Первая моя мысль - посмотреть доступные навыки. Обычно в рпг/мморпг по доступным умениям можно составить представление о том какими плюсами и минусами обладает тот, или иной класс персонажей. К сожалению, или к радости (кому как) идеального баланса практически никогда не встречается. В следствии этого бывают ситуации, когда сочетании некоторых навыков дает огромное преимущество. Есть и другая сторона монеты - когда они слишком слабые и даже банальный grind мобов превращается в тот еще геморрой. Что же досталось мне? Вынос всего и всех одной левой, или рыгание кровью от собственной бесполезности до конца жизни?

Но не стоит пока спешить. Для начала система помощи новичкам. «Мне нужна помощь!»

>>> СНП активирована! Чем могу помочь, Синдзи-сама?

Я хочу дать тебе имя. Буду звать тебя - «Линдси». На мой взгляд не плохое имя.

>>> Задано новое имя. Чем еще могу Вам помочь, пользователь-сама?

Линдси, хватит добавлять -сама.

>>> Принято. Чем еще могу Вам помочь, пользователь?

Что там насчет правил использования игрового интерфейса и возможных ограничений?

>>> Пользователь соответствует необходимым требованиям...

Перечитав всё несколько раз, я пришел к выводу, что ничего особенного в них нет. Однако смутили «возможные ограничения», состоящие из всего лишь одного пункта: «До достижения физической оболочкой пользователя совершеннолетия некоторые вещи могут быть подвержены визуальному редактированию. Совершеннолетие физической оболочки соответствует возрасту допустимого для вступления в брак на территории являющейся родиной физической.» Выходит, мне могут зацензурировать какую-нибудь расчлененку, пока это тело не достигнет брачного возраста? Ладно, в каком возрасте дварфы могут вступать в брак? Сколько лет этому телу? Нужно как-то расспросить Сэцуко и Джина и сделать это так, чтобы не вызвать у них не нужных мне подозрений.

Расспросить, ага... Подвижность телу я уже вернул, а вот пользоваться голосовыми связками я

практически не пытался, за исключением пары раз. Сейчас ночью, даже пытаться не стану, а вот завтра займусь именно этим. И вот тогда, нужно будет аккуратно выведать всю нужную информацию. Так и скажу: «Мама, папа я ничего не помню, помогите.» Прекрасное прикрытие того, что тело их сына занял другой, заодно постараюсь относиться к ним, как к родителям. От предыдущего владельца тела воспоминаний мне не досталось, так что поведение, привычки и другие мелочи будут отличаться, надеюсь моя версия с амнезией выдержит. Еще стоит выяснить отношения «старого» Синдзи с Момоко-тян.

Информация, как можно больше информации. В умелых руках она может быть и оружием, и щитом.

С ближайшими планами разобрались. Нужно возвращаться к игровому интерфейсу. Раз уж в правилах его использования и возможных ограничениях не оказалось ничего выходящего за рамки разумного можно им пользоваться.

Линдси, как установить ИИИИ?

>>> Для установки индивидуального интегрированного игрового интерфейса, откройте Ваш инвентарь, сконцентрируйтесь на объекте. После этого Вам откроется меню с доступными действиями.

Хорошо. «Открыть инвентарь». Концентрируюсь на первой ячейке. И правда тут же появилось окошко с доступными вариантами:

- Установить

- Удалить

«Установить»!

Иииии... ничего не произошло! Где там мое отображение очков здоровья, действий и опыта?

>>> Вы можете включать и выключать игровой интерфейс по своему усмотрению. Для начала использования - включите его. Достаточно фразы - «включить интерфейс».

Вот уж не задача. Глубоко поражен собственной несообразительности!

>>> Вы желаете интегрировать инвентарь?

Да.

>>> Вы желаете интегрировать систему помощи новичков?

Да.

После аскетичного дизайна инвентаря я уже ничего не жду от игрового интерфейса, с другой стороны при хорошей функциональности – плевать на внешний вид. По крайней мере для меня это так.

«Включить интерфейс».

По центру снизу появились три полоски: 100 Очков Здоровья 25 Очков Действий 0 из 100 Очков Опыта. Справа от них – не большая иконка с изображением рюкзака – мой инвентарь. Оформление скромненькое, но со вкусом: красная полоска здоровья, зеленая действия, полоска опыта хоть и пустая, но подсвечивается желтым, с не большими буквенными обозначениями с левой стороны от полосок. Оглядевшись по сторонам, я увидел, что ничего из предметов не подсвечивается с иконкой *i*? Ладно, уверен, что еще будет возможность опробовать интегрированную систему помощи новичков.

Теперь стоит разобраться с инвентарем, для начала открою его. О! Теперь можно просто сосредоточиться на мгновение на этой иконке, и он откроется. Хотя, стоит быть честным, открытие его мысленным приказом также весьма удобное и быстрое.

Визуально он не изменился, все те же полупрозрачные ячейки, только теперь их шесть. Пять малых зелий восстановления очков здоровья – иконка с флаконом наполненным красной жидкостью. Пять малых зелий восстановления очков действий – иконка с флаконом с зеленой жидкостью. Что ж, при использовании не будет путаницы, что для восстановления чего, особенно при возможной спешке. SP x 8 в третьей заполненной ячейке. Все как и положено. Не много задержав взгляд на ячейке с Очками Навыков, я заметил, что появилась всплывающая подсказка: «Очки Навыков, требуются для открытия/изучения умений, тратьте их с умом». В старой версии инвентаря без интегрированной СПМ такого не было. Концентрирую внимание на ячейке с зельями восстановления очков действий. «Одно малое зелье восстановления очков здоровья восстанавливает 50 единиц, мгновенно после использования. Время перезарядки пять минут. Можно восполнять ОЗ любыми другими способами и средствами.»

Теперь, возможно, самое важное – очки действий, подсказка в инвентаре дала аналогичную предыдущей подсказку. Одно малое зелье пополнит 15 ОД, с таким же пятиминутным временем отката. В будущем нужно будет выяснить существует ли пассивное восстановление Очков здоровья и Действий, или у меня тут хардкорный вариант без постепенного регена.

И главным гвоздем сегодняшней программы у меня будет – «дерево развития».

«Открыть дерево развития»!

Хм, я предполагал, что это будет выглядеть несколько иначе. По итогу я имею следующее: Три

основных столбца

- Активные умения - Пассивные умения - Созидательные умения.

Вверху каждого из этих столбцов по всего одному навыку. Но, чем ниже, тем их больше. За исключением самых верхних умений остальные были затемнены, даже не подсмотреть, что идет дальше. Интересно, как же выбрать стратегию своего развития, не зная, что там дальше? Ну почему тут все через одно место?

«Мощный удар - повышает силу Вашего удара на 10%. Используется 1 Очко действий за активацию. Требуется для открытия других навыков.» - 10 процентный прирост силы? Серьезно? Прибавка настолько мизерная, да еще и процентная. Насколько сильно это тело? Допустим прихлопнуть мошку сил у меня хватит, а вот вырубить кого-то с одного удара, точно не смогу. Так, что выходит «почти ничего» от «почти ничего». Пока полное разочарование. Ну хотя бы стоимость его открытия всего 1 SP. Беру.

«Сила Дварфов - Пассивное умение. Повышает общую сопротивляемость организма всем видам отравления на 5%. Снижает вероятность переломов на 5%. Повышает скорость регенерации организма на 5%. Обладает 1 скрытым эффектом. Требуется для открытия других навыков.» Стоимость тоже не высокая - 2 SP. Деваться некуда - беру.

«Мастерство Дварфов - Позволяет создавать начальные оружие и броню. Для изучения этого навыка требуется выполнить дополнительный квест «Азы мастерства». Стоимость целых 10 SP! За неизвестно что!

>>> Вы получили доступ к выполнению квеста: «Азы мастерства»...

<http://tl.rulate.ru/book/27406/581953>