

Вы начинаете игру на планете людей и киборгов Металлика — обратился к Шико встроенный в его новую капсулу ИИ. Как обладателю лицензии для создания Подземелья вы автоматически получаете субрасу Повелитель Подземелья. Но вы можете выбрать основную расу из трёх вариантов:

Демоны

Люди

Киборги

В виртуальном личном кабинете, где находилась проекция его тела, Шико рассматривал голограммы доступных ему персонажей.

В случае выбора киборга вы сразу получите кибернетизированное тело, в отличие от остальных игроков, которым для становления киборгом необходимо начать как человек и постепенно заменять части своего тела.

— Я выбираю быть человеком.

Выбор подтверждён. У человека на Металлике есть четыре традиционных пути развития – становление конструктором, они так же могут работать техниками, это одна из самых прибыльных профессий. Становление киборгом, но этот путь вы уже отвергли. Становление пилотом меха или, этот вариант подойдёт для казуалов, вступление в механизированную пехоту.

— Расскажи о нетрадиционных путях. – Шико хорошо знал, что заявленное отсутствие классов в игре лишь иллюзия своды выбора для неопытных игроков. Опытные геймеры будут развивать своих персонажей по максимально профитным сборкам навыков. И каждая такая сборка была эквивалентна классу.

Так на форумах были всеми признаны сборки типа Целитель, Маг, Стрелок, Боец, Универсальный солдат и т.п. Но были и уникальные сборки, составители которых не спешили делиться ими с общественностью. А были они лучше или хуже традиционных, пока было неизвестно.

Каждый игрок мог развивать почти всё что угодно, ограничение было только в очках эволюции, которые требовались для прокачки характеристик и открытия навыков, которые игрок не мог изучить самостоятельно.

Шико разработал свою нестандартную сборку, основанную на том, что у него будет дополнительное очко эволюции на старте (и он его получил в банке вместе с кредитом) и возможность получать очки при эволюции Подземелья. Но там были варианты.

Но основным в его планах было то, что систему начальных характеристик персонажа

дополнили совсем незадолго до ОБТ. И тестируя её в период общего доступа, он неожиданно нашёл возможность. Но тут нужно было быть аккуратным. Его ИИ хоть и был как бы его, но он не мог нарушать правила и непременно сообщил бы об эксплойте, если бы решил, что его эксплуатировали намеренно.

Вы можете не использовать разработанный для новичков путь развития навыков и выбирать их самостоятельно.

— Покажи дерево всех навыков.

У вас есть 1 очко эволюции, вы хотите выбрать навык до определения характеристик?

— Да, давай определимся.

Вместо голограммы человека появилась голограмма шара. Он выглядел как календарь Майя, если его отлить из стекла, а потом раскрутить по диаметру до шарообразного состояния. Только этот был неподвижен и состоял из расходящихся от центра разветвляющихся линий.

— Ладно, покажи все доступные навыки.

Шар превратился в колесо с несколькими спицами. На них было написано: рукопашный бой, бой с ножом, фехтование на мечах/саблях/мачете, стрельба из пистолета/арбалета, экстрасенсорика, выживание, собирательство, конструирование и т.п.

— Выбираю экстрасенсорику!

Навык экстрасенсорики входит в раздел способностей. В отличие от обычных навыков, для развития которых нужна только практика, способность может развиваться только до определённого уровня. А для дальнейшего совершенствования ей понадобятся очки эволюции.

В экстрасенсорике сейчас вам доступны 4 способности. За 1 очко эволюции вы можете выбрать только одну:

Телекинез

Пирокинез

Исцеление

Телепатия

— Исцеление.

По существующим прогнозам, Целители будут редки и уважаемы на техногенных планетах. Без работы вы не останетесь. Теперь нужно распределить характеристики. Есть три способа:

Я, с вашего согласия продиагностирую ваши реальные характеристики и перенесу их на вашего персонажа.

Вы можете выбрать установить себе среднестатистические показатели.

Мы проверим ваши показатели в учебном бою. На время боя ваш персонаж получит средние показатели по всем параметрам. В зависимости от успешности боя они могут быть повышены или понижены.

Основные показатели устанавливаются один раз и не могут быть изменены, кроме как очками эволюции.

— Давай, в бой.

Поскольку вы начали развитие как целитель, у вас есть выбор режима боя – обычный или поддержка. Для целителя рекомендуется выбирать поддержку.

— Нет, мне обычный.

Хорошо. Ваши характеристики:

Характеристики:

Сила 5/ Атака 1,0 / Сила атаки 5

Ловкость 5/ Скорость реакции 1,0 / Уклонение 5

Телосложение 5/ Выносливость 1,0 / Здоровье 5

Интеллект 5 / Дух 1,0 / Мана 5

Способности:

Малое исцеление 1/10

Сила, Ловкость, Телосложение и Интеллект являются первичными характеристиками и могут быть от 1 до 10. Атака, Скорость реакции, Выносливость и Дух – вторичные характеристики. Умножение первичной и вторичной характеристики дают боевую характеристику: Силу атаки, уклонение, здоровье и ману.

На первом уровне навыка исцеление (себя или другого) на 1 ед. здоровья использует 1 ед. маны. Восстановление маны проходит со скоростью 1 ед. в минуту.

Вас перенесёт на боевую арену через 3...2...1...

Шико стоял на круглой посыпанной песком арене греческого амфитеатра. Прямо на песке было разбросано оружие от штык ножа до двуручного мачете. Напротив стоял архее типичный гладиатор. С коротким мечом и круглым, полметра в диаметре щитом. Такое же вооружение лежало перед Шико.

Для большинства людей первый, пусть и учебный бой был событием весьма волнительным. Особенно для тех, кто поставил распределение своих характеристик в зависимость от его исхода. Но Шико тренировался вести подобные бои всё время своего участия в ОБТ.

Он искренне не понимал тех, кто тратил драгоценное время теста на игру или сбор информации о локациях новичков. Ведь другого простого способа поднять свои базовые характеристики не существовало. Впрочем, он давно смирился с тем, что не понимает поступков большинства представителей человечества.

Бой начался и на него ринулся гладиатор. По правилам у него были те же характеристики, что и у Шико — скорость нормальная, а уклонение на 1. Т.е. отклониться от движения по прямой на скорости он был не способен. Поэтому Шико отрепетировано шагнул вправо, с той стороны, где у противника был щит, разворачиваясь, пропуская мимо и рубанул его мечом сзади по шее.

Успешное уклонение от атаки. Ловкость +1, Скорость реакции +0,1

Критический удар. Сила +1, Атака +0,1.

Получен навык владения мечом

Над головой гладиатора стала видна стремительно уменьшающаяся полоса здоровья (таковы были настройки по умолчанию). Шико быстро скастовал Исцеление на противника. Его здоровье восстановилось до 5, а Мана Шико просела до 1.

Исцеление + 1

Дух +0,1

<http://tl.rulate.ru/book/28038/602167>