать информацию об окружающем мире, ибо кто владеет информацией, тот владеет миром. С такими размышлениями я незаметно для самого себе задремал, хоть и не подозревал, что тут такое возможно.

Сознание ко мне вернулось от писка таймера, который отсчитывал последние секунды:

Внимание! Запуск серверов произойдет через 0:00:06

0:00:05

0:00:04

0:00:03

0:00:02

0:00:01

Вспышка резанула по глазам. Едва я успел проморгаться, как взгляд уперся в полупрозрачную сферичную крышку передо мной. С тихим шипением крышка подалась немного вперед и уехала влево.

Волпер, добро пожаловать в Альфарим!

Аккуратно, еще не привыкнув к новому телу, которое в отличие от моего старого не болело от

каждого движения, я выбрался из ящика, напоминавшего капсулу криозаморозки, поставленного на дыбы. Вокруг меня была прямоугольная комната два на четыре метра, отделанная чем-то наподобие кафеля цвета морской волны, когда там полно мелких водорослей. Такой себе грязно зеленоватый цвет с небольшим налетом голубого оттенка. Один край комнаты занимала капсула, а вот на противоположной стене был очерчен прямоугольник двери.

- Ну здравствуй, Альфарим, вот я и родился!

<http://tl.rulate.ru/book/15966/318285>