

Пока я разглядывал свою награду за матч, размышляя что мне с этим делать, на экране появилось уведомление. Простеньки оформленная, на самой середине.

[Вы можете в любой момент навести курсор на интересующую вещь и узнать о ней подробности. Таким способом можно получить информацию о свойствах, экипировке, предметах и прочие данные о вашем персонаже.]

Есть такая удобная игровая функция? Очень даже кстати, ведь я толком-то и ничего не знал об этой игре. Сразу же я навел курсор на "очки выживания".

[Это ваши очки выживания, полученные за выполнение задания, или убийство вражеских игроков. Очки выживания можно использовать в качестве валюты. Ими можно купить навыков для соответствующего таланта. Сейчас очков навыка: 10]

Много ли эти 10 очков выживание, и хватит ли их для чего-нибудь полезного, это был немаловажный вопрос. Моё понимание навыков и экипировки совсем никакое, но люди с ними должны иметь преимущества над людьми без них. Я решил пойти дальше, и просмотреть остальную информацию.

[Талант персонажа определяется в зависимости от Ваших действий в первой игре, и влияет на тип экипировки/навыки, которую вы можете использовать. Одновременно, можно иметь только один талант. Ваш талант - рукопашный бой: F-]

Значит, из-за того что я отпинал того мужчину, мне дали навык рукопашного боя. Получается, теоретически, мне могли и не дать талант, если бы я практически ничего не делал? Уж не знаю, повезло ли мне напороться на бомбилу. Но будь у меня был выбор, то лучше бы не встретил. Страх от пережитого был просто незабываем, и крепко закрепился в моей памяти.[Экипировка/предметы - вещи первой необходимости в игре, способствующие Вашему выживанию. Их можно получить в игровом магазине, или подобрать с павших противником. ]

[Экипировка/предметы - вещи первой необходимости в игре, способствующие Вашему выживанию. Их можно получить в игровом магазине, или подобрать с павших противником. ]

[Предметами являются любые предметы, которые можно приобрести в игре. В индексе предметов Черного Выживания есть четыре категории предметов: Оружие, Броня, Припасы и Медикаменты. Кроме того, у каждого предмета есть 1 из 5 уровней редкости: Обычный, Необычный, Редкий, Эпический и Легендарный.]

Обычный, Необычный, Редкий, Эпический и Легендарный были отмечены разными цветами. Белым, зеленым, синим, фиолетовым и оранжевым соответственно.

Моё понимание игры стало намного чётче, и уже вырисовывалась небольшая картина происходящего. Игра была чем-то похожа на другие игры, и если это так, то я, как настоящий геймер, должен иметь большие шансы на победу. Но проблема была в том, что все происходило не в цифровом мирке, и я не смотрю через экран монитора. В жизни всё могло быть иначе. Теперь неплохо узнать больше об игровом магазине.

[В игровом магазине продается экипировка/навыки, для нуждающегося в нём игрока, за "очки выживания". Одновременно предоставляется список с 10 случайными предметами, редкость которых варьируется от обычного до легендарного. Обновление списка происходит раз в 24 часа.]

Вроде понятно. Видимо, это как повезёт с выпавшим предметом в списке. Если он слишком дорогой, я просто не буду иметь возможность его приобрести.

Мне показали список из десяти доступных на данный момент предметов, и я нажал на экипировку "эпической" редкости, которая высвечивалась фиолетовым цветом. Это оружие было похоже на обычный кастет славенный с тремя длинными лезвиями, немного походящие на когти. Прямо как у Росомахи.

[Наименование: Коготь Фенрира]

[Тип: оружие]

[Редкость: эпическое]

[Атака: Очень сильная]

[Особенности: нет]

[Эффект: значительно замедляет восстановление ранений, полученные от этого оружия]

[Условия экипировки: талант рукопашного боя уровня A]

[Цена: 500 очков выживания]

Не знаю, насколько хороша "очень сильная" атака, но раз пишут, значит не просто так. Смотря на все условия оружия, даже имея в наличии 500 очков выживание, я вряд ли смог себе позволить оружие из-за требования к уровню таланта.

А собственно, как улучшить свой талант? Ответ не заставил себя долго ждать.

[Наименование: Кулачный удар]

[Тип: навык]

[Атака: слабая]

[Редкость: обычная]

[Особенности: нет]

[Перезарядка: 10 секунд]

[Эффект: Обеспечить обычную атаку с 120% урона. Каждое успешное применение навыка увеличивает уровень мастерство таланта.]

[Условие изучения: талант рукопашного боя уровня F]

[Цена: 10 очков выживания]

Вот оно, то что мне надо. Цена упиралась впритык моего и так небольшого состояния. Навык усиливающий твой обычный удар и, самое главное, после каждого применения рос уровень мастерства таланта. Сразу покупать умение не стал, ведь была возможность найти что-то получше. Например следующий предмет очень меня удивил.

[Наименование: Малый клеймор]

[Тип: оружие(ловушка)]

[Особенности: нет]

[Редкость: редкий]

[эффект: Смертельная мина, которая взрывается градом осколков стекла. Наносит небольшой урон окружающей территории при взрыве]

[Цена: 40 очков выживания]

Остальные предметы меня, мало привлекли. Нет, не по причине плохих характеристик. Мне либо не хватало денег, либо уровня таланта. Или вообще это был предмет принадлежащий другому таланту.

[Наименование: Дротик - 10 шт.]

[Тип: оружие]

[Редкость: необычный]

[Атака: средняя]

[Особенности: нет]

[Эффект: нет]

[Условия экипировки: талант метательного оружия уровня E]

[Цена: 30 очков выживания]

И такое бывало. Представляя, что кто-то мог купить такие мощные предметы, мне остановилось страшно за свое будущее. Тут ведь есть фильтрация игроков, делящий на слабых и сильных? Чтобы не встретить игрока с оружием за 500 очков выживания и умереть.

Ещё немного потыкав то тут, то там и не забыв купить навык, я немного разобравшись в функционале игры, решил отдохнуть. Подойдя к плотным шторам, я раскрыл их в сторону.

Дневной свет начал немного заливал ранее темную комнату, мягко освещая каждый уголок. На улице, люди спокойно шли по своим делам, и только моё сердце колотилось в бешеном ритме.

– Так это всего лишь сон? – устало пробормотал я, вытащив из холодильника замороженную пищу. – Какой странный кошмар! Задание, псих и... милая девушка. Бред. Может галлюцинаций... Или я просто спал?

Немного успокоившись, мне удалось поверить в то, что это все-таки был не сон. Я пытался заставить себя утолить голод, но аппетита не было.

Так продолжалось до самого вечера – слишком тревожными были воспоминания о странном происшествии. Посмотрев на время, я взглянул на темное небо.

— Думаю, мне надо развеяться.

Я чувствовал себя усталым и разбитым, вялость и сонливость сковывали мои движения. Но спать совсем не было желания.

Осторожно открыв дверь ведущий в подъезд, я увидел свою пожилую соседку. Добрая полноватая женщина, у которой не было своих детей. Поэтому, время от времени, я немного ей помогал. Простые дела, на вроде перетащить вещи, сходить вместо неё в магазин.

— Здравствуйте, тётя Дженкс. А куда вы так поздно? — поинтересовался я, куда же её несёт в такое время.

Женщина добродушно улыбнулась мне.

— Карлос, как неожиданно. Да вот, решила пойти прогуляться, не зря же говорят, что прогулки на свежем воздухе улучшают здоровье. — радостно сказала женщина, и приглядевшись ко мне, очень удивилась, — О боже мой, не уже ли завтра снег пойдёт?

— Что? — ответил я вопросом на вопрос, хотя и такой странный.

— У тебя такая счастливая улыбка на губах, Карл. Наверное, впервые за те пять лет, которые я тебя знаю. Раньше ходил весь такой унылый, будто от жизни устал. Признавайся, что такого хорошего у тебя недавно случилось?

От неожиданности, я притронулся к своим губам, и действительно, это была улыбка.

— Хорошего... недавно случилось? — не зная что ответить, я на автомате повторил последние слова Дженкс.

<http://tl.rulate.ru/book/27796/586974>