

ОЦЕНКА ПОТЕНЦИАЛЬНОГО НОСИТЕЛЯ... ОК

ЗАГРУЗКА ПРОТОКОЛА ИЗМЕНЕНИЙ

СКАЧКООБРАЗНОЕ ИЗМЕНЕНИЕ НОСИТЕЛЯ... ОТКЛОНЕНО, ОПАСНО ДЛЯ ТЕЛА, РАЗУМА И ДУШИ НОСИТЕЛЯ

ПОСТУПАТЕЛЬНОЕ ИЗМЕНЕНИЕ НОСИТЕЛЯ... ОТКЛОНЕНО, ОПАСНО ДЛЯ РАЗУМА НОСИТЕЛЯ

ПОСТУПАТЕЛЬНОЕ КОРРЕКТИРУЕМОЕ ИЗМЕНЕНИЕ НОСИТЕЛЯ... ПРИНЯТО

ПОИСК ПОДХОДЯЩЕГО СЦЕНАРИЯ ИЗМЕНЕНИЙ... НЕУДАЧА

СОЗДАНИЕ НОВОГО СЦЕНАРИЯ ИЗМЕНЕНИЙ

ПОИСК ОПТИМАЛЬНОГО ИНТЕРФЕЙСА В ПАМЯТИ НОСИТЕЛЯ

СОЗДАНИЕ ИНТЕРФЕЙСА ИЗМЕНЕНИЙ В СООТВЕТСТВИИ С ПАМЯТЬЮ НОСИТЕЛЯ...
ИНТЕРФЕЙС СОЗДАН, СТЕПЕНЬ СООТВЕТСТВИЯ ПРОТОКОЛУ 72%

ВЕРОЯТНОСТЬ ОТТОРЖЕНИЯ 0,7%

ФИНАЛЬНАЯ КОРРЕКТИРОВКА ПРОТОКОЛА И ИНТЕРФЕЙСА

ЗАПУСК ПРОТОКОЛА ИЗМЕНЕНИЙ

УСТАНОВКА ИНТЕРФЕЙСА

ПЕРВИЧНОЕ ИЗМЕНЕНИЕ ТЕЛА НОСИТЕЛЯ ЗАКОНЧИТСЯ ЧЕРЕЗ

00.00.15.46

00.00.15.45

00.00.15.44

Я открыл глаза. Кажется, пора завязывать с ночными посиделками за компом — мало того, что из-за них я дрыхну до обеда, так теперь еще всякая хрень снится начала. Причем ладно бы снилось что-нибудь фэнтезийно-героическое, ведь нет же — какая-то муть про протоколы и интерфейсы! Как будто я программированием всю ночь занимался, а не мобам геноцид устраивал. Хорошо, родители с сестрой на даче, спать можно хоть до вечера. Правда, ненадолго осталось геймерского счастья — конец августа как-никак, но не будем о грустном.

Выполнив обычный утренний (вообще-то время уже близилось к обеду, но кого волнуют такие мелочи) ритуал одевания и умывания, я решил для разнообразия перекусить чем-нибудь горячим. Тратить время на что-то оригинальное не было абсолютно никакого желания, так что я ограничился обычной яичницей. Но стоило только выключить газ, как...

Получен навык: Кулинария 1 (0%) (пассивный)

Искусство приготовления пищи из различных ингредиентов.

Чем выше мастерство кулинара, тем больше бонусов даст приготовленная им еда и тем она будет вкуснее.

— Млять! — от неожиданности я чуть не опрокинул сковороду на себя. Я проморгался, зажмурился, потряс головой, но серебристо-белое окошко продолжало висеть у меня перед носом. Ну все, приплыли. Геймерские байки о схождении с ума на почве любимых игр оказались не такими уж байками. Но почему я? Ведь даже среди моих знакомых много тех, кто играет гораздо больше, почему же крыша потекла именно у меня? И что мне теперь с этим делать? Идти сдаваться в больницу и получить там какой-нибудь заумный диагноз, поставив крест на всей своей жизни, ибо со справкой из дурдома меня возьмут разве что расклеивать объявления? Нет уж, оставим это на крайний случай. Вот если вместо одноклассников я увижу гоблинов и кинусь на них с воплем «Экспа!», тогда и в дурку можно со спокойной совестью, а пока... ну висит перед глазами прозрачное окошко, так не мешает же. Хотя раздражает знатно. Как бы его закрыть? Только я об этом подумал, как окошко послушно пропало. Мысленное управление? Хорошо, если так. Если бы мне пришлось каждый раз орать что-то вроде «Закрыть!» или махать руками в воздухе, поездка в дом с мягкими стенами была бы решенным вопросом. Интересно, а снова вывести это окошко я смогу? С секундным промедлением передо мной появилось другое окно той же серебристо-белой расцветки с надписью «Окно навыков». Впрочем, кроме выше обозначенной кулинарии, навыков у меня не имелось. Даже обидно. Ладно, а окно персонажа выдать сможешь? Не успел я это подумать, как окошко изменилось и теперь показывало информацию обо мне. Не слишком впечатляющую, надо сказать:

Имя: Максим Колесников

Вид: человек

Тип: разумный

Пол: муж.

Возраст: 19

Класс: игрок

Уровень: 3 (12,4%)

Характеристики:

Сила 6

Выносливость 5

Ловкость 7

Восприятие 7

Интеллект 11

Хитрость 9

Мудрость 6

Воля 5

Харизма 6

Удача 7

Очков не распределено 6

НР 90/90

SP 75/75

MP 0/0

Статы откровенно не радовали. Хитрожопый безвольный дистрофик интеллектual, блин. Не сказать что данная ситуация стала для меня новостью, но видеть все это в цифровом отображении было неприятно. Но вместе с тем я чувствовал некую правильность этих цифр. Неудивительно, ведь они взяты из моей головы. Может, это мое подсознание пытается до меня достучаться таким оригинальным образом? Хорошо, если так. Что там еще осталось? Инвентарь? Ну, пусть. Интересно, как он будет выглядеть. Инвентарь, видимо, для разнообразия, открылся в новом окне. Представлял он собой поле пять на шесть ячеек справа и стандартную куклу персонажа слева. Что характерно, на кукле в слотах торса и ног висели моя футболка и штаны соответственно. Интересно, учитывая, что карманы есть только на штанах, если я сниму их и уберу в инвентарь... Интерфейс мгновенно отреагировал на мою мысль. Теперь вместо штанов в слоте ног значились трусы, а сами штаны спокойно лежали в первой ячейке. Я опустил глаза и медленно осел на пол. Либо со мной происходит что-то совсем страшное и я, сам того не осознавая, снял штаны и куда-то прибрал, либо это все настоящее и в моем распоряжении как минимум пространственный карман. Небольшим усилием воли я достал штаны из инвентаря. Затем сразу из руки экипировал, глядя при этом на секундную стрелку часов. Стрелка сдвинулась на одно деление, а штаны уже были на мне. Остался последний контрольный тест. Я вернулся в комнату, взял с тумбочки телефон, включил на нем камеру и повторил тот же фокус, но уже с футболкой. Да, со стороны это смотрится еще эффектнее: раз — футболка исчезла, два — появилась в руке, три — она опять на мне. Но зато теперь я точно знаю, что все это не плод моего больного воображения. От этой новости несказанно полегчало, хотя вопросов стало еще больше. Для начала нужно успокоиться. Как бы мне ни хотелось поскорее заняться исследованием свалившихся на голову способностей, в таком состоянии я могу запросто напортачить. По пути заглянув в ванную и ополоснув лицо, я вернулся на кухню и с тоской посмотрел на уже остывшую сковороду с яичницей. Видимо, поесть горячего мне сегодня не судьба. Система интерпретировала мой взгляд по-своему и, подсветив несостоявшийся шедевр кулинарии, выдала сразу два окна:

Яичница-глазунья (обычное)

Элементарное блюдо, приготовленное кулинаром-новичком

SP +2, сытость +25

Получен навык опознание 1 (0%) (активный)

Показывает информацию о выбранном объекте. С ростом уровня увеличивается количество получаемой информации и радиус действия.

Чувствую себя каким-то киборгом. Помнится, у железного Арни почти так же высвечивалась информация о предметах. Интересно, на людей этот навык действует? Но даже если нет, все равно он обещает быть довольно полезным. Информация никогда не бывает лишней. Для эксперимента я начал использовать его на всем, что попадало в поле зрения. Описания система выдавала в духе «Сковорода (обычное), используется в кулинарии», но глупо было бы ожидать что-то другое от первого уровня навыка. Интересным оказалось только описание соли — она не только оказалась алхимическим компонентом, но и использовалась в «кулинарии, алхимии и для создания элементарных барьеров», что бы это ни значило.

Наскоро перекусив и немного успокоившись, я начал размышлять над вторым из двух (ибо размышлять над первым в моей ситуации бессмысленно) вечных вопросов русского человека. Итак, что мне делать со свалившимися на меня способностями? В первую очередь, не высовываться. О подобном я никогда не слышал, а значит, основных вариантов два. Первый — я уникален, а значит, меня гарантированно захотят изучить или использовать. Второй — я не уникален, но подобные мне довольно успешно скрываются, а раз скрываются, значит, есть от чего. Паранойя? Может быть, но параноики дольше живут. Конечно, целенаправленно меня искать, скорее всего, не будут, но тут лучше перестраховаться. Так что тихо качаемся, ничем необычным не отсвечиваем, даже фокусы с исчезновением предметов не показываем. Еще бы придумать, как мне вообще качаться. Убивать даже каких-нибудь собак ради опыта я точно не собираюсь. Квесты? Возможно, но где их взять? Не бабушек же через дорогу переводить. Нет, при случае я, конечно, помогу, но сколько мне таких бабушек понадобится для апа?

Сначала нужно больше узнать о самой системе и точно определить, какие параметры за что отвечают. Конечно, названия вполне интуитивны, но мало ли. Я снова открыл окно персонажа и попытался мысленно «навестись» на каждый. Сначала система, похоже, не поняла меня, но через некоторое время все заработало:

Сила 6 (14,6%) определяет вашу мускульную силу. Влияет на наносимый в ближнем бою урон, защиту от физических атак и максимальный переносимый груз (груз в инвентаре не учитывается). +5 HP/ур

Выносливость 5 (56,8%) определяет вашу жизненную силу и то, как долго вы можете заниматься физическим трудом, не прерываясь на отдых. Влияет на скорость восстановления HP и SP и на сопротивление негативным воздействиям. +10 HP/ур. +15 SP/ур.

Ловкость 7 (32,1%) определяет вашу координацию, подвижность и мелкую моторику. Влияет на большинство производственных навыков, скорость перезарядки, а также на навыки скрытности и успешность применения легкого оружия.

Восприятие 7 (11,7%) определяет остроту ваших чувств. Влияет на успешность поиска и дальнего боя.

Интеллект 11 (7,4%) определяет вашу память и аналитические способности. Влияет на эффективность всех магических навыков, некоторых социальных взаимодействий и расход MP.

Бонус за 10 ед.: навык «Аналитический склад ума»

Хитрость 9 (67,6%) определяет вашу способность добиться цели нестандартным и/или легким

способом. Влияет на вероятность и величину критического и смертельного удара, а также на успешность некоторых социальных взаимодействий.

Мудрость 6 (98%) определяет вашу интуицию и способность принимать верные решения. Влияет на скорость восстановления МР, +10 МР/ур. 10 и выше.

Воля 5 (67,5%) определяет вашу психологическую устойчивость и способность сопротивляться неблагоприятным факторам. Влияет на сопротивление ментальным атакам, вероятность срыва заклинания и на урон магией.

Харизма 6 (21%) определяет вашу привлекательность, силу личности и умение общаться с разумными. Влияет на все социальные взаимодействия.

Удача 7 (14,8%) влияет на все ваши действия.

Убил бы того, кто это писал! Море воды, а по реальной механике почти ничего. Где формулы? И что за непонятные описания? Что, к примеру, относится к «легкому оружию»? Если я докачаю силу до ста, немецкий цвайхандер будет считаться для меня легким? Непонятно. Возможно, дело в том, что у нас все-таки реальность и четких формул тут быть не может... но тогда все вдвойне непонятней! Однако даже из этого описания можно сделать много интересных выводов. Во-первых, тут есть магия! Уже хочу! Правда, у меня как раз ее ноль целых хрен десятых, но сам факт! Во-вторых, мой взгляд зацепился за бонусный навык за 10 инты. Я же точно помню, что из навыков у меня только кулинария и опознание. Нужно это проверить. Я переключился на окно навыков. Хм, и с какого ж хрена в прошлый раз система показала мне только кулинарию? В общей сложности я оказался счастливым обладателем семи навыков:

Тело в цифрах 1 (MAX) (пассивный)

Ваше тело существует по цифровым законам.

Класс изменен на «Игрок»

Ученик 17 (4,8%) (пассивный)

Дополнительно +17% роста характеристик и навыков при работе с наставником. Основная характеристика — интеллект.

Аналитический склад ума 6 (74,2%) (пассивный)

+6% к получаемому опыту

+12% роста навыков, основанных на хитрости и интеллекте. Основная характеристика — интеллект.

Знание языка — русский (свободно) 37 (48%) (пассивный)

Язык — основа коммуникации среди большей части разумных.

Позволяет свободно общаться на выбранном языке. Основная характеристика — интеллект.

Знание языка — английский (начальное) 29 (33,4%) (пассивный)

Язык — основа коммуникации среди большей части разумных.

Дает шанс понять собеседника, говорящего на выбранном языке. Основная характеристика — интеллект.

Кулинария 1 (0%) (пассивный)

Искусство приготовления пищи из различных ингредиентов.

Чем выше мастерство кулинара, тем больше бонусов даст приготовленная им еда и тем она будет вкуснее. Основные характеристики — ловкость, восприятие.

Опознание 1 (21%) (активный)

Позволяет получать дополнительную информацию о выбранном объекте. С ростом уровня увеличивается количество получаемой информации и радиус действия. Основная характеристика — восприятие.

Со всеми навыками, кроме первого, все более-менее понятно. Но вот что значит «существует по цифровым законам»? То есть я как игровой персонаж теперь состою из ХП? И теперь меня можно убить, методично тыкая иголкой в ногу? А после достаточной раскачки выносливости меня не свалит и пуля в голову? Бред. Но проверить надо. Я достал из ящика нож и, заранее морщась, сделал небольшой порез на пальце. На первый взгляд ничего не поменялось, хотя кровь перестала сочиться довольно быстро, но на периферии зрения появилась стилизованная иконка с надписью log. Как только я обратил на нее внимание, иконка сменилась текстом:

Максим Колесников наносит вам $1 - 0 = 1$ режущего урона, HP 89/90

Итого, чтобы убить меня, понадобится девяносто таких порезов, что не очень-то реально. Если я и стал уязвимее, то ненамного. Зато какие перспективы — уже сейчас я могу, к примеру, вкинуть свободные очки в интеллект и стать умнее больше чем в полтора раза! По крайней мере, в теории. Но с распределением очков я пока что повременю. Для начала нужно определиться с тем, что я хочу получить на выходе. По статам я сейчас нечто непонятное, но скорее близкое к магу. Да уж, маг без маны — это, конечно, сильно. Наверное, это карма — во всех играх я всегда предпочитал именно магов. Правда, обычно это были не стандартные РДД, а дебаферы. Взять врага в контроль, максимально ослабить, а потом добить, по мне, намного интереснее, чем тупо лупить супостата всем арсеналом. Хм, не зря моя вторая высокая характеристика — хитрость. Так что магом быть я не против, но где брать заклинания? Логику получения навыков я более-менее понял, но вот каким образом подступиться к магии — совершенно не ясно. Очевидно, нужно догнать мудрость как минимум до 11, но подозреваю, что наличие маны еще не гарантирует умения колдовать.

С другой стороны, несмотря на все эти окошки и характеристики, вокруг меня не игра, а жизнь. И я сомневаюсь, что стандартный подход к развитию персонажа подойдет здесь.

Интересно, какие характеристики наиболее пригодятся в реальности? По здравому размышлению выходило, что все, но наибольший приоритет я бы отдал ментальной части. Быть сильным и ловким — однозначно хорошо, но обладать сверхвысокими значениями этих характеристик имеет смысл только для спортсменов, что меня не привлекает совершенно. А вот остальное пригодится в любом случае. Да и вообще, знания и интеллект сейчас вызывают гораздо большее уважение, чем сила. Ну, если, конечно, не брать в расчет районных пацанчиков и прочие простейшие формы жизни. Хотя, если уж оценивать эту жизнь объективно, качать нужно хитрость, харизму и удачу.

Еще один пункт, касающийся характеристик, — судя по процентам прогресса, их можно прокачивать не только с поднятием уровня, но и простым использованием. Даже за этот мозговой штурм я получил небольшой прирост мудрости и интеллекта. Так что есть смысл придержать свободные очки умений и, пока возможно, качаться своими силами. Вот когда естественный прогресс застынет, можно будет и вкинуть свободные очки. Опять же, так я вызову гораздо меньше подозрений, раз уж решил пока скрываться.

Характеристика мудрость повышена, текущий уровень 7 (0%)

Интересно, это система прозрачно намекает на правильность принятого решения, или просто так совпало? Кстати, забавно, что первой я повысил характеристику, которую вообще непонятно как качать. Ведь если я правильно понял, мудрость отвечает за интуицию и подсознание, а как можно развить интуицию? Тот же вопрос по поводу удачи. В азартные игры начинать играть, что ли?

От долгих, хотя и без сомнения плодотворных размышлений мозг начал понемногу закипать. Чтобы немного отвлечься, я вышел на балкон подышать. Под окнами, как всегда, кипела дворовая жизнь — малышня бегают, бабульки сидят у подъездов, остальные не спеша проходят мимо. Так и не скажешь, что в жизни одного среднестатистического задрота сегодня произошли кардинальные перемены. Я вспомнил о своем единственном активном умении и решил проверить, подействует ли оно на живых существах. Увы, в радиус действия попала только сидящая под кустом дворовая кошка:

Имя: нет

Вид: кошка

Тип: питомец

Пол: жен.

Возраст: 4

Хозяин: нет

Уровень: скрыто

Характеристики: скрыто

Дополнительно: скрыто

Не густо, но по крайней мере работает. Надеюсь, чтобы увидеть статьи, не придется его поднимать до заоблачных высот. Если нет, то навык архиполезый — трудно переоценить возможность по одному взгляду понять, что человек из себя представляет. Так что качаем однозначно. За кошку, кстати, система отсыпала аж семь процентов прогресса, а за обычные предметы капало по три. Вполне логично — чем сложнее задача, тем больше опыта за нее дают. За людей, может, и десятка выйдет. Кстати, а если еще раз опознать животное, зачислится прогресс или нет? Увы, попытка обмануть систему провалилась — опознание дало точно такой же результат, а вот навык не увеличился даже на десятую долю процента. Печально, хотя и вполне ожидаемо.

Еще немного постояв на балконе и даже опознав пробежавшего под окнами пацаненка (за которого система дала те же 7%), я зашел обратно в квартиру. В обычное время я бы уже давно залип в одну из многочисленных ММО, но когда вся твоя жизнь вдруг превратилась в игру, это смотрится, мягко говоря, бессмысленно. Чего я там не видел? Можно и в реальности прокачаться, это выглядит полезнее. Раз уж я решил пока делать упор не на уровень, а на характеристики, то с них и начнем. И первой по списку у меня идет сила. Я, конечно, решил концентрироваться на ментальных характеристиках, но лишним это точно не будет. Посмотрев в Интернете комплекс подходящих упражнений, я принялся за дело. Отжимания, приседания, пресс... минут через пятнадцать я резко почувствовал сильную усталость. Да уж, ненадолго меня хватило. Хм, иконка лога мигает, с чего бы вдруг?

Количество SP уменьшилось до 75% от максимума, получен эффект легкая усталость: регенерация SP уменьшена на 5%

Количество SP уменьшилось до 50% от максимума, получен эффект усталость: регенерация SP уменьшена на 25%

Количество SP уменьшилось до 25% от максимума, получен эффект сильная усталость: регенерация SP уменьшена на 55%, регенерация HP и MP снижена на 20%

Тяжелый случай. Я-то думал, выгребу всю стамину и потом свалюсь, а тут еще и промежуточные штрафы нехилые. А что у нас с результатами? Итак, сила повысилась на два процента, выносливость — почти на четыре. Также почему-то немного выросли ловкость (на полпроцента) и воля (на процент с небольшим). Мрак... получается, чтобы поднять выносливость, понадобится около двух часов непрерывных тренировок. Вроде бы немного, но я-то выдохся уже через пятнадцать минут. Ладно, пока восстанавливается стамина, можно заняться развитием второй части характеристик. Как можно увеличить интеллект? Начинать читать учебники меня не тянет совершенно. Конечно, попутно можно будет покачать волю, она, как я понял, растет, когда делаешь то, чего делать совсем не хочется, но уж лучше поискать компромиссный вариант. А учебники я и в универе почитаю, у меня как раз есть умение на кач под руководством учителя. Стратегии? Если только в онлайн, сомневаюсь, что издевательства над беззащитным ботом что-то дадут. Но уж очень это надолго, партия в ту же Цивилизацию может легко затянуться до ночи. Хотя есть же шахматы. Относительно недолгие партии, отсутствие рандома — для моих целей то, что доктор прописал. Я быстро зарегистрировался на первом попавшемся шахматном онлайн-сервисе, и уже через пару минут игра началась.

Победа была довольно тяжелой. Все-таки не играл я уже года два, и это сказывается. И все-таки я его сделал. Естественно, гордиться победой в «новичковой» лиге, мягко говоря, глупо,

но все равно приятно. А что там у нас с характеристиками?

Характеристики выросли немного неожиданным, но вместе с тем логичным образом. Больше всего прибавила хитрость — чуть больше пяти процентов, а интеллект, ради которого, собственно, все и затевалось, порадовал всего лишь двумя. Может, дело в том, что по сравнению с остальными характеристиками у меня он прокачан довольно сильно? Скорее всего, так оно и есть. А теперь... у меня как раз восстановилась стамина.

<http://tl.rulate.ru/book/25945/540171>